

La route de Samarcande

X.Penguin

14 décembre 2025

Table des matières

1	Introduction	1
2	Histoire	1
2.1	Le terrain	1
2.2	Les rencontres	2

1 Introduction

Ce petit programme en basic pour le Canon X-07 est une version librement adaptée d'un programme basic pour Amstrad proposé dans le Jeux et stratégie n°37 de Février-Mars 1986.

En raison des limitations de l'écran LCD du Canon X-07, certains éléments du jeu ont été modifiés afin de mieux s'adapter à la résolution faible de l'écran LCD du Canon.

2 Histoire

Vous venez de quitter la caravane. Vous avez l'intention de rejoindre la ville de Samarcande. Vous voici dans la steppe aride. Vous rencontrez un digne représentant de la tribu des Amak. Il vous dit que Samarcande est au Nord. Vous vous dirigez vers le Nord. Un commerçant de la tribu des Bilu à qui vous avez acheté un peu de sel et des peaux vous dit lui... "Samarcande est au Sud!"! Quant aux Caoz, ils vous affirment que c'est à l'Est.... Où se trouve donc cette fameuse ville de Samarcande ?

2.1 Le terrain

Il est composé de cases sur une étendue infinie repérées en coordonnées X et Y. Au départ, vous vous situez en X=80 et Y=80. Rien de vous empêche d'aller en X=1000 et Y=3000, mais il faut savoir que Samarcande se situe dans un carré de 100 cases sur 100 cases et que ses coordonnées X comme Y

sont comprises entre 0 et 100. La position de Samarcande change de partie en partie. La valeur des cases par contre ne change pas.

2.2 Les rencontres

En certains endroits, vous rencontrerez les membres de trois tribus :

-  : Les Amoks
-  : Les Bilus
-  : Les Caoz

Ils vous proposeront soit de vous acheter, soit de vous vendre cinq types d'objets : sel, cartes, peaux, boussole et fusils.

Ils vous feront une proposition de prix, à vous d'accepter ou de refuser. La boussole, une fois acquise, vous donnera de tour en tour votre position en X et Y.

En outre, les membres des tribus seront capables de vous renseigner sur la position de Samarcande. Mais attention ! Pour une partie donnée, les membres d'une des tribus seront hostiles et mentent systématiquement. Les membres d'une seconde tribu disent toujours la vérité et les membres de la troisième tribu vous diront n'importe quoi. Comment démêler le vrai du faux ?

La direction qui vous est montrée est toujours celle de la plus longue distance qu'il vous faut parcourir pour se rapprocher de Samarcande (quand le personnage dit vrai). Précision utile : les membres de toutes les tribus seront incapables d'indiquer une direction quand les distances en X et Y sont égales.

2.3 Les rencontres des tribus guerrières

Deux tribus guerrières :

-  : Les Maibis
-  : Les Azioussis

veulent toujours acheter des fusils et souvent à bon prix. A vous de leur fournir pour avoir les 2OO direms requis pour rentrer dans Samarcande.

2.4 La police

La police  :

Pour éviter que les trafiquants fassent la loi dans le pays, la Police veille. Les fusils que vous transportez seront systématiquement confisqués si vous rencontrez la police.

2.5 Les points d'eau

Symbolisés par un puit () ils vous permettent de vous ravitailler en eau et reapprovisionne vos points de vie.

Si vos points de vie arrivent à zéro, vous mourrez et la partie se termine.

Les deux dernières éventualités, est qu'il ne se passe rien ou bien que vous arrivez à Samarcande. La victoire est alors assurée pour vous si vous arrivez avec au moins 200 direms.

3 Utilisation des commandes

A chaque tour, le programme vous présente votre nombre de points de vie, éventuellement votre position si vous avez votre boussole et vos pièces d'or.

Vous pouvez ensuite choisir une direction où aller : N(ord), S(ud), O(uest) ou E(st) ou encore taper sur la touche I pour avoir votre inventaire. Voir votre inventaire ne vous coutera pas de points de vie.

3.1 L'inventaire

L'inventaire est fait au travers de trois écrans. Pour passer d'un écran au suivant, il suffit de taper sur la barre d'espace.

Notez qu'il n'est possible d'avoir qu'un seul exemplaire de chaque objet dans votre inventaire à la fois.

Une fois votre direction choisie, le programme vous affiche le paysage que vous voyez ainsi que les rencontres éventuelles. Il peut arriver également de voir sur le sable des traces de pas qui indiquent une présence non loin de l'endroit où vous êtes.

3.2 Rencontre avec un membre d'une tribu

Dans ce cas, la personne vous demande si vous voulez T(roquer) ou vous I(nformer) (Touche T ou I).

Si vous voulez troquer, la personne vous fera une proposition, qui si elle est possible pour vous peut être acceptée (touche O) ou non (touche N ou une autre touche que O).

En demandant une information, la personne vous la donnera. Observez bien de quelle tribu appartient la personne pour deviner si elle ment, dit la vérité ou n'importe quoi (selon sa tribu d'appartenance).

3.3 Rencontre avec une tribu guerrière

Lors de cette rencontre, la personne vous proposera un prix pour acheter des fusils. Si vous possédez des fusils, en tapant O, vous acceptez son offre sinon vous la déclinez.

Si vous n'avez pas de fusil, la personne s'en ira sans rien faire.

3.4 Rencontre avec la police

Dans ce cas, la personne vous informe la confiscation éventuelle de vos armes ou demande que vous circuliez.

Dans tous les cas, pour arriver au tour suivant, taper sur la barre d'espace...