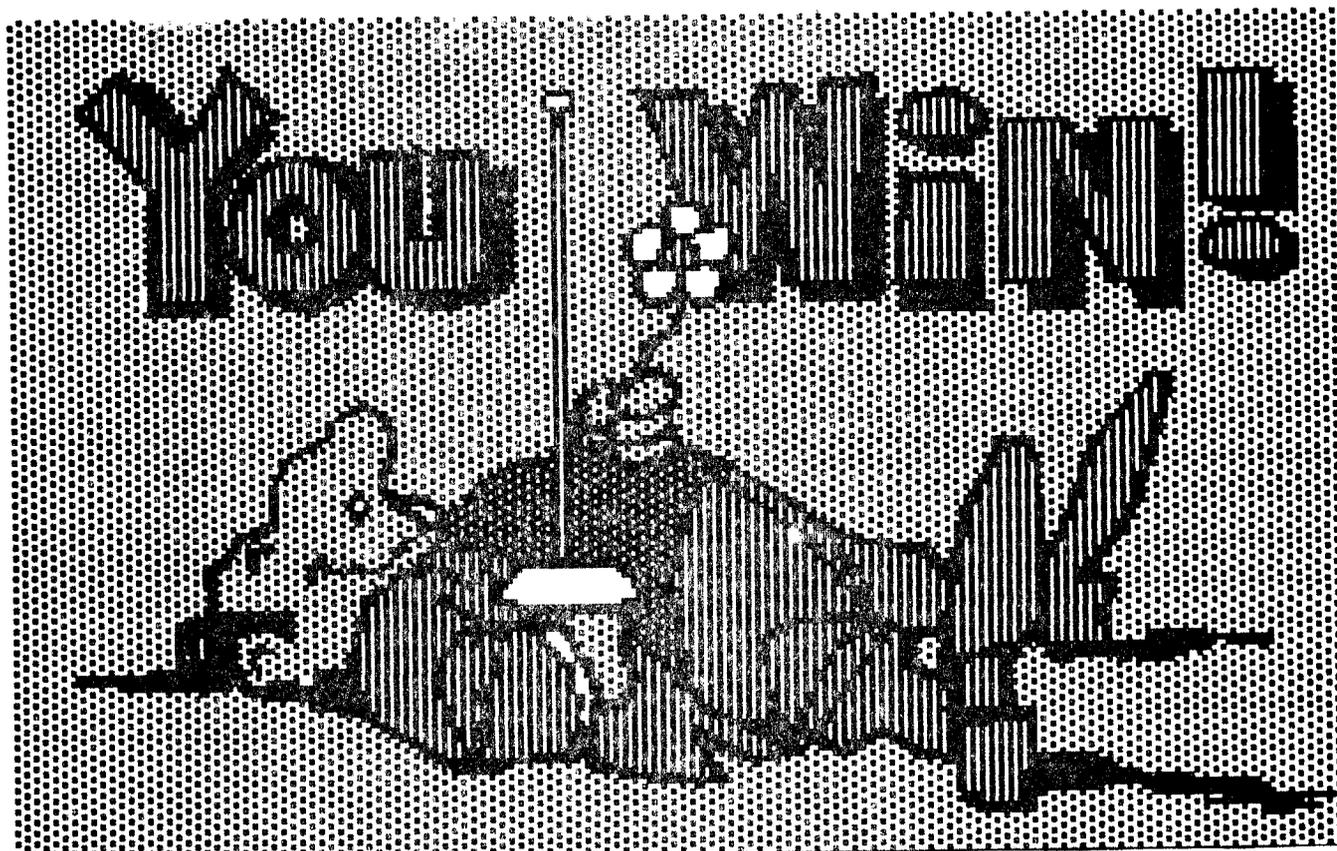


→ THE DALLAS QUEST n'a pas fait long feu grace aux Aventuriers...

Un langage simple, Francais et utile c'est possible. Decouvrez le LOGO.

A LES AVENTURIERS DU BOUT DU MONDE

LA REVUE DU MICROCAM



AURIL 1985. N 06

Dans ce numéro essentiellement consacré aux jeux d'aventures vous pourrez découvrir la solution du Dallas Quest, ainsi que l'épilogue de Masquerade. Deux jeux, qui je le sais, vous ont tenu en haleine durant de longues heures face à votre clavier d'ordinateur; un résultat que nous sommes fiers de vous présenter du fait de la complexité de ces deux jeux. Depuis six mois d'activité, nous avons résolu six jeux de niveaux plus ou moins élevés, en anglais ou en français que je vous rappelle : Mask of the sun, Masquerade, Dallas, L'enlèvement, Brocéliande, et Gruds in space (ces trois derniers feront l'objet d'une édition dans un prochain numéro). Cette liste devrait continuer à s'allonger en raison de nouveaux indices que nous avons découverts sur Sherwood forest et The count. Mais jusqu'où pourra-t-on aller ?

Un jeu d'aventure (ou n'importe quel autre programme commercial) coute horriblement cher. La plupart des programmes vendus sur le marché sont surévalués, il me semble tout à fait excessif de vendre un jeu de ce genre dans un créneau de prix variant entre 500 et 1000 francs.

Heureusement, quelques firmes bien intentionnées tels que Datasoft ou No man's land vendent des jeux d'un très bon niveau au prix de 250 francs. Dans le domaine des programmes utilitaires la firme Beagle Bros vend des programmes à des prix très compétitifs, et de plus a fait de la non protection de ses logiciels un argument de vente, voilà qui méritait d'être souligné et qui dénote un certain courage et une volonté d'offrir un "plus" au moment où la notoriété de l'Apple n'étant plus à démontrer, de nombreuses sociétés semblent décidées à tirer le plus possible sur la part des bénéfices au risque de casser le marché.

L'Apple possède la plus vaste bibliothèque de programmes au monde, aurait-on décidé dans les hautes sphères du Marketing International de stopper la firme de la Silicon Valley ? Apple agace bon nombres de concurrents par l'extraordinaire développement qu'elle a connu; imaginez simplement deux copains dans un garage qui se nourrissent de pommes à la place de hamburger pour mettre au point un ordinateur familial, dix ans plus tard ils se retrouvent à la tête d'une multinationale puissante fortement implantée aux U.S.A et en Europe. Cette implantation se concrétisera par le lancement réussi du Macintosh et de l'Apple //c.

Le plus virulent concurrent est pour l'instant I.B.M, le géant de l'informatique professionnelle qui semble bien décidé à se faire une place au soleil dans le cadre de l'informatique familiale, en écrasant s'il le faut ses concurrents; tandis que d'autres concurrents aux yeux bridés essayent de s'implanter en imposant un standard unique : le M.S.X.

Même si la concurrence est vive, on ne peut déterminer ce qui pousse réellement les sociétés de logiciels à réaliser des bénéfices gargantuesques sur les produits destinés à l'Apple //, alors que ces mêmes sociétés proposent des logiciels à des prix deux fois moindres sur d'autres standards tels que le Commodore 64 ou l'Atari, à qualité égale bien sur. Peut-on penser qu'il s'agit d'une attaque sournoise contre l'Apple ? Rien n'est moins sur, puisque les logiciels commercialisés par Apple s'inscrivent dans la même fourchette de prix... Vous avez dit bizarre ?

David CORNIL

LES AVENTURIERS DU BOUT DU MONDE

Directeur de la publication : Yves Roger CORNIL

Rédacteur en chef : David CORNIL

Grands reporters :

Arnaud LADAGNOUS : ESCAPE FROM RUNGISTAN
Jacqueline VALENTIN : MYSTERY HOUSE
Patrick LECONTE : THE SERPENT'S STAR

David CORNIL : SHERWOOD FOREST
Yann CHEVREL : MASK OF THE SUN
Bertrand MORIN : MASQUERADE

Infos club Microcam : Jean-François PERCEVAULT et Jacqueline VALENTIN

CA Y EST ON A TROUVE ! ! !

Eh oui, on a trouvé, et cela grace à certains joueurs assidus qui EUX ne se sont pas découragés devant les nombreux échecs qu'il ont du endurer. Je tiens donc à les remercier tout particulièrement, et du fond du coeur, signiff, pour avoir fait preuve de courage et de tenacité. En outre, je voudrais ajouter queblablabla....et que sans blablabla..., ils n'auraient sûrement pas réussi.

Alors voilà la solution du problème. Vous vous souvenez certainement que ma quête s'achevait dans un somptueux souterrain dans lequel j'avais découvert un non moins somptueux élévateur qui rappelait à vous comme à moi, l'élévateur de notre somptueux hotel. Vous devez alors vous rappeler que lors du passage près du générateur, notre sympathique petite boîte munie d'un petit gros bouton se mettait subitement à sonner. Ne criez plus au secours, ne vous jetez plus par la fenetre de votre appartement du sixième étage, ne vous jetez plus dans la Vilaine, ne ...STOP !!!, ne paniquez plus car je ne pourrai pas vous fournir la solution de tous vos soucis.

Maintenant que vous avez absorbé votre ASPRO éffervescent, et hop un petit coup de pub, vous allez pouvoir découvrir et connaître l'euphorie d'un dénouement.

Avant de pénétrer dans la cage du gorille, vous devez tout d'abord abandonner votre petite grosse boîte munie d'un petit gros bouton dans le champs, au nord du zoo. Vous vous apercevrez que celle-ci sera dérobée par un petit bolide tout poilu. Cependant ne pleurez plus car vous allez la retrouver après le générateur qui la DESACTIVAIT. OH, le méchant. Vous allez pouvoir maintenant remonter par l'élévateur. C'est alors que vous découvrez, non sans surprise, les dédales du sous-sol de l'hotel, ou plutôt de ce qu'il en reste. Rendu là, il ne vous reste plus qu'à vous rendre chez Monsieur Topp équipé de tout les objets que vous pouvez porter à même le corps tels que le masque (rade, OUAH quel jeu de mot).

CA Y EST . . . VOUS AVEZ TROUVE ! ! !

Bravo, vous aussi vous avez fait preuve de tenacité. Je vous remercie pour votre participation accrue par l'envie de défaire ce gang de malfaiteurs.....

A bientôt pour un nouveau jeu et une nouvelle énigme. Salut les Kids des jeux d'aventures.

Bertrand MORIN.

4/ LE MONDE DE DALLAS....

Avec The Dallas Quest de Datasoft vous allez revivre le feuilleton télévisé du meme nom. Au lieu de perdre votre temps à attendre le prochain épisode lisez donc cet article, vous connaîtrez l'épilogue tout de suite (Veinards!!).

Après avoir BOOTE la disquette The Dallas Quest vous vous retrouvez dans le salon du ranch de J.R avec Sue Ellen assise sur un divan.

1/ Inutile de perdre du temps avec Sue (dommage...) allez donc vers le Nord. Pour ce faire tapez N et Return.

2/ Vous vous retrouvez dans une pièce superbement meublée avec une peau de lion étalée sur le sol et un bureau à droite. Ouvrons le (OPEN DESK) et, surprise, nous trouvons une bourse (TAKE POUCH). Retournons dans le salon au Sud.

3/ OH!!! Surprise, Sue est partie, ce qui va vous permettre de prendre un clairon accroché sur le mur. (TAKE BUGLE). Après allez vers l'est.

4/ Vous vous retrouvez dans un hall et vous voyez une enveloppe. Inutile de la prendre, allez donc voir au Nord (si j'y suis).

5/ Merveille une piscine. Surtout n'allez pas plonger dedans mais prenez les lunettes de soleil. (TAKE SUNGLASSES) et après dirigez vous vers le Nord.

6/ Donnez ensuite les lunettes au hibou ((GIVE SUNGLASSES TO THE OWL) (C'est fou!!)) et après tapez GO BARN.

7/ Vous êtes nez à nez avec un Super Rat et au fond de la cage une pelle est accrochée au mur. Pour la prendre vous devez d'abord tuer le "Rat" (DROP OWL) (TAKE SHOVEL).

8/ Retournons dans le hall (S S S).

9/ Pour pouvoir prendre l'enveloppe poser votre argent (DROP MONEY and TAKE ENVELOP) et ensuite dirigez vous vers l'ouest 2 fois (W W).

10/ Vous vous retrouvez mufle à nez avec une bande de taureaux (c'est le cas de le dire!!). Tapez RETURN (la touche) et ensuite jouez du clairon. (PLAY BUGLE).

11/ Creusez un trou (DIG). Vous découvrirez une tombe (Bof..). Tapez ensuite LOOK TOMB, READ TOMB. Ne tenez pas compte du message que vous lirez mais dirigez vous plutôt vers l'est, ensuite vers le nord trois fois de suite, deux fois à l'ouest et une fois au nord.

12/ Vous découvrez alors un Boeing (Oh, le joli petit avion...) Je pense qu'il serait intéressant de grimper dedans. Pour le faire tapez LOOK PLANE. Le pilote surgira de l'infiniment petit (Ha!!) et vous demandera votre ticket. Présentez lui votre enveloppe, il n'y verra que du feu (GIVE ENVELOP).

13/ Comme par enchantement vous vous retrouverez dans l'avion. Ouvrez le compartiment situé sous votre siège (OPEN KNAPSACK) et prenez le parachute qui s'y trouve (TAKE PARACHUT). Le courage ne vous faisant pas défaut vous sautez dans le vide (JUMP).

14/ Après avoir atterri vous vous retrouvez dans la jungle en compagnie d'un jaguar et d'un gorille (gare au Goooooiiiiiiiile!!) qui ont la ferme intention de vous barrer le passage. Tous les animaux sont gourmands (l'homme aussi), il suffit donc de leur donner à manger pour qu'ils s'en aillent. Par chance votre bourse contient du tabac à chiquer. (OPEN POUCH GIVE POUCH CLOSE POUCH). Ceci fait, dirigez vous deux fois vers le sud.

15/ Vous voyez un animal, un perroquet, mais comme vous avez du flair vous tapez EXAMINE PARROT et vous découvrez alors un superbe Anaconda. Pour s'en débarrasser grattez le (TICKLE ANACONDA), ensuite dirigez vous deux fois vers le sud.

16/ Vous découvrez, non sans surprise un bateau (GO DINGHY).

17/ Malheureusement l'eau s'infiltré par un orifice.... Pour le boucher vous devez offrir du tabac au singe (OPEN POUCH GIVE POUCH CLOSE POUCH).

18/ Maintenant vous pouvez y aller (ROW DINGHY).

19/ Soudain des hippopotames s'approchent dangereusement de vous, mais vous les charmez grace à votre clairon (PLAY BUGLE).

20/ Vous voyez alors un "chalet" .Entrons, en se dirigeant vers le Sud.

21/ L'intérieur ressemble plus à un grenier qu'à autre chose. Offrez du tabac au singe. (OPEN POUCH-GIVE POUCH-CLOSE POUCH) et surprise vous découvrez alors une échelle. Ne la montez pas tout de suite!!! Elle est à moitié pourrie. Pourtant il faut monter (Le devoir avant tout). Après de longues réflexions je compris que l'on ne pouvez passer qu'avec un seul objet. Comme dans tout bon jeux d'aventures on ne peut gagner avec un seul outil, il faut donc faire le tour plusieurs fois. Voici la manoeuvre :

- PULL CURTAIN
- DROP ALL.

Il fera certainement noir en dessous donc il vaut mieux emporter une lampe avec vous : TAKE FLASHLIGHT. Maintenant vous pouvez grimpez (CLIMB LADDER). J'avais raison, vous vous retrouvez dans l'obscurité la plus complète. Allumez donc votre lampe : LIGHT FLASHLIGHT, ensuite posez la : DROP FLASHLIGHT.

22/ Dirigez vous ensuite vers l'est et après vers le sud.

23/ Vous vous retrouvez dans le grenier. Prenez le mirror (TAKE MIRROR), grimpez l'échelle (CLIMB LADDER) et posez le (DROP MIRROR).

6/ THE DALLAS QUEST SOLUTION

24/ Meme opérations pour le reste des objets. Voici la liste des manoeuvres à effectuer.

- E
- S
- TAKE POUCH
- CLIMB LADDER
- DROP POUCH
- E
- S
- TAKE PHOTOGRAPH
- CLIMB LADDER
- DROP PHOTOGRAPH
- E
- S
- TAKE RING
- CLIMB LADDER
- DROP RING

Ouf, vous avez transporté tous les objets qui vont vous etre utiles. Il vous suffit maintenant de les ramasser. (TAKE MIRROR-TAKE PHOTOGRAPH-TAKE POUCH-TAKE FLASHLIGHT). Vous pouvez aussi taper TAKE ALL.

25/ Dirigez vous vers l'ouest W.

26/ Haaaa! Vous vous trouvez maintenant devant une bande d'indigènes. Ne vous laissez pas intimider eteignez plutot votre lampe par UNLIGHT FLASHLIGHT et montrez leur la photo (SHOW PHOTOGRAPH). En échange de la photo ils vous diront de prendre des Coconuts dans la forêt. (TAKE COCONUTS)

27/ Ceci fait dirigez vous vers l'ouest (W).

28/ Donnez à manger au singe (OPEN POUCH GIVE POUCH CLOSE POUCH)
VOUS APPROCHEZ DE LA FIN DE L'HISTOIRE C'EST POURQUOI JE NE DECRIRAI PLUS LES IMAGES : JE VOUS EN LAISSE LA SURPRISE.

29/ Maintenant, tapez GIVE EGGS, GIVE MIRROR, WAVE RING, WARM EGGS, LIGHT FLASHLIGHT, DROP RING, TAKE MAP, N.

30/ Tapez GIVE MAP et admirez.....

Voilà vous connaissez la solution de The Dallas Quest. J'espère que les auteurs du jeu me pardonneront. A quand Chateau Vallon ????

Xavier Pouyollon.

UN COUP D'OEIL SUR LE LOGO /7

Un aperçu sur LOGO

Le but de cet article n'est pas d'enseigner la programmation en LOGO, mais de faire découvrir, aux non initiés, les étonnantes possibilités graphiques de ce langage.

Qu'est-ce que "LOGO" ?

Créé vers la fin des années 60 par Pappert, LOGO est un langage destiné surtout aux débutants désireux d'acquérir facilement et rapidement la notion de programmation afin d'aborder plus aisément des langages plus complexes (BASIC, PASCAL,...). Mais, en approfondissant ses possibilités, il peut être utilisé pour les mêmes applications qu'un langage courant.

Accès à tous, LOGO est un langage évolué en français. Nous nous arrêterons sur son aspect graphique.

Le graphisme et LOGO.

Un des aspects fondamentaux de LOGO est la fameuse "tortue". Cet animal est représenté sous la forme d'un curseur triangulaire qui se situe au centre de l'écran, quand la disquette "APPLE LOGO" vient d'être "bootée", dirigée vers le haut. Tapons :

DROITE 90

La tortue effectue une rotation de 90° vers la droite et pointe vers le bord droit de l'écran.

On a envie de la déplacer, tapons :

AVANCE 50

La tortue se déplace de 50 points vers la droite (la direction qu'elle pointait). De plus, elle a tracé une droite de 50 points le long de son trajet. On peut ainsi orienter et déplacer la tortue tout en dessinant.

Voyons deux exemples plus complexes, mais avant tout vidons l'écran avec l'instruction VIDE ECRAN, la droite est effacée et la tortue est revenue au centre, pointant vers le haut de l'écran.

Le tracé d'un carré s'effectue en répétant quatre fois les instructions :

AVANCE x (x étant la longueur du côté)

DROITE 90

Tapons : REPETE 4(AVANCE 50 DROITE 90)

La tortue trace un carré de 50 de côté. De même, le tracé approximatif d'un cercle s'obtient par :

REPETE 360(AVANCE 1 DROITE 1)

On se rend compte que le graphisme sur LOGO se manipule beaucoup plus facilement qu'avec le Basic ou l'Assembleur.

Créer ses propres instructions

Le côté le plus intéressant, et le plus original du langage est que l'on peut créer ses instructions graphiques. Il s'agit d'"enseigner" à la tortue la méthode pour tracer la forme désirée de la couleur désirée.

8/ LA PROGRAMMATION SUR LOGO

Apprenons à la tortue à dessiner un triangle.

```
VIDE ECRAN
POUR TRIANGLE (On signale que l'on va expliquer à tracer une forme
               nommée TRIANGLE).
REPETE 3(DROITE 120 AVANCE 40) (Triangle équilatéral de 40 de coté).
FIN
```

Maintenant, à chaque fois que l'on tapera TRIANGLE, la tortue tracera un triangle équilatéral de 40 points de coté à partir de l'endroit où elle se situera sur l'écran. On peut ainsi créer une foule d'instructions et les insérer dans les programmes. Cet aspect du LOGO peut être comparé aux tables de formes du Basic Applesoft, mais le LOGO reste plus confortable d'utilisation et plus puissant.

La puissance du LOGO réside dans le fait que l'on peut composer les instructions créées entre elles ou avec les instructions de base (DROITE, AVANCE,...). Ainsi, sachant que RECULE signifie tout simplement le contraire de AVANCE, on définit :

```
POUR ETOILE
VIDE ECRAN
REPETE 12 (TRIANGLE RECULE 10 DROITE 30)
FIN
```

On a défini la forme ETOILE à partir d'instructions de base et de TRIANGLE que l'on a fabriqué précédemment.

Si, on tape : ETOILE, on obtient une figure formée de 12 TRIANGLES qui ressemble à une étoile; facile, n'est-ce pas ?

On constate que LOGO est relativement performant pour ce qui est du graphisme. Il possède aussi de bonnes qualités du côté du traitement de chiffres et des chaînes de caractères. C'est pourquoi on peut dire que LOGO est un langage appréciable même s'il est souvent délaissé à cause de sa simplicité par des gens qui ne veulent s'occuper que de "choses sérieuses."

Vincent DUTRON.

BACK IN TIME est un jeu d'aventure pas comme les autres. En effet, il allie les avantages d'un jeu d'aventure d'assez bonne qualité à ceux d'un didacticiel. Je m'explique : BACK IN TIME brille surtout par l'originalité de son scénario; le joueur n'évolue plus dans une mystérieuse maison ni dans un inquiétant tunnel hanté de monstres qui ne le sont pas moins, mais dans la jungle équatoriale de l'ère tertiaire. Oui, l'ère tertiaire, l'époque des dinosaures. L'aspect pédagogique du jeu réside dans le fait que le joueur doit reconnaître et nommer les dinosaures qui évoluent sur l'écran. La disquette est vendue avec un manuel qui donne un minimum de renseignements pour être en mesure de reconnaître ces reptiles tous aussi volumineux les uns que les autres. Seulement, sans le manuel il n'est pas évident de reconnaître un élasmosaure du premier coup d'oeil ni de savoir que les reptiles volants mangeurs de poissons portent le doux nom de rhamphorhynchus ! Désireux de progresser dans le scénario, je me suis référé à un livre traitant des reptiles préhistoriques et j'ai pu ainsi identifier une grande partie de ces bêtes qui peuplent le logiciel.

Mais revenons au but du jeu. Il ne s'agit pas d'aller lutiner une demoiselle comme dans SHERWOOD FOREST ni même de résoudre une inextricable énigme policière comme dans MASQUERADE, mais tout simplement d'amasser des points jusqu'à un total de 200. En fait, pas si simple que ça. Les points se gagnent en nommant les dinosaures (10 pts si on donne directement la bonne réponse et 5 pts si on a commis une erreur avant de la trouver), en ramassant tel ou tel objet important ou encore en accomplissant une action permettant de progresser.

Vous voilà donc transformé en touriste voyageant dans un autobus qui vous ramène d'une visite du Museum d'Histoire Naturelle, quand tout à coup, un choc vous projette à terre. Vous vous relevez et remarquez avec inquiétude que tous les autres occupants du bus ont disparu et qu'un dinosaure (carnivore, bien sûr) vous regarde au travers du pare-brise avant. On se débarasse facilement de cette première rencontre en allumant les phares du bus; le dinosaure s'enfuit effrayé. Vous descendez courageusement du véhicule et, n'ayant pour vous défendre qu'un sac de camping, une pomme, un morceau de caoutchouc et une thermos vide, vous partez explorer le monde des dinosaures.

Vous êtes donc devant l'autobus, au croisement de trois chemins.

<E> (les lettres E,W,S,N,U, ou D entre <> indiquent la direction à emprunter pour se rendre à l'endroit décrit dans le paragraphe) Vous arrivez devant un lézard flemmard qui se fait doré au soleil. Emparez-vous en (TAKE LIZARD). Mais, le petit reptile est très agile et il s'échappe de votre sac pour retourner faire bronzette sur son rocher; sans hésiter, reprenez la bestiole et fourrez-la dans la thermos (USE THERMOS). L'ordinateur vous annonce

10/ RETOUR VERS L'ENFER

alors que votre score augmente de 5 pts et que le lézard pourra servir à nourrir un dinosaure affamé.

<E S W S S> Après une petite balade dans la jungle, vous apercevez sur le sentier un gros insecte blessé (TAKE INSECT).

<W W N> Au passage on rencontre un scorpion qui fuit à toutes pattes si on essaie de le toucher. Puis, vous voilà nez à nez ou presque avec un dinosaure. L'ordinateur demande son nom, l'animal est un STEGOSAURUS. Une fois que vous l'avez nommé, le gros herbivore se pousse pour aller ingurgiter un autre buisson quelques mètres plus loin, on peut alors voir et prendre un morceau de bois en forme de Y (TAKE STICK). Nous possédons dès à présent un bout de bois en Y et une bande de caoutchouc, quoi de mieux pour se confectionner une fronde ? Eh oui, mais le problème est que je ne suis pas parvenu à trouver les mots anglais adéquats pour cela, à vos dictionnaires ! La réunion de ces deux éléments (morceau de bois et bande de caoutchouc) est trop flagrante pour envisager qu'il soit impossible de fabriquer une fronde.

Un petit détail avant de poursuivre : pour traduire les noms de dinosaures en -SAURE (ex. TYRANNOSAURE) du français en anglais, il suffit de substituer au suffixe -SAURE celui de -SAURUS (ex. TYRANNOSAURUS).

<S E S W> Sur ce côté de la falaise, on trouve une dent d'allosaure (TAKE TOOTH). Elle est tranchante et peut servir de couteau ou de machette. Allons maintenant de l'autre côté de la falaise ...

<E E> Puis, on gravit la pente du volcan jusqu'au sommet. Courageusement, on s'approche du cratère quand tout à coup une éruption se produit. Vous êtes alors obligé de détalier à toutes jambes pour échapper à la lave bouillante. La branche d'un arbre s'enflamme juste à côté de vous, prenez-la (TAKE BRANCH), elle pourra servir de torche. Coincé par la lave, vous devez sauter du haut de la falaise; vous atterrissez devant l'entrée d'une grotte sombre.

<W> Ici, la torche est bien utile pour y voir clair. On progresse dans la grotte jusqu'à un petit ruisseau sous-terrain qui coule d'ouest en est. Suivons son cours. Après quelques pas, l'ordinateur nous prévient que l'on vient de buter contre une pierre, ramassons-la. Serait-ce la pierre pour la fronde ? On se retrouve rapidement à l'air libre.

<S S E> Après être repassé devant l'entrée de la grotte, on arrive à un tournant. Des bruits se font entendre du nord, seulement il est impossible d'aller dans cette direction à cause d'une végétation trop luxuriante. Sortons la dent d'allosaure de notre sac et débroussaillons gaiement. Un chemin boueux s'ouvre devant nous. D'énormes empreintes de dinosaure se dirigent vers l'est. Suivons-les ...

<E> On rencontre alors l'auteur des empreintes, c'est un BRONTOSAURUS.

...AU TEMPS DES DINOSAURES /11

<W N N N> Puis, croté de boue jusqu'aux cuisses, on sort enfin des marais pour rencontrer le premier des trois dinosaures que je n'ai pas pu identifier.

<N N E> Dirigeons-nous vers le lac, une petite baignade et on arrive sur une ile. Le reptile qui s'y trouve est un DIPLODOCUS. Poussons alors le tronc d'arbre trainant sur la plage (PULL LOG) et nous voila à califourchon sur ce rondin traversant le lac vers le sud. Mais, un animal au cou qui n'en finit pas surgit de l'eau et nous barre le chemin. Proche parrent du monstre du Lock Ness, il s'agit d'un BRACHIOSAURUS. Une fois nommé, le reptile replonge et on peut atteindre la berge.

<W> Un poisson mort git sur la plage (TAKE FISH).

<E E N> Vous marchez le long de l'océan en suivant un ALLOSAURUS. Celui-ci se dirige vers le nord.

<N> Lorsque vous le rattrapez il vient de mettre à mort un autre dinosaure pour se nourrir. Des os traînent par terre. En y regardant de plus près on s'aperçoit qu'un de ces os rentre dans notre sac, seulement on ne peut pas approcher pour s'en emparer sous peine de se faire tuer par l'allosaure. La solution consiste à tuer ou faire fuir l'animal. Après plusieurs essais infructueux, l'ordinateur m'a dit que la bande de caoutchouc doit être utilisée avec quelque chose d'autre pour attaquer l'allosaure, s'agirait-il de la fameuse fronde ? Rebroussons chemin.

<S S S> Le dinosaure à nageoires est un ELASMOSAURE.

<S> On commence l'escalade d'une colline lorsqu'un reptile volant s'approche de nous, c'est un RHAMPHORYNCHUS. Il est affamé, donnons lui le poisson (GIVE FISH) il s'éloigne. Poursuivons notre route vers le haut de la colline <S S W> d'où l'on aperçoit une clairière qui s'étend en bas au milieu de la forêt.

<W S> Dans cette clairière broute le second dinosaure inconnu au bataillon.

<N W S W N> Et voici le troisième.

<N N> Nous sommes revenus au bus. Le total de nos points est de 130 sur 200. Plusieurs énigmes se posent :

- Comment fabriquer la fronde.
- Comment se nomment les trois dinosaures inconnus.
- Que faire de la pomme, de l'insecte blessé et du lézard qui croupit dans la thermos.

Vincent Dutron.

12/ LA MAISON MYSTERIEUSE

Dans la revue du MICROCAM de novembre 84, je vous ai présenté, succinctement, ce casse tête chinois qui, je vous l'avoue, n'a toujours pas été résolu à ce jour, contrairement à la plupart des autres jeux. Ceci explique sa difficulté mais aussi et surtout l'intérêt qui peut lui être porté.

RECOMMANDATIONS PRELIMINAIRES pour la longue vie de la disquette :

- 1- Attendre, sur l'écran, le ? avant d'écrire son message,
- 2- Attendre que le voyant rouge du lecteur soit éteint avant d'appuyer sur la touche RETURN.

FONCTIONNEMENT. Après le dessin de présentation du jeu, vous pouvez taper, au choix :

- 1- J et vous jouerez immédiatement, avec un bandeau sur les yeux, sans aucune connaissance des risques courus,
- 2- M et vous deviendrez un détective averti qui partira à la conquête de la maison mystérieuse avec un tas d'informations en poche, si vous n'avez pas oublié votre bloc-notes.

AUJOURD'HUI je vais vous résumer les différentes découvertes faites, à ce jour, sur 3 points essentiels :

1- Les cadavres.

- le docteur GREEN. Le chirurgien a été découvert dans la vieille nursery.
- SALLY, la couturière, trouvée dans la petite chambre.
- BILL, le boucher, étranglé dans la salle de bains.
- SAM, le mécanicien, rencontré dans le jardin.
- TOM, le plombier, gisant dans le sous-sol.

Sur 7 cadavres 5 ont déjà été trouvés. A vous de m'aider à découvrir les 2 autres.

Lorsque vous vous trouvez en présence d'un cadavre, tapez: EXAMINER CADAVRE et ce dernier n'aura plus de mystère pour vous.

Un remake des 10 petits negres /12

2- Les objets.

- des allumettes dans placard de la cuisine.
- un broc dans réfrigérateur.
- une bougie dans salle à manger.
- une petite clef sous tapis de salle à manger.
- une masse dans grenier.
- un passe-partout dans le sous-sol.
- une longue-vue dans la forêt.

Ces 6 éléments ont une utilité certaine, car au cours de mes investigations j'ai eu recours à eux.

- un couteau-à-beurre dans l'évier.
- une serviette de toilette dans la salle de bains.
- un revolver avec une balle dans la salle de dépôt.

Quand vous rencontrerez un objet, si celui-ci vous intéresse, tapez: PRENDRE ALLUMETTES, par exemple.

3- Les notes.

- Il y a des bijoux de caches dans cette maison.
- Vous ne le trouverez jamais, il est à moi.
- 7-6=1, puis j'ai terminé.

Quand vous remarquerez une note, pour la lire vous devrez passer 2 instructions: PRENDRE NOTE

LIRE NOTE

Je ne m'appelle pas Ariane, alors ne m'abandonnez pas, aidez moi à résoudre le mystère de cette maison et je vous donnerai, non pas un fil, mais quelques ficelles pour sortir de cet étrange labyrinthe.

Vos questions et découvertes sont à écrire sur la disquette du MICROCAM: la "GAZETTE".

Bon courage

Jacqueline VALENTIN.