

63 LIFE

Un individu meurt de solitude. Un individu entouré de trop de voisins meurt d'étouffement. Deux individus donnent naissance à un troisième. C'est le jeu du développement cellulaire. Placez vos cellules et observez leur évolution.

(1 JOUEUR, CONTRÔLEUR A MAIN, BR)

victor
PROGRAM

CHARGEMENT DU PROGRAMME.

- Ouvrez la platine du magnéto-cassette de Victor en appuyant sur la touche «stop-eject»
 - Insérez la cassette dans l'appareil, la bande magnétique vers vous et l'étiquette vers le haut.
 - Fermez le couvercle de la platine et appuyez sur la touche «RESET».
 - Si vous utilisez un Victor II HR, tapez «R» pour Résolution Standard.
 - Pour charger le programme, appuyez sur la touche «read» de la platine.
 - Appuyez sur la touche «L» du clavier.
 - Eventuellement rembobinez la cassette en enfonçant la touche «rewind» de la platine, puis «stop» quand le rembobinage est fini.
 - Pendant le chargement, Victor émet des sons intermittents et un générique apparaît sur l'écran.
 - Attendez que la première phase du programme apparaisse. Puis appuyez deux fois sur la touche «stop-eject» et rangez la cassette.
 - Avant de commencer le jeu, branchez les contrôleurs à main, ou le contrôleur gauche uniquement, si vous êtes seul à jouer.
- La touche «Back Space» vous permet de corriger une faute de frappe, en revenant en arrière signe après signe.

DEROULEMENT DU PROGRAMME

Ce programme est basé sur une simulation due au mathématicien JOHN CONWAY. Il permet d'observer l'évolution d'une population cellulaire créée par vous et soumise aux regles suivantes :

- pour survivre, un habitant doit avoir soit, deux, soit trois voisins.
- un habitant qui a un seul voisin, ou pas du tout, meurt d'isolement.
- un habitant qui a 4 voisins, ou plus meurt d'étouffement.
- une naissance a lieu quand une case vide possede exactement 3 voisins.

MISE EN PLACE

Au début du programme, un cadre de 44 x 34 cases est affiché sur l'écran, avec un curseur jaune au centre.

Une portion du cadre peut être de couleur blanche ou noire, elle détermine la couleur des habitants.

Vous pouvez la modifier en tapant 1 pour blanc et 2 pour noir. Cela vous permet de créer deux populations et de les voir évoluer conjointement.

Pour placer les habitants, déplacez le curseur avec les touches entourant la lettre D. Les déplacements sont représentés par les fleches.

Si vous enfoncez la touche CONTROL simultanément, le curseur se déplace plus vite.

Quand le curseur est positionné, appuyez sur «P» pour créer un habitant. Quand toute votre population aura été créée, tapez sur la touche RETURN pour démarrer le processus d'évolution au rythme de 2 générations par seconde.

INTERVENTIONS

Vous pouvez intervenir dans le développement selon les opérations suivantes :

P : Arrête l'évolution jusqu'au prochain enfoncement de P.
Permet l'évolution génération par génération.

S : Interrompt l'évolution. Permet de modifier la population en cours.

RETURN : Reprise de l'évolution au rythme normal.

N : Stoppe l'évolution. Efface l'écran. Recommence au début.

Regardez l'évolution des populations suivantes

Puis créez vos propres populations et observez leur développement.

victor
PROGRAM