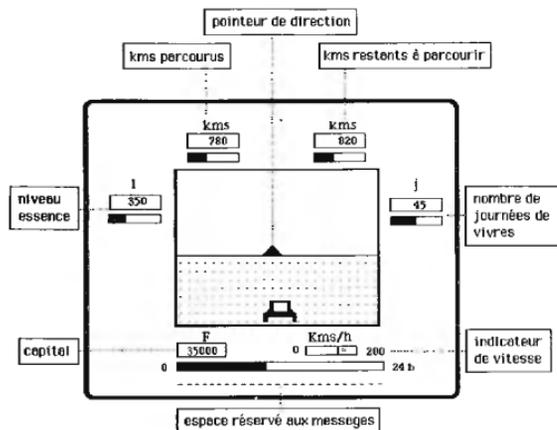


RAID SUR TENERE



COMMANDES PENDANT LA PHASE DE CONDUITE

TOUCHES	ACTIONS
	droite
	gauche
	accélération
Barre espace	frein
	augmentation de la durée de conduite
	diminution de la durée de conduite

REMARQUE: si vous disposez d'une manette de jeux, les changements de direction ainsi que l'accélération et le freinage peuvent s'effectuer au moyen de cette manette.

RAID SUR TENERE est un jeu de simulation et d'action. Votre but : participer à un rallye en plein désert africain et bien sûr arriver le premier. Mais un rallye coûte cher, une bonne voiture, suffisamment de vivres, d'essence et un capital-assistance sont nécessaires à votre participation. Heureusement des sponsors sont prêts à vous aider si vous savez répondre à leurs questions-test.

Le jeu se déroule en 3 phases :

Première phase : Recherche de sponsors

Deuxième phase : Achat du matériel

Troisième phase : Conduite

1 - RECHERCHE DE SPONSORS

8 sponsors apparaissent à l'écran, vous devez en choisir 3. En appuyant sur les touches de 1 à 8, vous sélectionnez le sponsor dont vous voulez obtenir une subvention. Chaque sponsor pose 2 questions ou énigmes. La subvention qui vous sera allouée dépendra de la précision de votre réponse. Si votre réponse est jugée insuffisante par le sponsor, vous recevrez un lot de consolation de 2000 F.

Les sommes ainsi gagnées sont portées à votre capital.

Les sponsors sont classés par ordre croissant selon les subventions qu'ils accordent, mais la difficulté des épreuves augmente également.

Les sponsors n° 1,2,3,4 et 7 posent des questions de calcul mental auxquelles il faut répondre en temps limité avec les touches chiffres. Sachez que les sponsors n'aiment pas les hésitations vous ne pouvez pas modifier vos réponses même en cas d'erreur.

Sponsor n° 5 : Attention, pour ce sponsor le clavier de votre ordinateur doit être obligatoirement verrouillé en position majuscule.

Première épreuve : 20 lettres vont apparaître successivement à l'écran; à vous d'appuyer sur les touches correspondant à chaque lettre. Vous ne disposez pour cela que de quelques secondes par lettre. 15 bonnes réponses au moins, sont nécessaires pour obtenir une subvention.

Deuxième épreuve : le texte apparaissant à l'écran comporte un certain nombre d'erreurs typographiques qu'il vous faut compter, ou du moins estimer au plus juste. Inscrivez votre réponse à l'aide des touches chiffres de votre clavier.

Sponsor n° 6 : Parmi les 260 dollars (\$) qui apparaissent à l'écran, un certain nombre de francs (F) vont venir se glisser. A combien estimez-vous le nombre d'intrus? Pour votre réponse, utilisez votre clavier comme ci-dessus.

Sponsor n° 8 : Le tableau représente un champs pétrolifère sur lequel vous pouvez effectuer 3 forages successifs. La croix symbolise le derrick que vous déplacez avec les touches  sur la surface du champs (une pression = 5 m). Pour effectuer un forage, appuyez sur la touche ENTREE. L'affichage sur l'écran indique la distance depuis votre forage jusqu'à la nappe de pétrole à découvrir. Si au bout de 3 forages, la distance de votre derrick à la nappe est supérieure à 20 m, vous ne recevrez que les 2000 F de consolation. Plus vous approchez la nappe, plus vos gains seront importants. Le pétrole jaillit lorsque le forage est à moins de 5 m de la nappe. Vous avez droit à 2 tentatives de 3 forages chacune.

Si la somme obtenue des 3 sponsors est inférieure à 80 000 F, vous ne pouvez commencer le rallye et une autre tentative auprès des sponsors vous est offerte.

2 _ ACHAT DU MATERIEL

Il se compose de 3 rubriques que vous pouvez aborder dans n'importe quel ordre : véhicule, vivres et carburant, en appuyant sur les touches 1, 2 et 3. Tant que vous n'avez pas appuyé sur 4 (suite), vous avez la possibilité de modifier à volonté vos équipements en rappelant à l'écran les différentes rubriques.

Si un de vos achats dépasse votre crédit, une barre clignotante rouge apparaît annulant automatiquement votre achat.

Toutefois, il est nécessaire de conserver de l'argent sur votre compte afin de constituer un capital-assistance dont vous aurez besoin au cours du RAID. Une barre clignotante verte apparaît lorsque votre crédit est inférieur à 50 000 F. Cette somme n'est pas obligatoire, mais vous prenez le risque de périr dans le désert faute de moyens.

1/ Les véhicules :

En vous servant des touches 1 à 5, vous choisissez votre véhicule dont les caractéristiques et le prix sont indiqués à l'écran.

2/ Les vivres :

Celles-ci vous seront utiles pour votre survie lors du RAID. En appuyant sur les touches + ou - vous prenez plus ou moins de vivres. L'unité est la journée, avec un maximum de 100 jours de vivres. En tapant sur ENTREE vous changez de rubrique.

3/ Carburant :

Fonctionne suivant le même principe que pour les vivres. L'unité est le litre avec un maximum de 1000 litres. Sachez qu'au cours du RAID vous aurez parfois la possibilité de vous ravitailler.

3 _ CONDUITE (cf. tableau de conduite p. 4)

Après avoir choisi votre durée de conduite pour la journée, vous prenez les commandes de votre véhicule pour affronter le désert.

- Choix de la durée de conduite :

Avec les touches  ou  vous programmez la durée de votre étape que vous validez en tapant sur ENTREE. Celle-ci se mesure en heures, mais attention si vous programmez plus de 17 heures de conduite, vous prenez des risques...

- La conduite :

Vous devez piloter votre véhicule en évitant les obstacles qui surviennent sur votre route tout en essayant de garder le pointeur  au milieu de l'horizon. Plus vous vous en éloignez plus vous augmentez les kms à parcourir. Quand le pointeur se déporte trop vers la droite ou la gauche, vous avez une chance de retrouver votre route en tournant au maximum dans sa direction, sinon (quand le pointeur s'apprête à sortir de l'écran) vous risquez de vous perdre dans le désert saharien. Il vous faudra alors attendre que les organisateurs vous remettent dans la bonne direction.

- Les obstacles :

Vous rencontrez sur la piste de nombreux obstacles qu'il faut éviter à tous prix. Chaque obstacle percuté par votre véhicule vous coûte 500 F et une pénalité de 2 heures pour réparer. Passez au large si possible car certains obstacles peuvent en cacher un autre ! et attention aux mirages !

- Les événements :

De nombreux événements peuvent intervenir à tous moments, agréables ou non. Ils vous coûtent ou vous rapportent vivres, carburant ou argent. Par exemple : précipice, panne, tempête de sable, pillards aussi bien que oasis, caravane, sponsor peuvent survenir. Vous pourrez parfois faire appel à votre assistance moyennant 2000 F pour vous réapprovisionner en vivres et carburant.

- La durée de la course

La distance à parcourir est de 1500 kms, tout au moins si vous utilisez la ligne droite (pointeur au milieu de l'horizon) ! A la fin de chaque étape, au campement du soir, vous avez la possibilité de vous situer par rapport à vos concurrents grâce au classement. La course se termine lorsque le compteur de kms restants indique 0. Le classement final apparaît alors.

Bonne chance !

Attention, sur certains micro-ordinateurs, la touche ENTREE est désignée par RETURN ou ENVOIE.