

# CAP SUR DAKAR

## ■ ■ ■ AVEC OU SANS MANETTES ■ ■ ■

CAP SUR DAKAR est un jeu de simulation et d'action. Votre but est de participer au rallye Paris-Dakar en plein désert, et bien sûr, tenter d'arriver le premier. Mais un rallye coûte cher, une bonne voiture, suffisamment de vivres, d'essence et de pièces détachées, vous sont nécessaires. Heureusement des sponsors sont prêts à vous aider si vous savez répondre à leurs questions-test.

- Recherche de sponsors,

Le jeu se déroule en 3 phases - Achat du matériel,

- Conduite et classement

Au départ du rallye, choisissez votre nom de pilote composé de 5 lettres

### 1 - RECHERCHE DE SPONSORS

Un écran affiche les noms de 8 sponsors, vous devez en choisir 3 pour rassembler la somme nécessaire à votre participation au Paris-Dakar, à l'aide des flèches de direction ou des manettes, puis Entrée (ou Action)

Au choix d'un sponsor, un écran s'affiche, proposant une épreuve, différente pour chacun. Vous pourrez jouer 2 fois, si vous voulez améliorer votre score, et abandonner en utilisant la touche A pour les épreuves de 2 à 6 comprises. Vous pouvez concourir avec ou sans manettes.

#### 1° - Frimagaz

Vous devez sortir au plus vite du labyrinthe qui vous est proposé. Pour vous déplacer, utilisez les flèches de direction (ou les manettes). Votre temps est chronométré, et plus vous serez rapide, plus Frimagaz sera généreux.

#### 2° - Matraque

Vous êtes invité à une épreuve de tir. Vous vous déplacez horizontalement en bas d'un terrain, à l'aide des flèches (ou des manettes). En haut, une cible passe de gauche à droite. Pour l'atteindre, appuyez sur la barre Espace (ou Action). A chaque cible touchée s'affiche une lettre du nom du sponsor dans un bandeau. Vous pourrez continuer jusqu'à l'affichage total de "Matraque", ou abandonner. A droite, un indicateur de bonus s'incrémente d'une somme aléatoire quand une cible est touchée, un de malus est débité d'une somme fixe à chaque échec. La somme gagnée correspond au calcul des bonus et malus et du nombre de lettres affichées.

#### 3° - Rote-Man

Avec Rote-Man vous jouerez au Pentaminos. Il s'agit, avec 5 carrés égaux, de former les 12 figures géométriques possibles, tout carré étant au moins adjacent par un côté à un autre. Les figures sont identiques par rotation ou retournement. Sur la grille centrale, vous vous déplacez à l'aide

des flèches (ou des manettes), pour confirmer un emplacement, utilisez la barre Espace (ou Action), votre carré s'affiche alors. Dès qu'une figure est correcte, elle s'inscrit sur un des 12 rectangles qui entourent la grille. Le calcul des points est fonction du nombre de figures réalisées.

#### 4° - Vehalsde

Vous préparez une surprise si vous n'avez pas obtenu les 200 000 F nécessaires pour prendre le départ. Si vous concourez avec lui, il vous donnera une prime du même montant, annulant les sommes déjà gagnées.

#### 5° - Malbobos

Malbobos vous soumet à la redoutable épreuve des Tours de Hanoi. Sur l'écran, 3 socles dont le central est rouge. Sur celui de gauche, une tour est construite, avec de 1 à 6 éléments selon votre choix de départ, du plus grand au plus petit. Vous devez reconstruire la tour sur le socle rouge, en déplaçant les éléments un à un sur les 3 socles, mais en plaçant toujours un petit sur un plus grand. Vous serez financé en fonction du nombre d'éléments bien placés. Chaque socle est numéroté 1, 2, 3. Pour déplacer un élément, tapez le N° de départ, suivi du N° d'arrivée.

#### 6° - Aditasse

Avec Aditasse, c'est à une partie de "basket" que vous êtes convié. Vous êtes sur un terrain rectangulaire avec un mur aux 2 extrémités et un toit. Muni d'une raquette, vous vous déplacez horizontalement et devez renvoyer une balle, qui vient du haut à gauche, sur le toit pour qu'elle rebondisse enfin dans un filet fixé sur le mur de droite. Le filet est déplacé à chaque balle. Une partie se joue en 2 manches de 20 points.

Un panier marqué vous donne 2 points, une balle perdue donne 2 points à l'ordinateur, un panier manqué 1 point. Vous pouvez abandonner(A).

#### 7° - Heuropin

Testez vos connaissances au grand jeu d'Heuropin. Le Quid 8 questions vous seront posées dans 4 domaines : sport, littérature, cinéma, événements.

A chaque question, vous pourrez miser une somme inférieure ou égale à 1000 F, et choisir un coefficient de difficulté 2, 4 ou 6. Vous gagnerez la mise multipliée par le coefficient, ou vous perdrez votre mise.

#### 8° - Olympiac

Mettez à l'épreuve votre oreille. Vous devez reconnaître 2 musiques tirées au hasard. Au début, vous n'entendez que 4 notes d'un morceau, vous tapez O si vous avez déjà reconnu le morceau, N sinon. Puis 2 fois 4 notes prises à 2 endroits différents, puis 3, puis enfin 4 fois 4 notes. A vous d'inscrire au plus vite le titre du morceau et son auteur (ou le groupe), une bonne réponse parmi les 2 est suffisante. Vous recevrez une aide financière plus ou moins importante selon le temps mis à trouver.

Si vous avez été brillant face aux sponsors, vous voilà en possession d'assez d'argent pour affronter le TENERE. Il vous reste à choisir votre équipement, et en premier lieu votre voiture.

## 2° - ACHAT DU MATERIEL

### **Choix du véhicule:**

En vous servant des touches 1 à 5, vous choisissez votre véhicule, qui apparaît alors à l'écran avec ses caractéristiques - puissance, vitesse maximale, prix - si toutefois vous avez les moyens de l'acheter. Sinon, essayez une autre!

**Attention: Gardez toujours assez d'argent pour acheter ou racheter du matériel, et pour pallier aux divers incidents qui vous attendent. Sinon vous périrez dans le désert sans avoir pu concourir jusqu'au bout!**

Le matériel se compose de 3 rubriques carburant, vivres, pièces détachées indispensables à la bonne conduite du raid. Si vous voulez en acheter plus que vos moyens ne le permettent, cela vous sera toujours refusé.

### **Carburant:**

Le prix du litre est de 6 F, vous pouvez en acheter un maximum de 255 litres, à l'aide des flèches verticales. Pour passer à l'achat de vivres, tapez Entrée, et choisir vivres sur le menu.

### **Vivres:**

L'unité est la journée de vivres, au prix de 300F, avec un maximum de 20 jours. Votre choix se fait selon le même principe que pour le carburant.

### **Pièces détachées:**

Indispensables pour réparer dans le désert. L'achat, selon le même processus, se fait par lot de 2500F, avec un maximum de 20 lots, soit 50 000F. Attention, si la casse est importante, vous devrez utiliser plusieurs lots pour réparer.

N'oubliez pas qu'à la fin de chaque étape, vous aurez la possibilité de vous ravitailler en matériel. Et nous vous conseillons de garder une somme importante sur votre compte, un capital-assistance, sinon vous risquez de périr dans le désert, faute de moyens.

Pour passer en phase conduite, tapez Entrée, et la touche 4 sur le menu.

## 3° - CONDUITE

Les étapes que vous devrez parcourir sont les 18 étapes officielles du Paris-Dakar, avec à chaque fois un kilométrage différent. En haut de l'écran, s'affiche le nom de l'étape, soit ville de départ - ville d'arrivée. Votre solde est indiqué, de même qu'un indicateur de temps. Il est à 0 au départ, à 8H du matin. En bas vos ressources en matériel et votre vitesse

sont indiquées. Pour avancer utilisez les flèches de direction verticales pour accélérer ou décélérer, horizontales pour vous diriger, ou les manettes.

Vous voilà parti, le paysage défile. A l'horizon des dunes ou des arbres se déplacent en fonction de votre direction. Au centre, un arbre-repere vous permet de garder la bonne direction. Attention aux cailloux qui défilent vers vous, si vous les touchez ce sera la collision, et méfiez-vous des graviers qui risquent à la longue de provoquer l'éclatement d'un pneu. Vous rencontrerez divers obstacles : pierres, bûches, cactus.

### **Collisions:**

Chaque collision entraîne une perte de temps de 2h et dégrève votre compte de 2000F de pièces détachées pour la réparation.

L'écrasement trop fréquent de graviers peut faire éclater vos pneus et provoquer la perte de contrôle de votre véhicule. L'accident vous coûterait 15 000 F de pièces détachées et 1 h de temps pour réparer.

Si à 24 h vous n'êtes pas arrivé à l'étape, vous aurez une pénalité de 16 h. En cours de route, évitez de manquer de carburant ou de pièces détachées, votre pénalité serait de 5000 F, en plus des 16 h environ de supplément. De plus, pour les pièces détachées, votre compte serait décrémenté de la somme nécessaire.

Si vous n'avez plus assez d'argent, vous périrez, faute de secours, dans le redoutable Tenere.

De nombreux événements pourront survenir pendant le raid, positifs ou catastrophiques. Par exemple : annonce d'une prime des sponsors, rencontre de touaregs qui procurent vivres et carburants, ou arrivée dans une oasis riche en ravitaillement.

Mais vous risquez aussi de vous perdre dans le désert si votre repère atteint l'extrémité droite ou gauche de votre écran, il faudra 2 h pour vous remettre dans le bon chemin. Et les casses sont fréquentes sur les pistes caillouteuses!

### **Classement:**

Quand vous arriverez enfin au campement du soir, vous n'aurez qu'une hâte : connaître votre classement. Celui-ci est calculé selon le temps cumulé mis à chaque étape. Si vous êtes premier, vous obtenez un bonus de 20000F, si vous êtes second, de 15 000F, 3<sup>e</sup> de 10 000F.

### **BONNE ROUTE !**