

MICROSOFT

LA GENERATION MICRO (AMSTRAD). PERIODIQUE. [1993]

N°2



EXEPTIONNEL

LES JUSTICIERS
SECRET AGENT

HEROES OF THE LANCE...

8 FRs

S O M M A I R E D U N ° 2 :

E D I T O :

Nous avons reçu beaucoup de /
courrier et nous vous encou- /
rageons à continuer. Conformé- /
ment à vos nombreuses lettres, /
nous ne testerons pas de flip- /
per, mais uniquement des jeux /
vidéo (il est vrai que seuls /
les jeux vidéo peuvent être a- /
daptés sur nos bécanes); notre /
envoyé spécial a donc passé au /
crible une toute dernière nou- /
veauté : SECRET AGENT !! /

Grâce à vous MICROSOFT prend /
du poids et vous pourrez dès /
ce numéro savourer quatre pa- /
ges de plus. En effet, plusieurs /
rubriques s'agrandissent: deux /
pages pour le dossier, une pa- /
ge et demi d'annonces, et puis /
trois pages de HELP, deux pages /
pour les jeux de rôle. /

Nos rédacteurs se sont bien /
partagés les tâches: vous re- /
trouvez trois "justiciers" en /
pages deux, trois et quatre, si /
bien que MICROSOFT frappe un /
grand coup en alignant trois /
méga hits en un seul numéro. /

Nous finissons par une bonne /
nouvelle puisque j'ai plaisir /
à vous annoncer que nous dimi- /
nuons le prix des annonces , /
pour vous remercier de votre /
confiance et pour célébrer la /
réussite flagrante du numéro /
un. /

JOE HAMLET. /

MICROSOFT
C. DUGUY
Bel-égo
44850 St Mars du Désert

36 15 CODE JOYSTICK : BAL ELESSAR.

Ce fanzine à été conçu à l'aide d'un AMSTRAD PCW 9512.

◇ SOFTS EN STOCK : P2
Trois super hits réunis dans
une même compilation: on a le
droit de rêver. MICROSOFT
a testé ces softs pour vous.

◇ DOSSIER : P5
Deux pages remplies des plus
belles adaptations de cette
firme qui décidément n'a pas
fini de nous surprendre.

◇ EN DIRECT DES SALLES : P7
Mon nom est Bond... James
Bond , ou comment devenir
beau , musclé , intelligent
et Secret Agent !!

◇ PETITES ANNONCES : P8
(presque gratuites)

◇ TOP DES SOFTS : P9

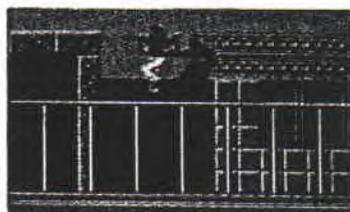
◇ HEUREUSEMENT QUE... : P10
Plan de Rambo III (1er bât.)
Plan de Short Circuit et les
questions/réponses.

◇ LA BOUTIQUE DE L'ERMITE: P1
Après Le Seigneur Des An-
neaux, la saga de Dragonlance
vue au travers d'AD&D, et de
Heroes Of The Lance.



 D R A G O N N I N J A :

OUAAAAH ! ON CROIT REVER:C'EST PAS POSSIBLE ! TROIS HITS RIEN QUE POUR NOS YEUX...COMMENCONS PAR SAUVER LE PRESIDENT REAGAN (LE SOFT A ETE CREE AVANT LES ELECTIONS),APRES TOUT NE SOMMES NOUS PAS DES JUSTICIERS ??



Dès l'apparition du premier niveau,vous êtes plongés dans l'action: pas le temps de mirer les superbes graphismes (genre Rolling Thunder en plus fin) et les couleurs variées forment un agréable mélange.L'animation ?? Elle est fluide,rapide mais il est navrant que vous soyez touchés lorsqu'un ennemi frappe vers le sens opposé.C'est l'un de ses deux défauts (il n'en a que deux !!).C'est quoi l'autre demande le petit Vincent,attiré (et non ébloui) par les bruitages caractéristiques d'un bon jeu de baston ? C'est le temps, répond l'animateur de cette rubrique.En effet,l'animation du camion dans le second niveau est bien trop lente,et à moins de collecter des bonus de temps à chaque "ninja-bonus",il est impossible de passer ce niveau avec une seule vie.

.JEU D'ARCADE PAR EXCELLENCE:

Vous retrouvez bien sur tous ce qui a fait le succès de ce soft dans les salles d'arcade: options tout au long du jeu : armes,temps,énergie...mais aussi les sept niveaux avec les sept boss de fin de niveau (petit conseil pour les passer: frappez-les,puis faites semblant de partir,puis revenez à la charge pour les frapper...).Il y a même le petit cri de fin de niveau (on se fait insulter !)

.NINJA:UN MOT A LA MODE ??

De nos jour,le mot ninja fait bien devant les petites copines,les petits frères et autres pommés : on ne voit que ça:maître-ninja,lady-ninja,ninja tout court...évidemment ça accroche,mais notre héros utilise des coups bien plus simples:coups de poing,coups de pied,coups de pied sautés,les coups accroupis du jeu d'arcade.Mais alors,il y a moins de coups que dans Rénégade ? Oui mais il y a de beaux graphismes,des niveaux plus courts donc plus variés,des boss aussi différents que nombreux.Cela donne un mélange explosif où l'on veut toujours aller plus loin.Ce soft n'est pas trop difficile mais les deux ou trois derniers niveaux vous donneront beaucoup de fil à retordre,comme on dit.

JOE HAMLET.

◇GRAPHISME :	17/20
◇SON :	14/20
◇ANIMATION :	16/20
◇INTERET :	19/20
◇DIFFICULTE :	16/20

16.4/20

DRAGON NINJA DE IMAGINE

R O B O C O P :

AH! AH! IL ME CROYAIT MORT CE
SCELERAT! VENGEANCE VENGEANCE!!
C'EST LE JEU DE LA VENGEANCE.
AVIS AUX AMATEURS DE BECASSINE,
VOUS VOUS ÊTES TROMPÉS D'ADA-
PTATIONS DE FILM.

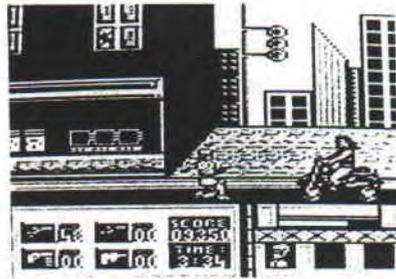
Ouah parc'que j'veus connais:
vous êtes bien capable d'm'faire
une syncope en touchant l'otage
du second niveau...(Bon c'est
pas tout, si je commençais par le
premier niveau ?)

.BASTON DANS LA RUE :

Après avoir entendu la superbe
voix de Dédé (c'est plus court
que Robocop), digitalisée et ...
tout et tout, v'la t'y pas que je
me fais agresser de tous les cô-
tés. Les graphismes sont pas trop
mal (les programmeurs ne doivent
pas connaître le mot courbe),
l'animation, quant à elle, étant
franchement lente. Au menu, punks
à l'écoissaise (arrosés de tes-
sons de bouteilles de scotch),
karatekas ratés (prononcer: kar-
até bis), motards. Ayayaye, y'a
pu de munitions... Pas de pro-
blème, système Dédé: on récolte
des munitions et des petits pots
de Blédina (l'auteur du soft a
du être traumatisé par son en-
fance) en guise de vitamines.

.INTERLUDE MOMENTANEE :

Heureusement que nous avons
des interludes, ou le jeu serait
franchement lassant. Bon, rien de
telle qu'une petite prise d'ota-
ge pour se dérouiller (on est ro-
bot ou on ne l'est pas). Un gros
malabar a enlevé une fillette et
il va le regretter (tirez entre
les jambes c'est plus efficace).
Là j'avoue que les auteurs ont
fait fort: ce jeu est d'une pré-



cision... Hélas, c'est un peu
trop facile.

.REBASTON DANS LA RUE

Dédé se retrouve donc avec
les karaté bis, les motards
et les punks écossais. (cf
plus haut)

.PORTRAIT ROBOT :

Encore l'interlude! Mais cet
te fois vous faites partici-
per le petit frère (c'est vrai
que Dédé n'est qu'un robot,
mais tout de même...). J'en
connais qui sont quand même
coincés à ce niveau.

.QUE C'EST FACILEUUUUH :

C'est vrai qu'il y en a qui
ont fini Dédé en moins d'une
heure grâce à un bug: au lieu
d'envoyer des motards ou des
kepons, l'ordi nous met des
karatés bis qui sont inno-
fensifs. Un soft très cool.

ELESSAR.

◇GRAPHISME :	16/20
◇SON :	17/20
◇ANIMATION :	13/20
◇INTERET :	20/20
◇DIFFICULTE :	13/20

15.8/20

ROBOCOP DE OCEAN

 R A M B O I I I :

ET VOILA ! C'EST ENCORE MOI
 QUI VAIS ME PAYER CETTE...
 NULLITE. LA REDAC ME PREND POUR
 UN TAS DE MUSCLE SANS CERVEAU
 OU QUOI ? (NDLR : NON CAR TON
 UNIQUE MUSCLE...T'ES ASSIS ,
 DESSUS)

Mouais...j'espère que ce
 n'est pas un énième commando !!
 Tiens, elle est pas mal la mu-
 sique de présentation. Tiens, la
 scène est vue de dessus: ça me
 rappelle Commando. Tiens, il n'y
 a pas de musique, pendant le jeu
 et puis les couleurs et ben...
 justement il n'y en a pas beau-
 coup. Arf ! c'est marrant : y'a
 Rambo qui se décompose au fur
 et à mesure qu'il perd de l'nrj
 (à noter que vous avez deux
 vies). L'animation est très rap-
 pide mais elle est parsemée de
 beaucoup trop de bugs :

.MY NAME IS BUG , JAMES BUG.
 Vous voulez des exemples ? il
 n'y a qu'à demander : on peut
 passer à travers les murs juste
 à coté des portes , ce qui per-
 met de ne pas réveiller les
 gardes qui font le guet. Mais ,
 dans la seconde partie , il se
 peut que vous passiez d'un ta-
 bleau à un autre et que ,...
 malheureusement vous restiez
 coincés dans un décor sans
 autre alternative que de re-
 charger le jeu et recommencer
 depuis le bédu. Ralalalalala !!
 Heureusement, le jeu, comme le
 graphisme, est agréable et on a
 plus l'impression de jouer à
 James Bond (Commando secret
 oblige). Allons ne vous décou-
 ragez pas : d'accord c'est le
 jeu qui fait réfléchir à deux
 fois avant de l'acheter (De
 toutes façons , niark! niark!



il y a des petits malins qui
 ne l'achètent pas).

.BIDOUILLES ? MOI J'AIME !!
 Qu'est-ce qu'on dit à papa ?
 Merci MICROSOFT, pour le beau
 plan de Rambo III : grâce à
 toi on va pas s'emmêler les
 pinceaux. Si vous voulez un
 conseil, emmêlez-vous les
 pinceaux et faites-vous vous
 même ce plan car ça rend le
 jeu mille fois plus inter-
 ressant (re-conseil: appuyez
 sur la touche pause dès que
 vous franchissez un nouvel
 écran). Mais alors , demande
 le petit vincent , vraiment
 très attentif cette semaine,
 le jeu est nul ?? Meee non ,
 qu'il est bêête bêête com-
 me une paire de chaussette
 ssette , mais je m'éloigne. Le
 soft est bon mais au top des
 softs, il n'égallera pas la...
 Lambada. Hein papy Bouygues ?

WOLFGANG.

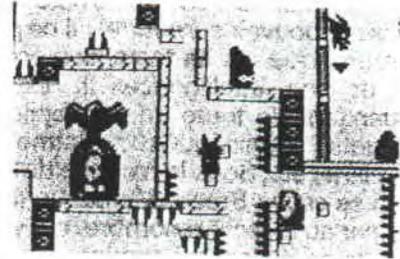
◇GRAPHISME :	17/20
◇SON :	12/20
◇ANIMATION :	15/20
◇INTERET :	15/20
◇DIFFICULTE :	18/20

15.4/20

RAMBO III DE OCEAN.



APRES EXXOS , ON S'ATTAQUE A LA MAISON,PURE ARCADE-AVENTURE, J'AI NOMME OCEAN.LES PROS DES RECONVERSIONS VIDEO EN TOUT GENRE VONT PASSER AU CRIBLE DES BALLES DE JOE HAMLET.



Tout d'abord , admirez les photos d'écrans (à part Cabal qui est la version arcade , ce n'est que du Cpc).Et là mes enfants , on s'est décarcassés : on a même poussé le vice ,... jusqu'à embêter les copains de Gary Bracey (PDG de Ocean ,prononcez Ocheuuun en anglais,et O schön en allemand)au téléphone.Enfin pas moi.Plutôt mes correspondants anglais.

IL ETAIT UNE FOIS...LA MER.

Ocean est née de l'union de deux grands génies ,stylistes de mode (NDLR : Eh oh où tu t'embarques Joe ??) reconvertis en programmeurs-loisir.Résultat: Ocean est le spécialiste,apprécié pour ses reconversions de films ou d'arcade.Qui ne se

souvient pas de Platoon,Opération wolf,et des news Dragon ninja , Robocop et Rambo III ?

Rien que ces hits ont fait la gloire de Ocean qui nous

prépare les futurs hits du Cpc, j'ai nommé le rat volant:Batman ou comment ajouter un échelon à l'échelle de richter de la ... Batmania (visez plutôt la photo de la page suivante).Et encore une adaptation film/bd,une !!

.ELIOT NESS : LES INTOUCHABLES The Untouchables , de Kevin

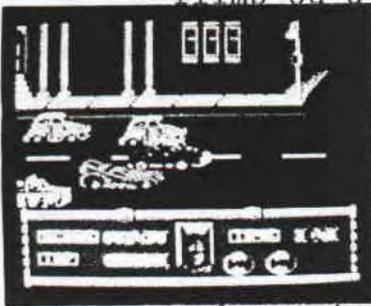
Costner,nous retrace la guerre de la prohibition et pour les vétérans du Cpc , c'est un mélange de Saboteur de Batman 2,bref c'est pas trop mal,bien que la sortie de Batman 3 étouffera très certainement la vente de ce soft.(d'ailleurs , Batman s'annonce passionnant de vérité où vous retrouverez : Batman , le joker , la batmobile...)

.ALERTE LES KIWIS ARRIVENT

Imaginez : les titres de softs que je viens de vous citer vous font déjà trembler car en effet , ce n'est pas évident que votre tirelire suive ; et si je vous dit qu'ocean s'appête à sortir New Zealand Story,un jeu d'arcade super mignon (je craque pour la séquence de plongée sous-marine) où vous incarnez un kiwi (mais non pas le fruit,l'oiseau !) qui doit libérez tous ses amis capturés par un méchant morse , là je crois que la tirlire va littéralement exploser !!

.DIS...COMMENT FONT-ILS ??

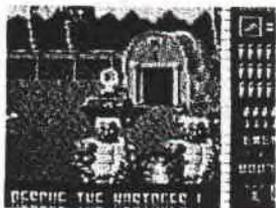
Contrairement à Exxos,Ocean investit un maximum dans la publicité,et n'hésite pas à faire la pub d'un jeu des mois avant la sortie du jeu: le joueur est accroché.



On s'est dit, à la rédac, que deux pages complètes sur Ocean ne seraient pas si digestes que ça. Alors, comme Ocean est le symbole de l'adaptation arcade, nous avons décidé de tester les jeux d'arcade, encore dans vos salles, qu'Ocean s'appête à nous préparer. Comme ça, vous saurez si le soft est valable ou non.

.CABAL, LE MUTANT :

Et oui, pourquoi le mutant ? Tout simplement car c'est le mélange d'Opération Wolf et de Guerilla War ou bien alors genre



Commando. Protégé par des murs ou des bidons (attention car ça explose), votre perso, que vous voyez à l'écran (cf Guerilla War) doit tirer

sur tout ce qui bouge à l'aide d'un viseur sur l'écran (cf Opération Wolf). L'action est rapide, le jeu est varié et c'est le genre de jeu où l'on peut espérer arriver à la fin sans déboursier trop de crédits. Ce que vous adorerez, c'est de pouvoir détruire le décor, c'est une prouesse technique !! Le jeu est bien sur parsemé d'options et vous retrouvez à chaque fin de mission un boss différent.

ELESSAR.

◇SON : 14/20
 ◇RICHESSE : 17/20
 ◇ORIGINALITE : 16/20
 ◇INTERET : 18/20
 ◇DIFFICULTE : 15/20

16/20

PHIL.

◇SON : 16/20
 ◇RICHESSE : 19/20
 ◇ORIGINALITE : 17/20
 ◇INTERET : 18/20
 ◇DIFFICULTE : 16/20

17.2/20

* présentation

Ocean France : Zac de mousquette, 06740
 Chateauneuf de Grasse.
 Tel : (1) 43-35-06-75



NEW ZEALAND STORY :

Tout d'abord il faut féliciter les auteurs pour la superbe (n'ayons pas peur des mots) car elle remplace largement la notice de nos softs (non je ne vous raconte pas : vous devez y jouer de toutes façons tellement il est beau). Je ne reviens pas sur le scénario car on en a déjà parlé. Sachez que le jeu est passionnant (genre Pac-Mania ou Skweek) et qu'on a vraiment l'impression de regarder un dessin animé (cf séquence de plongée sous-marine) où tout de même on participe. Le seul mauvais point que je lui donne est à cause du maniement car on a beaucoup de mal à faire décoller le kiwi lorsqu'il se procure un dirigeable. Enfin sachez que le jeu est fabuleusement riche et que le soft, s'il est bien adapté devrait être un futur hit.

S E C R E T A G E N T :

OH MY GOD ! CETTE MISSION
OU PLUTOT CES MISSIONS SONT
ENCORE DE DATA EAST : VONT-
ILS BATTRE SEGA OU BIEN ...
NINTENDO ?

Tout d'abord , bravo pour la
présentation digne du meilleur
des James Bond : vous pouvez ,
ô que c'est bô , choisir votre
numéro de code (Tiens c'est
bizarre : tout le monde choisit
007 comme code).Et nous voilà,
après avoir appuyé sur fire ,
projeté dans les airs en para-
chute (les fans reconnaîtront le
début de Tuer n'est pas jouer)
où le but est de tuer tout le
monde sans se faire toucher.Le
systeme de vies et énergie est
le même que Dragon ninja.Les
ennemies vous donnent parfois
des options : cartouches de bal-
les,armes plus puissantes...
Une fois la chasse finie,vous
atterrissez devant la statue
de Lincoln pour (encore !) tirer
sur les idiots qui tombent du
ciel en parachute (même techni-
que que lorsque vous êtes dans
le ventre de la baleine de New
Zealand Story) : niveau facile.

.Où SONT LES GIRLS ? Où ça ?

Le second niveau est très in-
teressant:c'est Rolling Thunder
en mieux (graphisme , richesse ,
longueur et hauteur du niveau).
Admirez votre smoking.Le niveau
quatre (ou cinq chais plus) est
identique au point de vue struc-
ture.Un poster de Bond gratos
au premier qui me donnera le
titre d'un des films de James
Bond d'où la scène suivante est
tirée:le héros se laisse glisser
le long d'un câble à l'aide d'un
crochet en métal : Non ce n'est



pas une blague,c'est seule-
ment MICROSOFT.

.OH LA MOTO ET LA FERRARI
Ils ne se gêne pas notre
héros : bonjour le matériel!
(au revoir parfois).Jugez
plutôt : une testarossa au
début des premiers niveaux,
une moto de course au troi-
sième...Tiens au fait il est
pas mal ce niveau : il faut
tirer sur les motos,les fous
volants,les motos sauteuses,
le boss est heureusement fa-
cile à battre . Votre moto
peut sauter,accélérer,faire
une roue avant ,ralentir et
vous pouvez vous baisser ,
pour éviter les balles.Il y
a encore un niveau sous-marin
(idem niveau un) et c'est pas
fini:un super avant-goût !!

PHIL.

◇SON :	14/20
◇RICHESSSE :	18/20
◇ORIGINALITE :	18/20
◇INTERET :	17/20
DIFFICULTE :	15/20

16.4/20

SECRET AGENT DE DATA EAST.

P E T I T E S A N N O N C E S (presque gratuites)

On remercie tonton Wolfgang pour sa géniale idée , bande de pirates , écrivez nous et donnez nous votre avis sur l'idée suivante : nous ne publions pas l'adresse de l'annonceur , mais juste le département , la ville et le prénom comme ça vous êtes protégés et celui qui est intéressé par votre annonce n'a plus qu'à nous écrire. Pour cette fois-ci on publie les adresses car c'est vous qui déciderez si on emploie cette "formule" ou pas .

Et enfin , grande nouvelle : la PA passe au prix de
..... 2 , 30 Frs seulemnnnt !!

(85) Cherche contacts pour échanger news originaux (poss. Silkworm , Stormlord...). Ecrire au Spoutnik Club ; 36 , rue des pins ; 85270 St Hilaire de Riez.

(44) Microsoft possède , tenez vous bien , la compilation Les Justiciers , en double !!! Elle est encore en vente chez Micromania pour 195 F et nous la vendons 100 F . Tiens et puis on recherche Indiana Jones et War In Middle Earth (écrire au journal)

(44) Je ne vous demande qu'une chose : comment introduire les codes dans Navy Moves part 2 et comment finir ce jeu ? Oh et puis pendant que j'y suis : ce serait sympa de me filer du temps infini pour Stormlord , avec discology S.V.P. (Foufoune) (NDLR : Et Foufoune ce serait bien si tu donnais ton adresse)

(44) J'ai entendu parler de Kult et de Meurtre à Venise sur CPC (cf Micromania) et je voudrais savoir si c'est pas une blague vu que personne n'en parle. (jerôme) (NDLR : Idem pour toi Jérôme)

(94) Je vends (snif!) mon Amstrad (re sniff!) CPC 464 avec écran couleur CTM 644 (12V)+ filtre écran+ synthétiseur vocal +

jeux (Barbarian I & II, Star Games One, Ocean's all star hits, Tuer n'est pas jouer, Billy la Banlieu, Speed King, The Apprentice, Kane)+ Manuel, le tout pour 2800 F. Eric Chauley; 42 rue de la Fraternité, 94500 Champigny sur Marne. Tél: 48-80-33-38.

(59) Vends disks originaux à bas prix (Shufflepuck café, Barbarian II , Crazy Cars 2, Robocop...). Cherche Kick Off et U-Dos (sur disk). Contacter Gautier Bohain ; 118 résidence Ile de France; 59600 Maubeuge .

(91) Recherche par n'importe quel moyen n'importe quel assembleur. Stéphane Brault ; 4 , rue Benjamin Moloise ; 91790 Boissy sous St Yon .

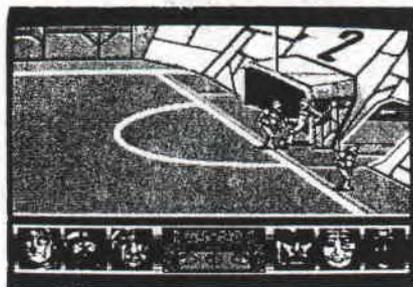
(51) Vends jeux originaux (Si ! Si !) 70 Frs l'un : Skate Ball, Forgotten World, Crazy Cars 2...Très Urgent. Christophe Marquot; 12 rue St Menje; 51300 Vitry le François.



TOP DES SOFTS

Vous savez là je suis en train d'écouter Jumping Jack Flash des Rolling Stones et ça me donne envie d'écrire des pages et des pages sur le top des softs , mais vous savez que je n'ai pas la place (NDLR : Je ne vois pas le rapport Elessar !!!...) (NDE : evidemment tu n'as jamais rien compris à la musique !!). Enfin félicitons les deux gagnants de ce numéro : THE SPOUTNIK CLUB et GAUTHIER BOHAIN qui recevront un numéro gratuit .

A partir de ce numéro et à la demande d'un des membres de la rédac' (NDE : Coucou Fred ça va ?!!) , il y aura un top navet . Il y aura donc un gagnant pour le Top des Softs et un gagnant pour le ... Top Navet !!



- 1...SKATEBALL
- 2...KNIGHT FORCE
- 3...SILKWORM
- 4...CHASE H Q
- 5...LAST NINJA 2
- 6...SKWEEK
- 7...DRAGON NINJA
- 8...OPERATION WOLF
- 9...OPERATION THUNDERBOLT
- 10..THE UNTOUCHABLES



TOP ... NAVET :

- 1...TURBO OUT RUN
- 2...PASSING SHOT
- 3...THE LAST DUEL
- 4...TITAN
- 5...FIRE AND FORGET

ELESSAR.

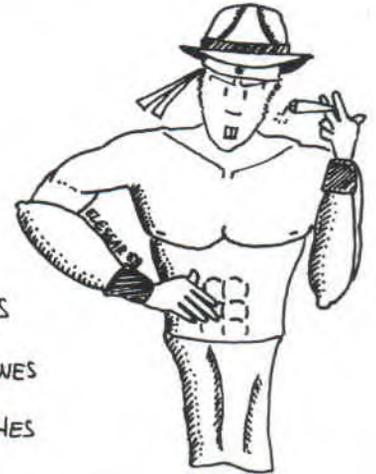
Nom : _____ Prénom : _____
 Adresse : _____
 CCP : _____ Ville : _____

TOP DES SOFTS		TOP NAVET		/	PA
1.	6.	1.		/	
2.	7.	2.		/	
3.	8.	3.		/	
4.	9.	4.		/	
5.	10.	5.		/	

HEUREUSEMENT QUE ...

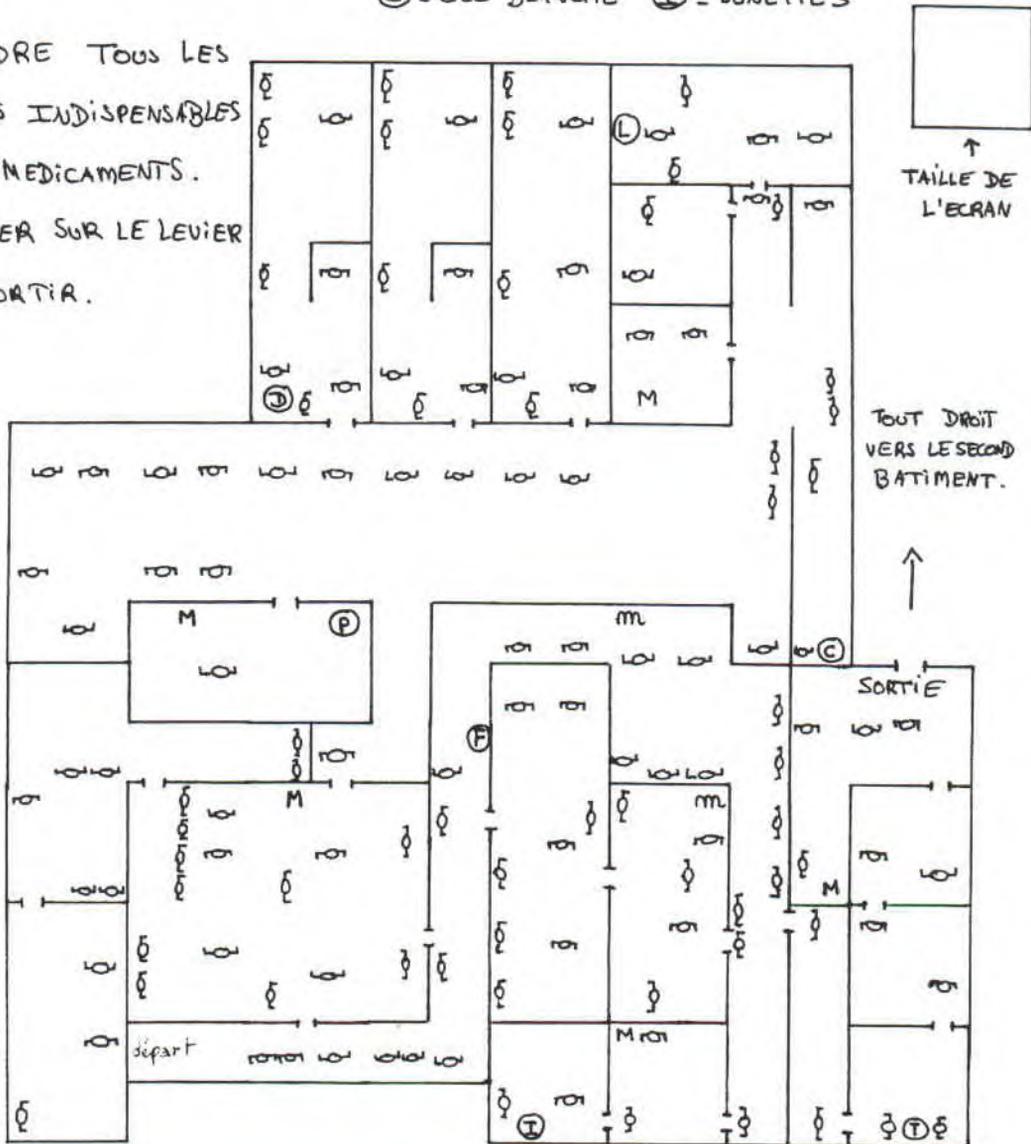
Plan de ELESSAR.

Rambo III 1er bâtiment.



LEGENDE : G : GARDE M : MEDICAMENTS N : MUNITIONS
 OBJETS INDISPENSABLES : L = LEVIER D = DETECTEUR DEMINES
 T = TORCHE P = PILE DES LUNETTES F = FLÈCHES
 C = CLÉ BLANCHE I = LUNETTES

PRENDRE TOUS LES
 OBJETS INDISPENSABLES
 + LES MEDICAMENTS.
 APPUYER SUR LE LEVIER
 ET SORTIR.

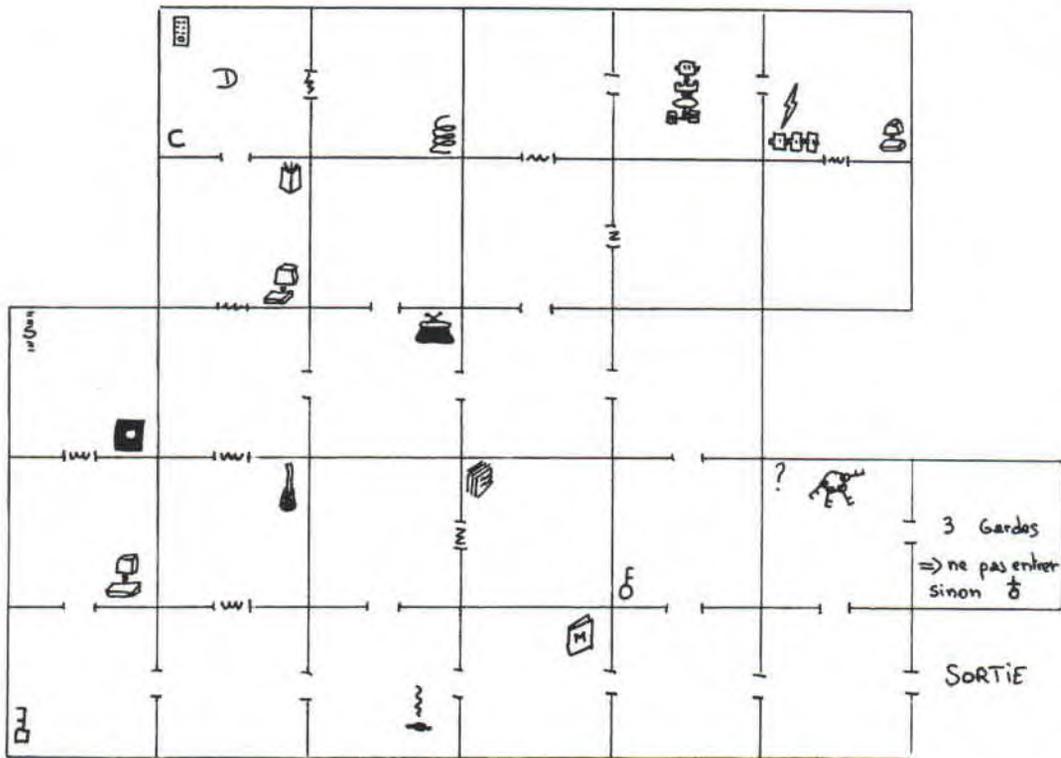


HEUREUSEMENT QUE ...

Plan de ELESSAR.

Short circuit 1ère partie

Vous serez capturé par la patrouille si elle découvre la déconnection du système de sécurité (à partir de 17h50). La déconnection se fait avec le mot de passe et les notes de sécurité à 17h51. Les portes seront alors ouvertes...



LEGENDE:

- | | | | | |
|--------------------------|--------------------------------|-----------------------|------------------------------|---|
| D: Départ | ⚡: activateur laser | : système de sécurité | 📄: notes de sécurité | 🔑: clés pour classeurs |
| 📠: télécommande | 🤖: robot saint | 📀: disquette | 🔑: clef | 🐛: insecte |
| 🦘: Sauteur | 💻: terminaux | 👛: portefeuille | ?: mot de passe | 📖: magazine: "les robots d'aujourd'hui" |
| 🤖: Robot saint "suiueur" | 📖: manuel technique des robots | 🔧: tournevis | 🔑: trousseau pour les portes | C: Passcard |

HEUREUSEMENT QUE :



ELESSAR 30 .



Et bien avec les plans de Rambo III et de Short Circuit, vous allez enfin pouvoir arrêter de vous arracher les cheveux !! Dès le N°3, vous allez retrouver les solutions de Knight Force (en n'ayant pas besoin de vies infinies), et de Masque. Beaucoup de lecteurs nous demandent des solutions de jeux comme Oxphar, qui sont déjà passées dans des magpubs (comprenez: magazines étant bourrés de pub et que vous achetez dans les maisons de la presse). Alors faut-il vous les redonner parce que certains de ces magpubs sont introuvables aujourd'hui ? Répondez-nous...

◆ QUESTIONS :
NAVY MOVES (Foufoune)

Je suis à la seconde partie du jeu, et je tue les mecs qui me donnent des codes, et j'arrive devant des ordinateurs mais je suis bloqué après : que faut-il faire ?

KNIGHT FORCE (Jerôme)

Dans la partie fantastique, je me fais tout le temps dévorer par le nain, et je ne sais pas comment tuer le robot dans le future : pouvez-vous m'aider ??

PINK PANTHER (Olivier)

Tout tuyau sur ce jeu serait le bienvenu: je n'arrive pas à faire bouger mon patron comme je veux, à le faire tourner en rond: il se prend un meuble et je n'ai pas le temps de cambrioler la maison.

OXPHAR (Mélanie)

Si vous pouviez passer la solution de Oxphar, cela me serait d'une grande utilité car je suis coincée à beaucoup d'endroits : près du volcan par exemple, je ne peux pas le traverser !! Ah j'oubliais: que veut le roi? je ne comprends rien à ce qu'il dit .

HEAVY ON THE MAGIC (Imrhan)

Je ne sais pas du tout ce qu'il faut faire dans ce jeu d'aventure et en plus il est en anglais. Si j'osais : y a-t-il quelqu'un dans la noble assistance qui pourrais m'aider ? Qui peut-on invoquer et freezer ? Comment se bat-on ?

ANGE DE CRISTAL (Yvan)

J'ai réussi à avoir 99 % de confiance avec les swappis, et je me suis alors dirigé dans la caverne où se trouve la porte pour la seconde partie. Lorsque je passe la porte, le jeu fait un appel disque et se bloque complètement. Ai-je oublié quelque chose ?

LA MARQUE JAUNE (Joël)

Je suis bloqué à la première mission : j'allume les lumières, je bloque le tapis roulant, je renverse le contenu du wagon sur la voiture et pourtant, je me fais écraser par la voiture de la marque jaune. Quelqu'un pourrait-il m'aider ?

PERMIS DE TUER (Moi)

J'ai un énorme problème, je n'arrive pas à détruire les camions à la fin du niveau 1. Comment faire pour perdre le minimum d'énergie silvoupli ? Merci à mon sauveur.

COMPARATIF AD&D/HEROES OF THE LANCE

UNE DES FABULEUSES "VOIES DE GARAGE" DE AD&D (LE PREMIER JEU DE ROLE) EST DRAGONLANCE: LA QUÊTE DES HEROS DE LA LANCE POUR SAUVER LE MONDE DE KRYNN.

.PRESENTATION DE LA SAGA :

Il y a trois cents ans, la colère des dieux s'abattit sur le monde de Krynn. Takhisis, la reine des ténèbres, s'est donné pour but de dominer l'empire le plus grand de la création. Le seul moyen pour elle de franchir la porte entre les ténèbres et l'empire, est de réveiller les dragons et de créer une forme nouvelle de serviteurs démoniaques: les draconiens. En les envoyant sur le monde de Krynn, elle est sûre de remporter son objectif seulement si les anciens dieux n'interviennent pas. Or, le peuple de Krynn a perdu toute confiance en ses dieux depuis le grand cataclysme. Krynn est-il condamné ?

.ZORRO EST ARRIVEEEEEEE ...

Mais pas sans se presser car l'affaire était vraiment urgente. Dix amis: Les Compagnons De La Lance, sont les seuls capables de sauver leur monde en redonnant la foi aux habitants de Krynn. Pour cela, ils doivent retrouver les disques de Mishakal dans les ruines de Xak Tsaroth. Les disques sont gardés par Khisanth un vieil et énorme dragon noir. Mais il n'est pas seul: les ruines sont



infestées de draconiens et nains transformés en esclaves pour l'occasion.

.WHY VOIE DE GARAGE ??

Because les joueurs de AD&D désiraient plus de dragons dans leurs aventures, mais ils voulaient surtout changer d'univers, taper sur autre chose que des trolls ou des gobelins, bref, ils voulaient se redonner le goût de jouer à AD&D. TSR a alors créé Dragonlance, et la belle histoire commença...

Ainsi prirent vie Tanis, Caramon et son frère Raistlin, Sturm, Riverwind et son amie Goldmoon, Tasslehoff le Kender, Flint Forgefeu, Laurana et Tika. Beaucoup verront dans la compagnie de la lance une concurrence pour la compagnie de l'anneau sans jamais l'égalier toutefois, d'autant plus qu'un roman en trois volumes avait été créé pour l'occasion (c'est marrant, mais ça me rappelle quelque chose). Il faut quand même avouer que c'est superbe.



HEROES THE LANCE :

OOH ! QUE VOIS-JE ? GARY GYGAX, LE PERE DE D&D (THE PREMIER JDR) SORT UN SOFT SUR LES HEROS DE LA LANCE EN COLLABORATION AVEC US GOLD...



.A PREMIERE VUE : ...

Sans hésitations, je mets le disk dans le drive, je tape ùcpm, et ô miracleu : une superbe page de présentation apparaît (reprenant la couverture du module DL2, cf photo sur cette page), accompagnée d'une musique non moins agréable. J'appuie sur la barre d'espace et voici la liste des personnages que vous jouerez (à noter que vous contrôlez tous les héros de la lance sauf Tika et Laurana). Un petit contrôle vient ensuite pour vérifier si vous possédez l'original et donc la notice où se trouvent les caractéristiques des personnages (car le jeu n'est pas du tout mais alors pas du tout protégé). Puis j'insère la deuxième face et le jeu commence :

.BEN? J'CROYAIS QU'ON ETAIT 8?

On ne voit qu'un personnage à l'écran, c'est le chef de file (que vous pouvez changer) qui ramasse les objets, qui combat les monstres,... Dans la seconde partie de l'écran, vous voyez les personnages tels qu'ils sont à la queue-leu-leu (vous pouvez changer leur ordre grâce à l'option Character. Le magicien Raistlin et la Clerc Goldmoon ne pourront utiliser leur pouvoir que s'ils sont placés dans les quatre premiers (je vous conseille de les placer troisième et quatrième et de placer deux guerriers dans

les deux premiers: dès qu'un personnage meurt, il est remplacé par le second). Si vous devez sauter un précipice, choisissez immédiatement le magicien Raistlin.

.SI ON PARLAIT DU CONTENU?

Les graphismes sont assez fins (I love the décors!) et le manque de couleur ne gêne pas du tout. Chaque personnage est différent et possède ses propres armes. Les ruines sont de véritables labyrinthes, et je vous ferai certainement un plan pour la prochaine fois. Sachez que face au dragon, le personnage qui doit le tuer est faible au corps à corps et ne le tue pas à l'aide de pouvoirs magiques, et que les gongs accrochés aux murs sont des passages secrets.

ELESSAR.

◇GRAPHISME :	17/20
◇SON :	15/20
◇ANIMATION :	18/20
◇INTERET :	20/20
◇DIFFICULTE :	17/20

17.4/20

HEROES OF THE LANCE DE
US GOLD

AU SOMMAIRE DU N° 3 :

- TESTS DE KNIGHT FORCE , CHASE H Q , SKWEEK.
- DOSSIER CINEMA.
- JEU VIDEO : BOXE.
- PA + VOS DEUX TOPS.
- HELPS : SOLUTIONS DE KNIGHT FORCE , MASQUE ,
QUESTIONS / REPONSES.
- AIDE DE JEU JR TM , TEST DU JDR JAMES BOND.
- + UN SONDAGE ET UN ENORME CONCOURS DE DESSIN.
- + LA SUITE DE LA SAGA GREG LLOYD.
- + UNE COUVERTURE.....

BREF ... 15 PAGES COMPLETEMENT FOLLES , SANS PUB .