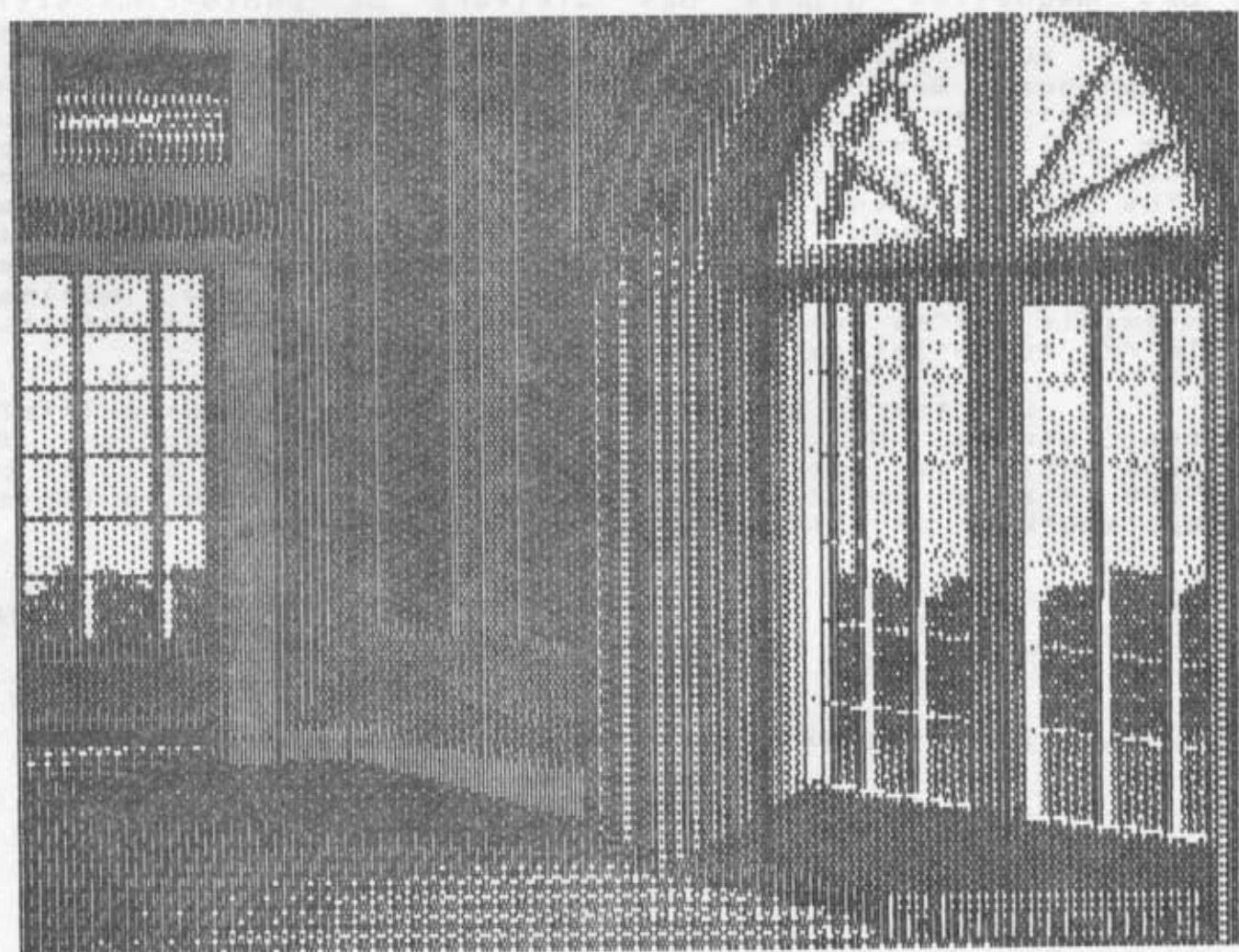


L'AFFAIRE : L'ENLEVEMENT DE MISS
KADOK, NOUS Y ETIONS POUR VOUS...
VIVEZ LES AVENTURES COMPLETES DE
ROBIN DES BOIS...



LES AVENTURIERS DU BOUT DU MONDE

LA REVUE DU MICROCAM



JUIN 1985. N 07

En première page de ce numéro les applemaniaques avertis auront reconnu une image en double-haute résolution (Double-rés pour les "cablés"). Depuis quelques mois on découvre cette fameuse résolution qui remet l'Apple parmi les premiers ordinateurs familiaux branchés coté graphique. Je vous invite, pour apprécier pleinement la double-rés à essayer des logiciels tels que Dazzle draw ou King's quest; mais de toute façon nous en reparlerons dans un prochain numéro.

Une résolution qui est la bienvenue en raison des divers progrès accomplis dans le domaine de l'impression; en effet lors du dernier Spécial Sicob les imprimantes à laser et à jet d'encre étaient les vedettes auxquelles en guise d'autographe on demandait un listing afin d'évaluer leurs qualités respectives. Dans ce domaine la technique a fait d'important progrès, et les imprimantes maintenant proposées dépassent largement la qualité courrier pour atteindre dans le cas de l'imprimante à laser un véritable travail de composition. Apple est parmi les premiers à lancer une imprimante de ce type, il convient donc de s'attarder quelques instants sur ses qualités. L'imprimante à laser est un véritable ordinateur possédant une mémoire de 512 Ko (tout comme le Macintosh, s.v.p!) et permettant de réaliser des maquettes dignes des ateliers de photo-composition, possédant bien sur plusieurs jeux de caractères l'imprimante manie aussi bien le texte en qualité super-courrier, que le graphique. Seul inconvénient son prix : 72000 francs. Mais il faut bien reconnaître que c'est un véritable ordinateur ! Une telle révolution permet de formuler les rêves les plus fous en ce qui concerne l'évolution de notre journal, mais plus généralement l'évolution de la presse écrite. Il y a 10 ans les banques de données faisaient figures de panacée Universelle, aujourd'hui l'informatique vient au secours de la feuille de chou. De toute façon cette imprimante n'existe qu'en version Macintosh, et ne sera disponible sur le //c que d'ici quelques mois.

Le temps pour la firme de Cupertino de multiplier ses ventes de //c en accordant des réductions très substantielles aux étudiants et lycéens. Apple propose pour 9900 francs un //c pour l'été avec en bonus le logiciel Appleworks ! Il fallait le dire !

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

Qui l'eut cru ? Nous avons enfin résolu Sherwood forest. Le premier jeu que nous vous avons présenté, et le dernier en date complété. Ce qui démontre s'il en était besoin la complexité de ce jeu ! Un jeu où les pièges pullulent, et dont la logique si chère à nos aventuriers n'est pas toujours cartésienne...

Est-il besoin de revenir sur les premiers indices que je vous avais livré dans le numéro 2 des Aventuriers ? Certainement, puisque nous nous étions engagés dans une mauvaise voie. Voilà donc résumé les différentes actions à exécuter.

<W> Vous vous trouvez les pieds dans l'eau et vous avez de l'eau jusqu'au genoux. Vous cherchez des grenouilles, Toto ? Arrêtons là les frais, et examinez plutôt l'H₂O : look water. Vous trouvez une roue à affuter.

<E N W W> Vous rencontrez un riche marchand, que votre bon cœur pousse aussitôt à décharger de sa bourse remplie d'or : rob taxman. Sans doute impressionné par vos kilos de muscles, il s'enfuit, laissant à vos pieds son or, prenez le : get gold.

<N N N> Après le riche, voilà le pauvre. Faites preuve de générosité et donnez lui votre or : give gold. En remerciement, il vous remettra une pierre à briquet, prenez la : take flint.

<N> Vous pourrez admirer, sans toucher, la belle Marion. Elle mérite bien quelques efforts, non ? Prenez la pièce de tissus au dessus de sa guérite : take awning.

<S S S E S> Dans l'atelier du forgeron, réparez l'affuteuse : repair grinder. Prenez le morceau de fer, qui vous sera indispensable pour faire du feu à l'aide de votre pierre.

<N N N> Chez le tailleur, déposez la pièce de tissus pour ne pas être encombré plus tard.

<S E S S S E> Vous êtes à présent face à une meule de foin desséchée par le soleil Anglais ! C'est le moment de briller, de faire des étincelles : use flint. La meule se consume aussitôt pour devenir un insignifiant petit tas de cendres, mais tout de même très utile lorsque vous remuez la cendre : look ashes. Vous trouvez une épingle, que vous prenez : get needle. En répétant la manoeuvre deux autres fois, vous trouverez du fil et une pièce de monnaie, dont vous vous emparerez.

Mais cette fois ci, je vous en prie, n'allez pas donner le penny au frère Tuck (c'est du toc), vous compromèteriez définitivement vos chances d'épouser dame Marion...Je vous conseille plutôt de le déposer dans un endroit sûr, où vous pourrez le récupérer facilement pour une utilisation prochaine.

<W N N N W N> Vous déposez chez le tailleur votre fil et votre aiguille, n'oubliez pas que vous y aviez déposé votre pièce de tissus ! Que pensez vous trouver à votre retour ? En effet, il faut laisser le tailleur seul, pour qu'il puisse travailler correctement. Vous trouvez à votre retour un superbe uniforme, que vous enfiler : wear uniform.

<S E S S W E> Petit-jean reconnaissant votre uniforme, vous laissez passer.

<E S S> Vous pourriez être tenté d'entrer dans la grotte, même démuné de torche, ce qui pour un Aventuriers est une abération! enfin si le coeur vous en dit, sauvez le jeu avant.. Je vous conseille plutôt de pousser le rocher, de façon à bloquer l'entrée de la grotte. Antérieurement, vous vous déchargez : drop all, puis push boulder.

<N U E> Vous êtes au bord d'un précipice, et n'hésitez pas à sauter : jump. Vous vous retrouvez quelques mètres plus bas, en bonne santé, prêt à rentrer dans la grotte et toujours sans torche !

<W D D D D> Vous trouvez au hasard de votre descente dans cette grotte, un gilet de sauvetage que vous devez porter impérativement pour continuer cette aventure médiévale, donc : wear lifejacket. Poursuivant votre descente, vous trouvez une manivelle, que vous prenez : get crank. Arrivé à l'extrémité de ce long tunnel, où vous reconnaissez le rocher que vous aviez poussé, vous trouvez une hache : get crank. Celle-ci étant incapable de couper une feuille de papier à cigarettes, vous vous précipitez chez le forgeron, où vous vous rappelez avoir réparé une aiguiseuse.

<U U U U E U W D N W W N W S> Quel labyrinthe ! Vous affutez votre hache : sharp (comme les ordinateurs!) ax. Vous voilà fin prêt pour réaliser le rêve d'Icare. Retournez à la catapulte.

<N E S E E> Il s'agit maintenant de faire marcher la catapulte. Insérez d'abord la manivelle : insert crank; tournez là : turn crank. Vous avez fait le plus difficile, alors assurez vous avant de ne pas avoir en votre possession le fil que vous a remis le tailleur ainsi que le penny destiné au frère Tuck. Après ce dernier check-list, vous pouvez maintenant appuyer sur le bouton : push button.

<? ? ?> Vous vous retrouvez au sommet d'un arbre, d'un sapin me semble-t-il, un bois très facile à couper.... Vous voudriez donc, armé de votre hache, couper la branche sur laquelle vous vous trouvez ! Non ! Descendez d'abord ! Maintenant, vous pouvez y aller : cut tree. Aussitôt dit, aussitôt fait, vous coupez une grosse branche en forme de perche; vous la prenez : get pole. Ensuite vous passez par le trou : go hole. Et vous voilà revenu dans ce long tunnel.

<D D> Vous soulevez à l'aide de votre perche le rocher : pry boulder. Vous voilà projeté dans une mer infestée de requins (dont il ne faut pas s'occuper!)

<S S S S> Un capitaine de frégate, tout droit sorti d'un roman de Melville vous hisse à bord de son navire et vous regarde d'un air envieux. En remerciement, vous lui offrez votre gilet de sauvetage : give lifejacket. Celui ci vous reconduit jusqu'aux quais et vous cède un luth. Un luth qu'il vous faudra réparer avec le fil que vous a laissé le cordonnier.

<E S S E N N> Vous prenez le fil et réparer le luth : repair lute. Vous voilà en possession d'un instrument de musique tout à fait jouable comme répond laconiquement le programme.

<S S W N N E> Vous voilà en bas de la scène, il ne vous reste plus qu'à gravir les dernières marches pour devenir une vedette adulée : go stage. Commencez par chanter ou danser : sing, dance. La réponse ne se fait pas attendre, les spectateurs expriment leur mécontentement en vous couvrant de tomates pourries. Vous sortez votre luth, et pour calmer leur ardeur vous jouez une douce mélodie : play lute. Charmé par votre talent, on vous gratifie d'un porte-bonheur que je vous conseille de porter : wear charm.

<S W S S S E E S W> Avant d'essayer vos talents de Dom Juan auprès de Marion, vous vous rendez près de la mare pour faire un brin de toilette; en effet les rafales de tomates que vous avez essuyé ont quelques peu ternies votre image (de marque) ! Tapez : wash me.

<E N W W N N N N> La belle n'attend de vous qu'un baiser, donnez le lui : kiss maid. Elle abandonne son kiosque, pour vous suivre le long de votre périple. Mais non, ce n'est pas fini ! Vous remarquerez que lorsque vous tapez la commande inventaire, Marion apparaît dans la liste, funny non! Machos s'abstenir !

<S S S E E N> Vous êtes devant l'église du Frère Tuck, et vous devriez trouver, si c'est bien là que vous l'y avez déposé, le penny que vous trouvatés dans les cendres : get penny.

<E> C'est le moment de "ferrer" définitivement votre proie, donnez votre argent au Frère : give penny; et pour cette modique somme il vous déclarera par la sainte loi du mariage mari et femme. Comme cadeau de mariage, on vous donne un télescope ! En voilà de la logique cartésienne... Toujours est-il qu'il est munie d'un petit crochet (bracket dans le jeu) comme la catapulte, prenez le : get telescope.

<W S S E E> Vous brûlez de plus en plus... Réparez la catapulte : -attach telescope; tournez la manivelle, et appuyer sur le bouton : push button. Vous voilà arrivé au paradis des amoureux. Au plaisir.

David CORNIL.

LA CHUTE DES CHIFFRES ROMAINS

1ère PARTIE : 1 + 1 = 10
=====

Le SYSTEME DE NUMERATION le plus utilisé est le système décimal
comprenant les symboles :

0,1,2,3,4,5,6,7,8,9

Avec ces 10 symboles il est possible d'écrire tous les nombres. On parle
de numération à BASE 10.

Lorsque l'on écrit 1376 cela veut dire en réalite que l'on fait la somme
suivante :

$$1 \times \underbrace{10 \times 10 \times 10}_3 + 3 \times \underbrace{10 \times 10}_2 + 7 \times \underbrace{10}_1 + 6$$

soit $1 \times 1000 + 3 \times 100 + 7 \times 10 + 6$

En final on ne retient que l'élément positionné au niveau équivalent à
sa PUISSANCE :

chiffre :	1	3	7	6
rang :	3	2	1	0

Par définition on convient de représenter 10×10 par 10^2 (10 puissance 2)

$10 \times 10 \times 10$ par 10^3 (10 puissance 3)
etc...

On parle alors de "PUISSANCE" de 10 :

$10 \times 10 \times \dots \times 10 \times 10 = 10^n = 10$ "puissance" n.
Par convention $10^1 = 10$ et $10^0 = 1$.

Pour représenter un nombre décimal il suffit de connaître sa position en
fonction des puissances de 10 :

Exemple :

2039 correspond à

$$2 \times 10^3 + 0 \times 10^2 + 3 \times 10^1 + 9 \times 10^0$$

puissance:	3	2	1	0
= r a n g :	3	2	1	0
élément :	2	0	3	9

----> A vous de décomposer les nombres suivants : 111, 80, 94037,
314159270450.

Ce qui est vrai pour 10 l'est également pour 2.

LA CHUTE DES CHIFFRES ROMAINS

/7

Un système de numération qui repose sur 2 "doigts" est appelé SYSTEME BINAIRE. C'est ce type de système qui est utilisé par l'ordinateur. Dans un tel environnement il n'existe que 2 symboles (0 et 1) pour représenter les nombres.

Comme pour le système décimal où la base permet une représentation composée de

$10^0, 10^1, 10^2, 10^3$ etc...

le système binaire se compose de puissance de 2 soit

$2^0, 2^1, 2^2, 2^3$ etc...

L'avantage du système binaire est de refléter deux états pouvant correspondre aux événements suivants :

- > le courant passe ou ne passe pas
- > l'intensité est nulle ou non nulle
- > la substance est magnétisée ou non
- > la lumière est allumée ou éteinte
- > tout ou rien

- > etc...

La correspondance entre BINAIRE et DECIMAL est simple:

systeme -->	decimal		binaire
base -->	10		2
	0	-----	0
	1	-----	1
	2	-----	10
	3	----	11
	4	----	100
	5	----	101
	6	----	110
	7	----	111
	8	----	1000
	9	----	1001
	10	----	1010

A vous de continuer la liste

Pour convertir un nombre de base 10 (b10) en un nombre de base 2 (b2) il suffit de procéder à des divisions successives ... ou de connaître les PUISSANCES DE 2 :

$2^0 = 1$	le nombre 1376 en base 10 a pour équivalent:
$2^1 = 2$	$1 * 2^{10} = 1024$ oté de 1376 reste 352
$2^2 = 2 * 2 = 4$	$1 * 2^8 = 256$ oté de 352 reste 96
$2^3 = 2 * 2 * 2 = 8$	$1 * 2^6 = 64$ oté de 96 reste 32
$2^4 = \dots = 16$	$1 * 2^5 = 32$ oté de 32 reste 0 d'ou
$2^5 = 32$	
$2^6 = 64$	$1376 = 1 * 2^{10} + 1 * 2^8 + 1 * 2^6 + 1 * 2^5$
$2^7 = 128$	
$2^8 = 256$	
$2^9 = 512$	
$2^{10} = 1024$	
$2^{11} = 2048 \dots$	

LA CHUTE DES CHIFFRES ROMAINS

soit
 $1*2^{10} + 0*2^9 + 1*2^8 + 0*2^7 + 1*2^6 + 1*2^5 + 0*2^4 + 0*2^3 + 0*2^2 + 0*2^1 + 0*2^0$

puissance = r a n g	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
chiffre	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0

donc 1 3 7 6 = 1 0 1 0 1 1 0 0 0 0 0

Une GENERALISATION des systèmes de numération est envisageable. Un nombre entier 'X' peut toujours être représenté dans une base 'B' quelconque (contenant au moins 2 éléments) sous la forme :

$$X = p_n * B^n + p_{n-1} * B^{n-1} + p_{n-2} * B^{n-2} + \dots + p_2 * B^2 + p_1 * B^1 + p_0 * B^0$$

et s'écrira $X = p \ p \ p \ \dots \ p \ p \ p$

(p représente le symbole de numération en position n. Il est compris entre 0 et B).

Ceci peut être condensé par l'expression:

$$X = \sum_{l=0}^{l=n} p_l * B^l$$

A ce niveau il reste à trouver le passage d'une base à une autre. Dans la pratique cela revient à savoir faire 2 type de passage :

-1- conversion d'un nombre décimal en un nombre en base B.

-2- conversion d'un nombre en base B en un nombre décimal.

Notre habitude du système décimal nous oriente à faire ce type de passage.

EXEMPLE -1- Traduire 356 base 8 en décimal .

$$356 = 3*8^2 + 5*8^1 + 6*8^0$$

$$356 = 3*64 + 5*8 + 6$$

$$356 = 192 + 40 + 6$$

$$356 = 238$$

EXEMPLE -2- Ecrire 238 décimal en binaire.

Procéder par divisions successives par 2 jusqu'à obtention d'un quotient non nul inférieur à la base (2). Ce dernier quotient sera le chiffre de gauche auquel suivront les restes des divisions.

238	2	
018	119	2
0	19	59 2
	19	29 2
	01	14 2
	0	7 2
	1	3 2
	1	1 1 < 2 ---> stop

nombre	=	diviseur	*	quotient	+	reste
238	=	2	*	119	+	0
119	=	2	*	53	+	1
53	=	2	*	29	+	1
29	=	2	*	14	+	1
14	=	2	*	7	+	0
7	=	2	*	3	+	1
3	=	2	*	1	+	1
1	<	2	----	stop		
2 3 8 = 1 1 1 0 1 1 1 0						

Et en plus, toutes les opérations (+,-,:,x) sont possibles quel que soit le système de numération ... mais ceci est une autre histoire.

(à suivre....)

Jean-Francois PERCEVAULT.

LES PETITES ANNONCES DES AVENTURIERS

ACHATS

CONTACTS

VENTES

...elles seront bientôt dans votre journal préféré...

ENVOYEZ VOS ANNONCES A YVES CORNIL, CTI/SYST

Ce mois ci, je vous présente un nouveau jeu d'aventure, il s'agit de l'Enlèvement. Quelle chance le jeu est en français cette fois-ci !

Note : Pour entrer des commandes au clavier, taper le verbe à l'infinitif suivi du nom (exemple : "PRENDRE CLE").

Vous voilà donc détective ! Votre mission est de retrouver la fille de Kadok. On vous remet un chèque pour pouvoir commencer votre mission.

Au début du jeu, vous êtes à New York dans votre bureau. Vous devez donc faire vos préparatifs pour aller à Paris mener votre enquête.

Prenez pour commencer le chèque ("PRENDRE CHEQUE"). Vous vous souvenez que vous aviez caché un passe-partout derrière la corbeille. Bougez la corbeille et prenez ensuite la clé.

Ouvrez le tiroir de votre bureau, examinez-le, et prenez votre passeport.

Ouvrez maintenant l'armoire, regardez ce qu'il y a l'intérieur et prenez votre couteau. Ne prenez surtout pas le revolver car à votre montée dans l'avion, on vous prendrait pour un pirate de l'air...

Quoi qu'il en soit, allez maintenant au nord (tapez "N"). Appuyez sur le bouton de l'ascenseur et pénétrez à l'intérieur en continuant au nord.

Vous êtes maintenant dans l'ascenseur. Appuyez sur le bouton pour pouvoir descendre. Allez au nord, ensuite allez au sud et enfin à l'ouest.

Vous vous retrouvez dans la banque. Echangez le cheque de Kadok. Le caissier vous demandera alors si vous voulez uniquement des dollars. Vous répondez par "N" à cette question. Le caissier vous donnera alors des dollars et des francs. Quittez la banque en allant vers l'est.

Prenez un taxi pour aller prendre l'avion à destination de Paris. Vous vous retrouvez donc devant l'aéroport de New York. Pénétrez à l'intérieur en tapant "N". Maintenant, vous pouvez acheter votre billet pour Paris.

Une fois que ceci est fait, allez vers l'est pour arriver sur la piste où vous attend l'avion. Grimpez dans ce splendide Concorde en tapant "H".

Votre voyage se déroule bien et, enfin, vous arrivez à Paris.

Quittez votre avion en tapant "B". Vous vous retrouvez alors sur la piste de l'aéroport de Roissy. Vous sortez en tapant "S". Quelle aubaine ! Un taxi vous attend. Prenez le afin d'aller dans le centre ville.

Vous êtes maintenant dans les rues désertes de Paris. Pour aller au Champs Elysés, tapez "N" puis "E".

Vous êtes maintenant devant l'entrée du Lido.

Vous apercevez un kiosque à journaux. Vous pourrez toujours aller acheter un journal pour vous mettre aux nouvelles !

Tapez "VOIR KIOSQUE" et ensuite "ACHETER JOURNAL" et puis entamez la conversation avec le marchand (Attention, si vous volez des journaux au marchand, il ne vous donnera pas de renseignements !!!), tapez "PARLER MARCHAND". Il vous parle alors d'un certain Durand qu'il avait vu avec Miss Kadok.

Tapez "PARLER DURAND" pour avoir des informations supplémentaires. Le marchand vous dit alors qu'il travaille à la tour Eiffel. Attention : vous devez questionner le marchand avant d'aller à la tour Eiffel !!

Vous vous décidez donc d'aller voir cela de près à la tour Eiffel. Pour vous y rendre il suffit de taper les directions suivantes : "O", "S", "E".

Vous êtes maintenant au pied de la tour Eiffel.

Vous apercevez un buisson; examinez-le et vous découvrirez alors un cadavre. Fouillez-le et prenez les tickets de métro.

Ensuite, allez trois fois à l'est, et descendez dans le métro.

Tapez "B", "N", "N", "H".

Vous ressortez alors du métro.

Allez à l'est maintenant, et normalement, vous devez être en face d'un bar.

Entrez dans le bar et achetez des cigarettes. Le patron n'ayant pas ce que vous désirez, il partira dans une autre pièce, en vous laissant seul dans le bar.

Tapez "B", "BOUGER LIT", "PRENDRE CLES", "H" et "S".

Vous vous retrouvez sur la rue en face du bar.

Reprenez le métro de cette façon :

Tapez "O", "B", "N", "N", "H", "O", "O", "N", "N", "E".

Vous êtes alors revenu au Lido.

A partir de là, tapez les directions suivantes :

"E", "E", "E", "B", "N", "N", "H", "O", "N".

Vous êtes maintenant devant une maison.

Ouvrez pour commencer la porte. L'ordinateur vous demandera alors avec quoi il doit l'ouvrir, vous lui répondrez alors

"AVEC CLES". La porte s'ouvrira et vous pourrez entrer en allant au nord.

Vous êtes dans l'entrée. Allez au nord.

Vous êtes maintenant dans la cuisine. Ne vous attardez pas dans cette pièce car il y a une fuite de gaz...

Opérez donc de la façon suivante : Ouvrez le tiroir, regardez à l'intérieur et prenez enfin la lampe.

Quittez la cuisine en allant au Sud.

Allez à l'est. Vous êtes maintenant dans le salon.

Soulevez le tapis et ouvrez la trappe que vous venez de découvrir.

Tapez "B" pour descendre dans le soupirail.

Vous devez alors allumer votre lampe.

Une fois en bas, allez sans tarder au sud.

Vous vous retrouvez alors dans un atelier.

Ouvrez l'armoire avec le passe partout et prenez la paire de tenailles.

Allez au nord, puis remontez en tapant "H".

Quittez le salon en allant à l'ouest.

Montez les escaliers en tapant "H". Vous êtes alors sur un palier. Il ne faut pas essayer d'entrer dans les salles car un piège vous attend !!!

Poursuivez votre quête en continuant à monter.

Vous êtes maintenant dans un grenier. Tapez "O" et "S".

Normalement, vous devriez vous retrouver devant une porte cadénassée. Coupez la chaîne en utilisant la paire de tenailles.

Passez la porte en allant au nord.

Vous vous retrouvez devant un tas d'objets...

Vous apercevez un Bouddha. Tournez-le et une porte mystérieuse apparaîtra. Passez cette porte en allant au nord.

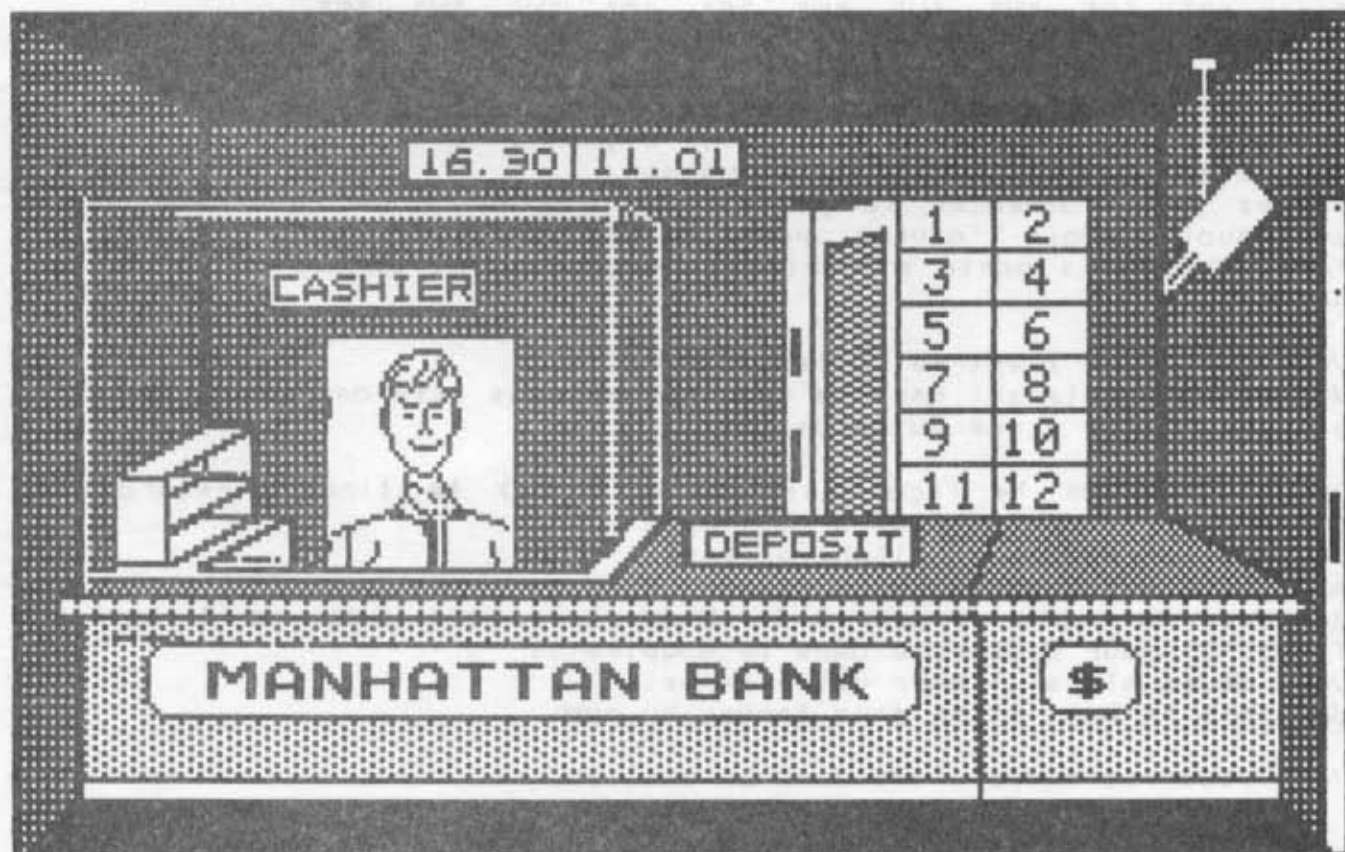
Vous apercevez alors Miss Kadok attachée à une chaise.

Vous venez donc la délivrer.

Vous avez gagné!

Je vous retrouve bientôt dans une autre aventure, celle de King Quest, en anglais cette fois !

Yann Chevrel.



VOICI DONC LA SOLUTION :

Allez d'abord à la caravane ("GO CARAVAN"), où vous vous munissez du matériel suivant : (tapez les instructions dans cet ordre)

- le cheval ("BUY HORSE")
- les sacoches ("BUY SADDLEBAGS"), puis ("PUT SADDLE ON HORSE")
- la tente ("BUY TENT"), puis ("PUT TENT IN SADDLEBAGS")
- le beurre ("BUY BUTTER")
- les vivres ("BUY TSAMPA")
- le thé ("BUY TEA")

Maintenant, laissez donc ces marchands compter leur or, en tapant ("E"), ceci afin d'arriver au croisement où vous irez ("NE").

Une fois au chalet, attachez votre cheval ("TETHER HORSE") puis entrez ("ENTER INN"), asseyez vous près de l'explorateur à qui vous offrirez 2 fois à boire ("BUY DRINK", "OFFER DRINK", "ASK HELP") x2). Vous avez maintenant la lampe, ainsi qu'une petite réserve de fuel. Quittez l'explorateur ("LEAVE") et reposez vous ("REST").

Le lendemain matin, vous quittez le chalet ("LEAVE INN"). Et si nous allions au ("SE"), ici se joue votre vie, montrez-vous un beau dégaineur, tapez aussi vite que vous le pouvez et autant de fois qu'il le faudra ("SHOOT WOLF"), ensuite allez au sud ("S"), vous êtes au pont, ("DISMOUNT", "CROSS", "NE").

Ce moine possède quelque chose vous désirez par dessus tout, ("GO MONK", "OFFER TSAMPA", "ASK ABOUT SCROLL", "GET MONK'S SCROLL").

Allons maintenant au monastère, ("S", "W", "N"), frappez à la porte, ("KNOCK DOOR", "IN", "OFFER MONEY", "DISMOUNT", "DROP REINS", "ENTER"). Vous vous trouvez dans une salle où fument des morceaux de beurre, au fond une statue que je vous conseille d'aller voir de plus près, ("GO BUDDHA"), offrez lui du beurre ("OFFER BUTTER", "GO DOOR", "F"). Vous rencontrez le moine à qui vous demandez ("ASK ABOUT LHASA SCROLL"). Vous prenez congé de lui dans la librairie ("LEAVE", "L", "OUT", "OUT", "MOUNT"). Vous quittez alors le monastère pour vous rendre à la grotte, ("S", "NE", "NE").

Peut être devriez-vous sauvegarder votre jeu maintenant.

Remplissez votre lampe et allez tout droit, ne touchez pas à la statuette de cristal, 2 yetis vous bloqueraient le passage plus tard, ("FILL LAMP", "LIGHT MATCH", "LIGHT LAMP", "F", "F"). Maintenant à vous de choisir, vous aimez les jeux d'action, alors ne tapez rien, quant aux autres, qu'ils tapent ("PUT AVALANCHE OFF"), ce qui annule l'avalanche qui n'est pas facile à franchir.

Allez tout droit, ("F"), vous vous trouvez alors près des ruines d'un monastère. J'espère pour vous que vous possédez la tente qui va vous permettre de vous reposer en vue de la journée chargée de demain.

VOICI DONC LA SOLUTION :

Allez d'abord à la caravane ("GO CARAVAN"), où vous vous munissez du matériel suivant : (tapez les instructions dans cet ordre)

- le cheval ("BUY HORSE")
- les sacoches ("BUY SADDLEBAGS"), puis ("PUT SADDLE ON HORSE")
- la tente ("BUY TENT"), puis ("PUT TENT IN SADDLEBAGS")
- le beurre ("BUY BUTTER")
- les vivres ("BUY TSAMPA")
- le thé ("BUY TEA")

Maintenant, laissez donc ces marchands compter leur or, en tapant ("E"), ceci afin d'arriver au croisement où vous irez ("NE").

Une fois au chalet, attachez votre cheval ("TETHER HORSE") puis entrez ("ENTER INN"), asseyez vous près de l'explorateur à qui vous offrirez 2 fois à boire (("BUY DRINK","OFFER DRINK","ASK HELP") x2). Vous avez maintenant la lampe, ainsi qu'une petite réserve de fuel. Quittez l'explorateur ("LEAVE") et reposez vous ("REST").

Le lendemain matin, vous quittez le chalet ("LEAVE INN"). Et si nous allions au ("SE"), ici se joue votre vie, montrez-vous un beau dégaineur, tapez aussi vite que vous le pouvez et autant de fois qu'il le faudra ("SHOOT WOLF"), ensuite allez au sud ("S"), vous êtes au pont, ("DISMOUNT","CROSS","NE").

Ce moine possède quelque chose vous désirez par dessus tout, ("GO MONK","OFFER TSAMPA","ASK ABOUT SCROLL","GET MONK'S SCROLL").

Allons maintenant au monastère, ("S","W","N"), frappez à la porte, ("KNOCK DOOR","IN","OFFER MONEY","DISMOUNT","DROP REINS","ENTER"). Vous vous trouvez dans une salle où fument des morceaux de beurre, au fond une statue que je vous conseille d'aller voir de plus près, ("GO BUDDHA"), offrez lui du beurre ("OFFER BUTTER","GO DOOR","F"). Vous rencontrez le moine à qui vous demandez ("ASK ABOUT LHASA SCROLL"). Vous prenez congé de lui dans la librairie ("LEAVE","L","OUT","OUT","MOUNT"). Vous quittez alors le monastère pour vous rendre à la grotte, ("S","NE","NE").

Peut être devriez-vous sauvegarder votre jeu maintenant.

Remplissez votre lampe et allez tout droit, ne touchez pas à la statuette de cristal, 2 yetis vous bloqueraient le passage plus tard, ("FILL LAMP","LIGHT MATCH","LIGHT LAMP","F","F"). Maintenant à vous de choisir, vous aimez les jeux d'action, alors ne tapez rien, quant aux autres, qu'ils tapent ("PUT AVALANCHE OFF"), ce qui annule l'avalanche qui n'est pas facile à franchir.

Allez tout droit, ("F"), vous vous trouvez alors près des ruines d'un monastère. J'espère pour vous que vous possédez la tente qui va vous permettre de vous reposer en vue de la journée chargée de demain.

Maintenant tapez, ("KNOCK","OFFER MONK'S SCROLL","DISMOUNT","DROP REINS","IN"), un nouveau monastère s'ouvre à vous avec d'excellentes images. Vous pénétrez donc dans la place et la visitez, ("F","F","F"). Oh !, merveilles, face à vous une statue d'art tibétain comme MAC STEELE les aime. Derrière celle-ci se trouve un passage secret ("LOOK BEHIND","GO BEHIND","GET ALL","WEAR ROBE","B","F","UNLOCK DOOR" grace à la clé trouvée derrière la statue,"L").

Examinez le sceptre, ("LOOK STAFF"), d'étranges inscriptions sont écrites ici, mémorisez les car elles vous serviront à tuer les démons plus tard. Emparez vous du parchemin, ("GET SCROLL","B","OUT"). Vous êtes dans la cour où se déroulent des combats d'arts martiaux. Allez à gauche et regardez derrière la tapisserie, ("LOOK TAPESTRY","F"). Tapez ("PUT OUT FLAME") jusqu'à ce que les flammes des torches se soient éteintes. Ouvrez la porte, ("OPEN DOOR"),"F","OPEN CHEST","GET ALL","F","OPEN BOX"). Attention vous êtes aveugle pendant quelques instants, tapez 10 fois nord ("N"). Rangez le sceptre dans votre sac, ("PUT STAFF IN PACK","GET SHIELD","D","DROP SHIELD","GET STAFF","SAY TSKDG","PUT STAFF IN PACK","LOOK FLOOR","GET ALL","OPEN DOOR","F","GET ALL","F","F"). Vous êtes devant un vieux sage qui va vous poser 3 questions, vos 3 réponses sont :

- ("DRAGON")
- ("YIN AND YANG")
- ("MAN")

Maintenant, allez à droite, ("R"), vous pénétrez, alors, dans un labyrinthe, si vous tapez ("STAT"), le programme vous donne une sorte de radar. MAIS il suffit pour vous de taper, ("L","L","GET ALL","B","F","L","F","RING GONG","B","F","L","L","DROP MATCHES","GET TSAMPA","R","F","L","L").

MAINTENANT, VOUS AVEZ 6 DIAMANTS ET IL Y A 6 TROUS DANS LA PORTE. Aussi, tapez :

- PUT BLACK GEM IN DOOR
- PUT VIOLET CRYSTAL IN DOOR
- PUT BLUE STONE IN DOOR
- PUT GREEN GEM IN DOOR
- PUT ORANGE GEM IN DOOR
- PUT CLEAR CRYSTAL IN DOOR

La porte s'ouvre, entrons, ("F"). Maintenant, achevons ce jeu, ("BLOW SHELL").

Le dragon va vous poser 2 questions, les réponses sont dans l'ordre, ("RAINBOW","NIRVANA"). Débarrassons-nous de toutes nos affaires, ("DROP ALL"), emparons-nous du SERPENT'S STAR, ("GET SERPENT'S STAR","LOOK NICHE","PUT SERPENT'S STAR IN NICHE").

CA Y EST, VOUS AVEZ GAGNE !!!.....

A bientôt pour un nouveau jeu....

ASSEMBLEE GENERALE 1985

BILAN 1984 ET PERSPECTIVES

* ADHERENTS : adultes 90 adolescents 72 extérieurs 17 total
79 contre 108 en 83 et 85 en 82.

* INVESTISSEMENTS : le club compte 3 apple 2+ 2 apple 2e 1
apple 2c et 1 To7 + nombreux ouvrages et abonnements + logiciels (apple
writer, apple works, dallas,...)

* ANIMATION : élargissement des thèmes (fichiers, tableurs,
traitement texte...)+ abandon des langages (fortran,pascal...) plus de
80 séances ont été assurées.

* CONTACTS EXTERIEURS : outre la notoriété du MICROCAM avec
articles dans CAMILLE et OUEST-FRANCE, nombreux contacts (autres clubs,
enseignants, etc...) + le MICROCAM est adhérent au Club APPLE.

* NOUVEAUTES : la GAZETTE DU MICROCAM crée par J.Y BEAUPERE + des
nouvelles "RAMPE DE LANCEMENT" (Gestion de fichier par Y.CORNIL et Tracés
de formes par JF.PERCEVAULT) + création de l'ANTENNE MALOINE avec
P.DELORAINÉ + bien sur ... le JOURNAL "LES AVENTURIERS DU BOUT DU
MONDE"....

* AVENIR : stabilisation voir baisse en quantité + plus grande
spécialisation + diversification + communication.

LES FINANCES

*RESULTATS COMPTABLES

*MATERIEL

*ADHESIONS

*LOGICIELS

*COTISATIONS : à partir du 15 SEPTEMBRE 1985 :

- ADOLESCENTS 60 F
- ADULTES 80 F
- EXTERIEURS 180 F

RENOUVELEMENT ET ELARGISSEMENT DU BUREAU:

Président : Jean-Francois PERCEVAULT

Vice-Présidents : Bernard DYEURE
Jean-Yves BEAUPERE
Philippe DELORAINE

Trésorier : Yves CORNIL
Secrétaire : Jacqueline VALENTIN
Secrétaire adj : Céline TRICAULT

Le BUREAU est élu pour 2 ans et confirme son fonctionnement en BUREAU ELARGI regroupant tous les adhérents qui desirent participer aux réunions qui se tiennent tous les 1er LUNDI de chaque MOIS .

RESULTATS DU CONCOURS M I C R O C A M

1 er PRIX : MM.ROBIDEL et DELORAINE pour leur programme "LA BRETAGNE SUR LE BOUT DES DOIGTS" GAGNENT LE MICRO-ORDINATEUR THOMSON T07/70 offert par LA DIRECTION DE LA CAISSE REGIONALE DE CREDIT AGRICOLE D'ILLE ET VILAINE.

2 ème PRIX : Mr COLLIN pour sa LOGITHEQUE gagne une calculatrice scientifique casio fx-82 offerte par LE COMITE D'ENTREPRISE DU CREDIT AGRICOLE.

3 ème PRIX : Mr BEAUPERE pour sa GAZETTE DU MICROCAM gagne un livre sur la PROGRAMMATION et une boîte de 10 disquettes.

Les autres prix reviennent à ROBERT F., THOMAS D., MM.DERRIEN., CHIRON G., et au plus jeune de tous: M.GOURMELEN.

Le MICROCAM a récompensé également le 200 ème adhérent (J.M LE VOURCH) et la meilleure initiative de l'année : LES AVENTURIERS DU BOUT DU MONDE dont le jeune rédacteur en chef se voit attribué un voyage pour SPECIAL SICOB.

Le bureau remercie la DIRECTION de la CAISSE REGIONALE, LE COMITE D'ENTREPRISE et tous les BENEVOLES adhérents ou non qui ont contribué au développement du CLUB.

Un grand merci aussi aux GAGNANTS du concours qui ont montrés que l'antenne malouine n'a pas de complexe à avoir et qui dans un esprit d'équipe a fait don du To7 au Club.

(compte rendu détaillé au local ou sur demande.)

LE BUREAU