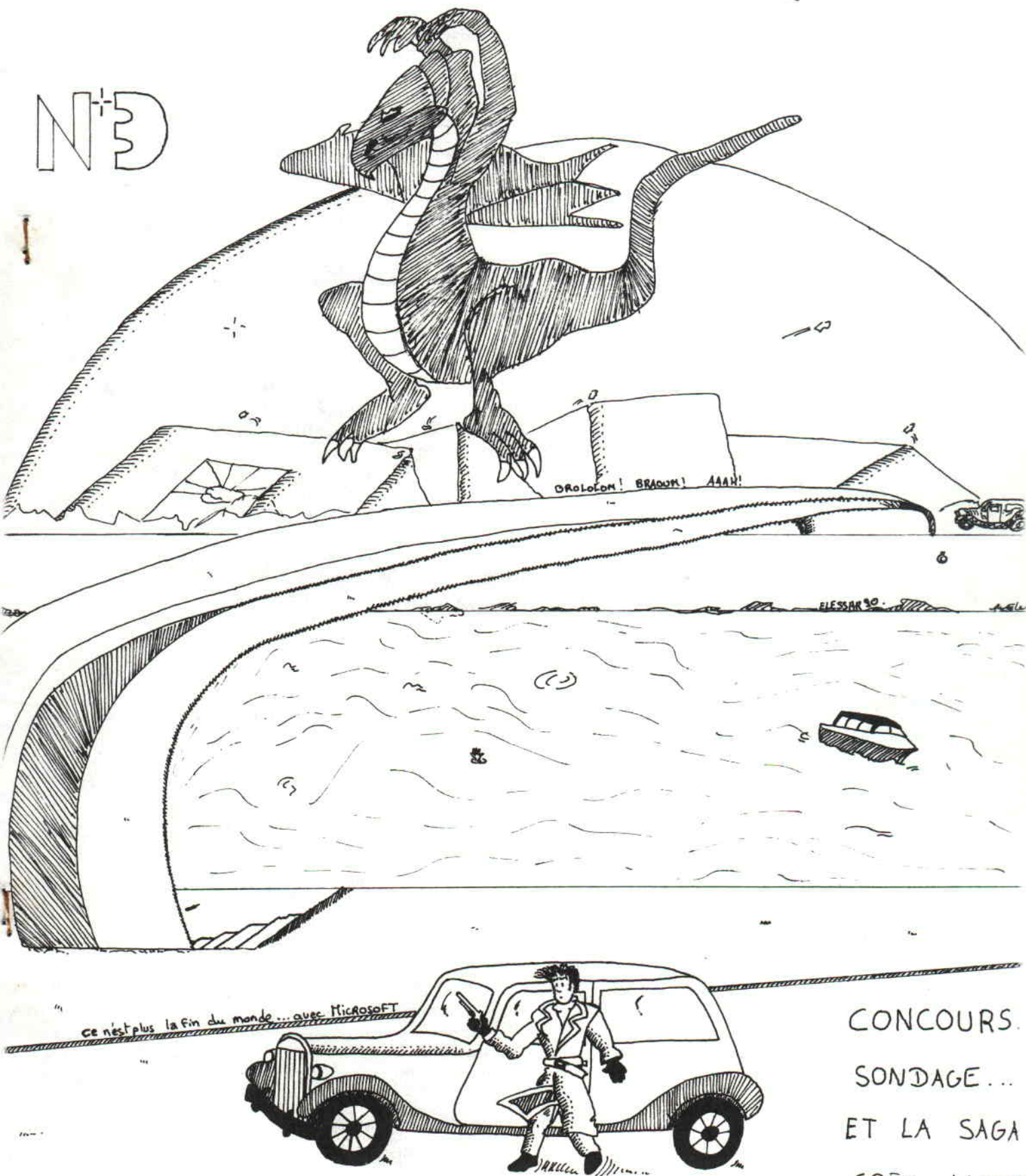


21/2/80

MICROSOFT

LA GENERATION MICRO (AMSTRAD). PERIODIQUE.

N°3



Ah! quand même!
un tapis!

grat!
grat!

oh non!
une impasse!

SOMMAIRE DU N° 3 :

EDITO :

C'est bien : MICROSOFT commence à être beaucoup plus épais que le N°1 (15 pages suffisent-elles vraiment à des lecteurs aussi... gourmands que vous ?). D'une part et d'autre, il faut faire le bilan des deux premiers numéros afin de mieux vous servir, c'est pourquoi nous faisons un sondage primé alors précipitez-vous. Je voudrais attirer votre attention sur le mega concours de dessin, qui lui aussi est primé. Je sais que parmi vous se trouvent des artistes (si! si! ne soyez pas si modestes!) qui ne manqueront pas de s'affronter dans un duel de titans. Ces deux concours sont là pour améliorer le service rendu aux lecteurs.

Par ailleurs vous trouverez dans ce n°3 la suite des aventures de Greg Lloyd qui s'annoncent mouvementées.

Vous savez certainement que les fanzines s'associent parfois avec de géniaux (n'ayons pas peur ... dé mo) créateurs de démos. Elles sont tellement nombreuses que MICROSOFT a décidé de créer un ... comptoir d'échanges de démos : pour plus d'informations, lisez attentivement la feuille fournie avec ce numéro.

JOE HAMLET.

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

36 15 CODE JOYSTICK : BAL ELESSAR.

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

ce numéro n'est complet qu'avec la fiche "Comptoir démo" et la bd Greg Lloyd.

MICROSOFT

Page 1

grat!
grat!

merde!
j'ai marché
dans ...

zip!
zip!

KNIGHT FORCE :

TIENS ! KNIGHT FORCE VIENT D'ARRIVER ! ET C'EST A MOI DE FAIRE CE TEST !!! ALORS LA IL N' Y A QUE DEUX EXPLICATIONS POSSIBLES: JOE HAMLET EST MALADE OU LE JEU EST NUL ...

.EN TOUT CAS L'INTRO...

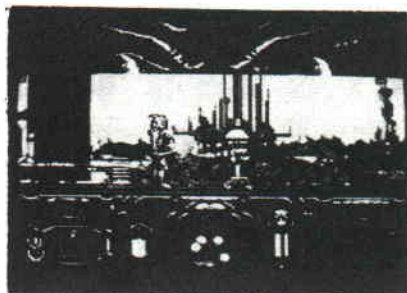
Elle est tout simplement fabuleusement extra-super-vachement géniale et encore, vous avez de la chance que je n'ai pas mon dictionnaire de synonymes préféré, j'ai nommé le petit Robert (NDLR: c'est son petit nom ?). Vous avez droit à deux pages de présentation extrêmement bien détaillées, représentant le chevalier tuant un dragon et le dit dragon qui apparemment s'est débarrassé du dit chevalier. Bon, trêve de plaisanterie, ils ont vraiment tout fait pour commencer un hit.

.J'SUIS DANS L'INTRO OU PAS ?

On pourrait bien se le demander tellement les graphismes sont bô. On me présente quatre dolmens qui donnent accès aux quatre époques où va devoir se battre le héros. (pour ceux qui n'auraient pas remarqué, on parle de vous là...) Bon je ne vais pas vous dire vers où il faut se diriger dès le départ, vous n'avez qu'à lire la rubrique help. Je vais donc me contenter de vous décrire les époques et les bêtes pour ceusses qui (malgré la notice ??) brassent de l'air avec leur épée.

.ENFIN ON PARLE DU JEU !...

Devant vous: quatre dolmens vous propulsant dans quatre espaces-temps. Le premier dolmen vous offre le futur avec son robot plus qu'énervant avec les autres, com-



me le ressort suceur d'énergie ou le robot-mouche qui s'agite autour du héros. Le dolmen number deux vous entraîne dans le fantastique où se trouve un nain particulièrement dangereux: un seul de ses coups est mortel. Le dolmen suivant vous mène à notre monde à nous, avec sa grue qui décapite. Enfin, le dernier dolmen vous mènera à un danger certain c'est pour cela, qu'il faut accéder au monde préhistorique, par le trou du troisième monde. Que vous dire du reste ? Et bien l'animation est excellente, cela sauve largement les lacunes au point de vue son, car je ne veux pas dire, mais il manque une bonne vieille musique tout au long du parcours. La fin, quant à elle, est tout sauf spectaculaire: c'est la même que Renegade.

ELESSAR.

◊GRAPHISME :	19/20
◊ANIMATION :	18/20
◊SON :	13/20
◊INTERET :	18/20
◊DIFFICULTE :	14/20

16.4/20

KNIGHT FORCE DE TITUS.

CHASE H.Q. :

BON C'EST PAS TOUT, MAIS ON AVAIT PROMIS DE VOUS GATER AVEC DES TESTS DE SOFTS GENIAUX (LES TESTS HEIN, PAS LES SOFTS, MAIS IL S'AVERE QUE LES SOFTS SONT EGALEMENT GENIAUX). ET IMMEDIATEMENT, LA PAROLE EST A TLM2 :

.ET J'AVAIS FAIM DE CE JEU !

J'attendais avec impatience ce jeu dont les revues avaient dit tant de bien. Je découvris donc ce jeu où il faut capturer des voleurs, des dealers, et des... tueurs. Malheureusement, quatre missions seulement rendent ce jeu beaucoup trop facile. Ah un détail: on peut voir le personnage parler dans un petit carré (NDLR : l'adjectif est particulièrement pertinent). Mais commençons ce test :

.NON: CE N'EST PAS UNE INTRO

Tout d'abord, nous avons droit à une présentation en mode I, qui je vous l'avoue, n'est pas tellement jolie, et voici l'arrivée d'une belle petite voiture ressemblant un peu à la wonderful Ferrari F40 de Crazy Car II, sauf qu'elle est noire. Oui c'est une bonne référence. Il y a un petit détail amusant: on peut choisir le français ou encore l'anglais pour pouvoir lire les messages. Même si la tra-



duction est absolument nulle, c'est quand même bien d'y avoir pensé.

.UN SPECIALISTE MOUMOUNE ?

Comme d'hab, on fournit à nos chers lecteurs de petits tuyaux pour commencer le jeu en toute sécurité. le jeu est composé de deux parties: The first: 60 secondes pour retrouver le gangster; dans la deuxième partie, une fois le gangster en vue, foncez lui dedans (c'est un jeu hautement moral !) jusqu'à la mort (!!) afin de l'arrêter. Original, bien réalisé, jolis décors, trois turbos pour aller à plus de 400 km/h, cela en fait un bon soft.

TLM2.

GRAPHISME :	18/20
ANIMATION :	17/20
SON :	11/20
INTERET :	16/20
DIFFICULTE :	15/20

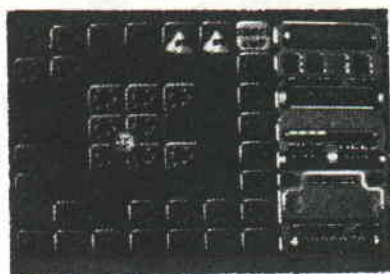
45.4/20

CHASE H Q DE US GOLD.



S K W E E K :

IL N'EST PLUS TRES NEUF, C'EST VRAI, MAIS IL NOUS FAIT ENCORE CHAVIRER ALORS QU'ON NOUS ANNONCE L'ARRIVEE IMMINENTE DE LA ... SUITE QUI DEVRAIT ETRE PLUS COLOREE ET PLUS ANIMEE . BREF , CE SERA DUR !!



UN PEU D'HISTOIRE SKWEEKIENNE
Ne me dites pas que vous n'avez pas révisé votre histoire car, c'est indispensable pour commencer ce jeu. Allez, je blague, et je crains quand même que je vais être obligée de vous blablater à propos des skweekiens, car il me semble que certains n'ont pas la notice sous la main ... Bref, sur la planète skweez'land, ça ne va pas du tout: Pitark envoie ses schnoreuls pour contaminer la planète en bleu. Pour couronner le tout, les skweezettes, affolées, se sont enfuies. Skweek est donc désigné volontaire pour décontaminer la planète, et pour rendre à la planète sa couleur d'origine: le rose...

ILS SONT TROP MIGNONS !...

La page de présentation est superbe, et les niveaux sont tous annoncés par un tableau montrant quels monstres nous allons avoir à faire dans ce niveau. Tout de suite, on ne peut qu'être charmé par la musique digne des grands jeux d'arcade. Je commence donc à repeindre le sol en rose, et, voici qu'une bête arrive vers moi... Je m'apprête à appuyer sur fire et à tuer le monstre, mais impossible de le tuer, non !! Il est trop mignon !! Quand même, au bout de deux fois j'ai réussi à le tuer: l'honneur est sauf... Vous l'aurez compris, Skweek est

trop mignon, et surtout, il a trop de qualités pour être délaissé: non seulement il a une musique entraînante, mais il en a deux !! l'animation est rapide, très rapide; le niveau de difficulté est assez élevé pour que vous vous rongiez les ongles; enfin il vous donne toujours l'envie de continuer grâce aux...

.BONUS D'ENFER YEEAAHH...

Vous voyez la petite fenêtre en bas à droite ?? Elle sait où et quels sont les bonus, comme le mini-skweek qui vous donne une vie, les nounours, à collectionner pour avoir dix vies et passer le niveau et aussi le laser, le turbo, le cadeau qui vous donne un bonus au hasard... Je n'ai pas assez de place pour faire la liste complète, mais sachez qu'il faut avoir ce jeu.

ELESSAR.

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

17.6/20

SKWEEK DE LORICIEL.

GOLDEN AXE :

ET VOICI LE DIGNE REMPLACANT DE PHIL POUR LES JEUX VIDEO, J'AI NOMME : FRED OU TLM2 POUR LES ZINTIMES. RETOURNONS A L'EPOQUE DE CONAN LE BARBARE ET...

.CHOISSISSONS NOTRE PERSONNAGE !

Le Barbare : Il possède une épée, environ sept potions magiques et il frappe avec la technique "coup de coude". Avis personnel : choisissez-le après le nain.

La Barbare : Elle possède égale- une épée, et le reste je ne sais plus (NDLR: KOUAAAA ? Et comment je vais faire face aux squelettes si par erreur je choisis la barbare hein ?). Avis personnel: elle est moins forte que l'homme ou que le nain, mais au point de vue magie, le duo H et F est vraiment excellent.

Le nain : Il utilise une hache, et trois potions. Il peut rouler par terre et donner un coup très efficace. Avis personnel : c'est le meilleur mais malheureusement, il est mauvais pour la magie.

.LE JEU ! LE JEU !

Nous sommes envoyés pour délivrer le roi et la reine (je crois) avec une arme qui peut faire différents coups selon le personnage, et avec des potions magiques que l'on peut obtenir en frappant des lutins. En utilisant ces potions, on tue tous les ennemis présents à l'écran, un peu comme Shinobi, mais pour certains, il faut plusieurs potions. Donc, plus on en a, plus on peut tuer d'ennemis en un seul coup. (NDLR: je profite que tu parles de Shinobi pour annoncer à tous nos petits camarades que la suite de Shinobi est sortie : ça



s'appelle Shadow Dancer, et c'est superbe : vous contrôlez un ninja et un chien qui sont tout deux blancs).

.LUTINS = VOLEUR.

Une partie amusante du jeu: Après chaque stage, les héros dorment et des lutins viennent voler les potions. Il faut les frapper pour qu'ils en redonnent (parfois plus qu'ils en ont pris !!). Autre attrait, on peut chevaucher des dragons .

.OOOOH LA BELLE FIN !!

La fin de ce jeu est l'une des plus belles qu'il m'aît été donné de voir. Mais chut car c'est un secret !! Jouez à ce jeu rien que pour savourer la fin ...

TLM2.

◇GRAPHISME : 19.5/20
◇ANIMATION : 19.5/20
◇SON : 17/20
◇INTERET : 18/20
◇DIFFICULTE : 15/20

$$17.8 + 1 = 18.8$$

De moi rien que pour la fin

GOLDEN AXE DE SEGA.

LUC BESSON :

Né le 18 mars 1959 à Paris, Luc Besson a fait ses débuts dans le cinéma en faisant plusieurs petits métiers, comme assistant-monteur. C'est en 1982 qu'il réalise un film en noir et blanc, avec Jean Reno qui sera dans tous ses films. Ce film, qui a "plu" aux critiques, est une vision d'un monde post-apocalyptique, à travers plusieurs personnages. (Ce film est malheureusement difficile à trouver)

Quatre ans plus tard, après le **Dernier Combat**, il réalise une belle histoire d'amour qui fut adorée par le public, sans être délaissée cette fois par les critiques: **Subway**. Cette histoire, ayant pour décor le métro parisien, réunit Isabelle Adjani et Christophe Lambert, deux acteurs de grand talent. On y trouve également Jean-Hugues Anglade (roller), Richard Bohringer (trafiquant ou marchand de fleurs ??), Michel Galabru (flic), Jean Bouise, Jean-Pierre Bacri (qui joua avec Jean-Pierre Bisson dans **Mort Un Dimanche De Pluie**) et bien sur, Jean Reno.

Puis vint le moment de parler de l'amour, la mer, Jacques Mayol et Enzo Maïorca (deux idoles du réalisateur): **Le Grand Bleu** était prêt. Il sorti en 1988 et fut le film culte de plusieurs classes d'âge. Il n'est même pas besoin de rappeler l'histoire puisque tout le monde a vu ce film. Jean-Marc Barr, Rosanna Arquette et Jean Reno sont excellents dans les rôles de Jacques, Johanna et Enzo, qui peut-être le plus lucide des trois, se tue pour battre le record de son ami. La version longue aurait pu paraître fatigante et pourtant c'est la version courte qui nous semble "sans forme". Conséquence: deux fois plus d'entrées, deux disques et des séries limitées de **Pictures Disc** ...

Le 21 Février 1990 sortait **Nikita**. Seule une bande annonce avait été distribuée et elle annonçait déjà le "massacre". Nikita n'est pas seulement un film: c'est une femme. Anne Parillaud femme de Besson, eut la lourde tâche de jouer cette droguée, devenue tueuse car rachetée par le gouvernement. Elle avait joué dans deux films: **Pour La Peau D'Un Flic** et **Le Battant** (à l'époque je la détestais). Maintenant elle est le film, émouvante et violente. Avec elle, Tchéky Karyo, qui la guide, mystérieux, Jean-Hugues Anglade, dont elle tombe amoureuse, Jeanne Moreau qui lui redonne le sourire et Jean Reno, Nettoyeur. Le prochain film, **Atlantis**, sera sur la vie des poissons, sans paroles et surtout, sans humains. Toutes ces musiques sont signées Eric Serra ...

Le Grand Bleu (court: 2h13, long: 2h45)

Subway (1h45)

Nikita (1h51)

Si vous avez dans vos greniers **Le Dernier Combat** et bien envoyez un petit mot à **MICROSOFT** ...



TLN2.

Et voici deux adresses de Fanzines bien sympathiques. Le premier est plutôt P.A.O dans le style du génial (sic) Syntax - Error, le second est plus épais qu' Amstrad 100 % (si on enlève les pubs du "magazine de pros") et est agréablement illustré, par un as du pinceau, j'ai nommé...roulroulroul (roulement de tambour)...Peter Parker. Mais, vous serez ravis de trouver des montagnes de photos d'écrans :

(85) I AM STRAD (2x2,30 Frs, 11 p)

Cedric Fontaine ; 3, avenue de Lattre de Tassigny ; 85000 La Roche Sur Yon.

(59) MICRO SWITCH (11 Frs, 24 p)
29 rue Chappe ; 59800 Lille
(NDE : N'oubliez pas d'apprendre votre verbe pour la prochaine fois : je dois lire Micro Switch, tu dois...)

ILS SONT HECHANTS
AVEC AMSTRAD 100%
CAR CE MAG SAIT
COMMENT MAIGRIR,
TOUT EN AYANT UN
MAXIMUM DE PUB ...



TANT MIEUX
CAR LES PUBS
FOUT BAISSE
LE PRIX

P.D.

ELESSAR.

GRAND CONCOURS DE DESSIN ...

LES PRIX : 1er : Son dessin sera publié en couverture de MICROSOFT, et il gagnera l'original de la couverture du N°2, en couleur + un exemplaire du fanzine.

2ème : Son dessin sera publié en couverture de MICROSOFT, et il gagnera l'original de la couverture du N°3+ deux petites annonces gratuites.

3ème : Son dessin sera publié en couverture de MICROSOFT et il gagnera une petite annonce.

Les autres dessins seront publiés dans MICROSOFT, ou seront en couvertures, si le choix est assez difficile

POUR GAGNER, il suffit d'envoyer à la rédaction, un dessin sur une feuille (de préférence style Canson) de format 21 x 29,7 avec le sujet suivant (au choix) :

- Heroic Fantasy (comme les N°1 et 2)
- OU - Science - Fiction (comme le N°3)
- OU - BD (personnages style BD : gag...)

Y'AURA DES SURPRISES POUR TOUS LES PARTICIPANTS... (SUPER CADO)

SONDAGE

C'est très simple : répondez en indiquant le numéro de la question et votre réponse puis envoyez à l'adresse habituelle. Deux personnes seront tirées au sort : la première recevra un soft original sur DK: **Fiendish Freddy's** et le second...une... surprise. GENIAL NON ??

- 1°) Quel(s) ordinateur(s) possédez-vous ? } depuis quand ?
- 2°) Quelle(s) console(s) possédez-vous ? }
- 3°) Combien de softs originaux avez-vous achetés en 1989 ?
- 4°) Quel est le meilleur de ces jeux ?
- 5°) Seriez-vous prêt à sacrifier une partie de la dernière page (page sommaire prévue) à un revendeur pour avoir une meilleure présentation et un test en plus.
- 6°) Notez sur 5 les rubriques suivantes :
Couverture...Sommaire...Softs En Stock...En Direct Des Salles...Dossiers...Top Des Softs...Heureusement Que...
..La Boutique De L'Ermite...Top Navet...?..BD...?
- 7°) Quels seraient les changements que vous envisageriez, dans ces rubriques ?
- 8°) Quelles nouvelles rubriques voudriez-vous voir ?
- 9°) Seriez-vous intéressés par une rubrique sur les consoles ?
- 10°) Quelle est la formule de la potion magique de Panoramix ?
- 11°) Que pensez-vous d'Amstrad 100 % en ce moment ?
- 12°) Seriez-vous intéressés par des cours de bidouillage ?
- 13°) Quel serait le meilleur pot de détente pour mon 103 clip (because je ne suis pas contente du pot d'origine) ??
- 14°) Achetez-vous par correspondance ou pas ?
- 15°) Quel est la date de votre anniversaire ?
- 16°) Quelle est le magazine informatique, et la radio FM que vous lisez et écoutez le plus ?
- 17°) Avez-vous déjà participé(e) à des grandeurs natures ? Savez vous ce que c'est ?
- 18°) A quel(s) jeu(x) de rôle jouez-vous ?
- 19°) Seriez-vous d'accord pour envoyer une photo d'identité si vous gagniez un concours ?
- 20°) Trouvez-vous le prix excessif ? c'est à dire préféreriez-vous vous abonner ? (cela évite les frais d'envois fréquents)

Et voilà je laisse la place aux illustrations.

PAS QUESTION:
ON FAIT LA
GRÈVE !...



LE TEXTE
AVEC NOUS !

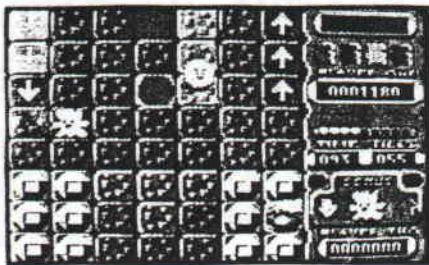
ELESSAR.



HÉ!
ATTENDS!
T'ES PAS
TERMINÉ!

TOP DES SOFTS

Alors là, moi je me maaaaaaarre !! Prenez le N°2 de MICROSOFT et jetez un coup d'oeil aux top navet (celui fait par la rédac). maintenant regardez le top navet de ce numéro (le vôtre)...Et bien, il n'y a pas une petite ressemblance ? Bravo les deux jeux les plus nuls sont décidément Passing Shot et Turbo Out Run... Au fait, personne n'est tombé dans le piège du CCP dans le bon du N°2: BRAVO !! Bravo aussi aux deux gagnants de ce numéro,... **Guillaume Hasson** (Top Navet) et **Alexis Henaux** (Top des Softs). Ils recevront un N° gratuit. Vous savez ce qui vous reste à faire si vous voulez voir votre nom en gras: et puis dépêchez-vous de renvoyer le bon: c'est lent tout ça !!!



- 1 ... SKWEEK
- 2 ... RAINBOW ISLANDS
- 3 ... A.M.C
- 4 ... CHASE H.Q
- 5 ... DEF. OF THE CROWN
- 6 ... LAST NINJA 2
- 7 ... SHADOW WARRIORS
- 8 ... AFTER THE WAR
- 9 ... GHOSTBUSTERS II
- 10 .. TOTAL ECLIPSE



- 1 ... TURBO OUT RUN
- 2 ... PASSING SHOT
- 3 ... DR DOOM'S REVENGE
- 4 ... TEST DRIVE II
- 5 ... TITAN



ELESSAR.

Nom:

Adresse:

Cp:

Prénom:

Ville:

TOP NAVET :

TOP DES SOFTS :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

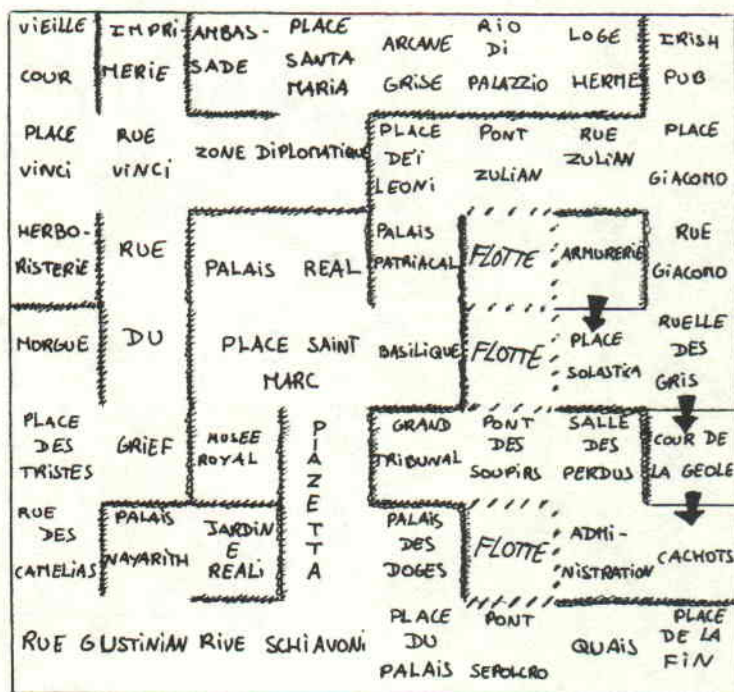
MASQUE

PROCEDEZ-VOUS SOIT LE MASQUE
DE: MIGUEL, OU XANTHIM, OU
ALEXIS, CAR QUAND VOUS LE METTREZ,
LE DANGER DESCENDRA À ZÉRO, MAIS
APRÈS VOUS DEUREZ REPRENDRE
DE LA CRÉDIBILITÉ.

ASSUREZ-VOUS QU'UN PERSO N'A PAS D'OBJETS AVANT DE LE FRAP. PER. (CERTAINS PEUVENT AVOIR PLUSIEURS OBJETS).

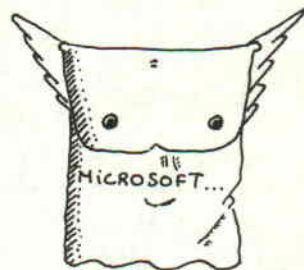
EN ALLANT DANS LA FLOTTE,
VOUS GAGNEREZ DE L'ENERGIE
MAIS VOUS PERDREZ DES POINTS
DE VIE

VOILÀ. BONNE CHANCE !!



Avant tout, vous avez besoin d'une seringue et du sérum. Mais il va falloir faire tout un tas de troc et de menaces... D'abord vous avez besoin d'un revolver. Faites une liste des personnages et payez le premier que vous rencontrez, de sorte à avoir une crédibilité maximum. Demandez à tous les persos : **As-tu le revolver ?** Si on vous répond "**Mon arme n'est pas négociable**", et bien frapper le perso, piquez-lui son fric et le colt. Demandez en même temps à chaque perso **As-tu la seringue ?** S'il l'a, échangez-lui le flingue contre la seringue. Lorsque vous aurez assez de fric, demandez à chaque perso **As-tu le sérum ?** Achetez-le. Lorsque vous avez le sérum et la seringue, faites avouer chaque perso (une seule fois) avec la seringue. S'il est le témoin, il dénoncera le meurtrier, sinon il dénoncera le possesseur du flingue. Récupérez le flingue, allez voir Andréa et demandez-lui les balles puis tuez l'assassin. Voilà !!!!

ALEXIS	MASQUE FOU	JOSE	— (MARIN)	RASTAS	MASQUE TRISTE
AMETHIS	CLOWN	SIOVANI	LONG NEZ	SALVADOR	ROI
ANDREA	SORCIERE	LENINA	ETOILE	XANTHINI	MASQUE DE PRINCE
DYMOV	PRINCESSE	HANUZI	NEZ CROCHU		
EQUINOX	EXTRA-TERRESTRE	MIGUEL	MASQUE CLOWN		
FRANCESCA	CROQUE-MORT	PIETRO	COL + MOUSTACHES		
JEFF	OREILLES-CHOIX	RAIAEH	OISEAU		
PERSO	MASQUE	PERSO	MASQUE	PERSO	MASQUE



ELESSAR.



EVIDEMMENT, JE
SOIS ENTRE LES
DEUX... HEEELP !!



ALORS... ON
N'AVAIT PAS
VU MA...
FOURCHETTE ?

HEUREUSEMENT QUE

KNIGHT FORCE...

SLT LES LOUVETEAUX !! VOICI UNE RUBRIQUE HELP PAS COMME LES AUTRES : VOUS ALLEZ FINIR **KNIGHT FORCE**, MÊME SI VOUS NE POUVEZ PAS METTRE DE VIES INFINIES : MICROSOFT EST LE SEUL MAG QUI VOUS DONNE DES SOLUCES/PLANS INEDITS A CHAQUE NUMERO. LA SEMAINE PROCHAINE, ON VOUS GATERA AVEC LE **DEUXIEME BATIMENT DE RAMBO III**, ET UNE SURPRISE (J'HESITE ENTRE LE PLAN DE **MYSTERY IN AR-KHAM**, ET ENTRE CELUI DE **HEROES OF THE LANCE**). EN TOUT CAS, E-CRIVEZ-NOUS ET NOUS VOUS DONNERONS LES SOLUCES/PLANS DES JEUX OU VOUS SECHEZ.

1°) CONSEILS AVANT DE COMMENCER...

Lisez bien nos conseils pour chaque espace/temps, et appliquez-les, pour voir dans quel monde vous êtes le plus à l'aise, et pour voir celui dans lequel vous êtes en difficulté. Entraînez-vous dans chaque monde, et lorsque vous vous sentez prêt(e), et bien commencez par le monde le plus difficile pour finir par le plus facile. Pour ma part, je vous présente mon ordre décroissant:

2°) LE DEUXIEME DOLMEN (MONDE FANTASTIQUE)

Restez dans le premier tableau, et lorsque le nain apparaît, passez dans le deuxième tableau sans combattre (et vice-versa). Evitez de faire des bonds ou vous serez coincés par la "main-racine". Ne touchez pas les bulles, mais crevez-les en dirigeant le joystick en diagonale vers le bas, et en appuyant sur Fire. Pour se débarrasser du squelette, détruisez la tête en vous mettant face au monstre, et en n'arrêtant pas de faire Fire+diagonale vers le haut en direction du monstre. (n'oubliez pas que vous avancez en frappant donc reculez de temps en temps)

3°) LE TROISIEME DOLMEN (MONDE MODERNE)

Faites plusieurs bonds successifs pour arriver au deuxième tableau et baissez-vous immédiatement. Dès que la grue part et... qu'un karateka est devant vous (il ne frappe pas quand vous êtes baissée), levez-vous, faites Fire+Joystick, en direction du mec, jusqu'à ce qu'il s'écroule puis baissez-vous. et c'est reparti...

4°) LE PREMIER DOLMEN (MONDE FUTURE)

Pour le ressort, faites Fire+Joystick en direction du bidule. Pour le robot, faites un bond en diagonale vers le haut vers sa direction et faites Fire+Joystick vers sa direction. Pour le robot-mouche : même technique que pour le squelette.

Pour le dernier monde, voici comment y accéder : cliquez sur le troisième dolmen, tombez dans le trou et allez à gauche. Tuez les mecs comme pour le karateka. Allez dans le château pour chaque monde dès qu'une amulette apparaît en bas à droite, et tuez ce maudit sorcier quatre fois. Pour sortir d'un monde, empalez l'oiseau en faisant Fire+Joystick vers le haut.

Clessar.

REPONSES A VOS QUESTIONS :

NAVY MOVES (De Elessar à Foufoune) : Le code pour la deuxième partie est **28750** et voici ce que tu dois faire : tue les commandants, récupère les notes et les codes, approche-toi d'un ordinateur, fais Joystick vers le haut, tape Stop Motor, puis le code du premier officier, enfin tape Emerge, le code et pour sortir de l'ordinateur, tape ... End.

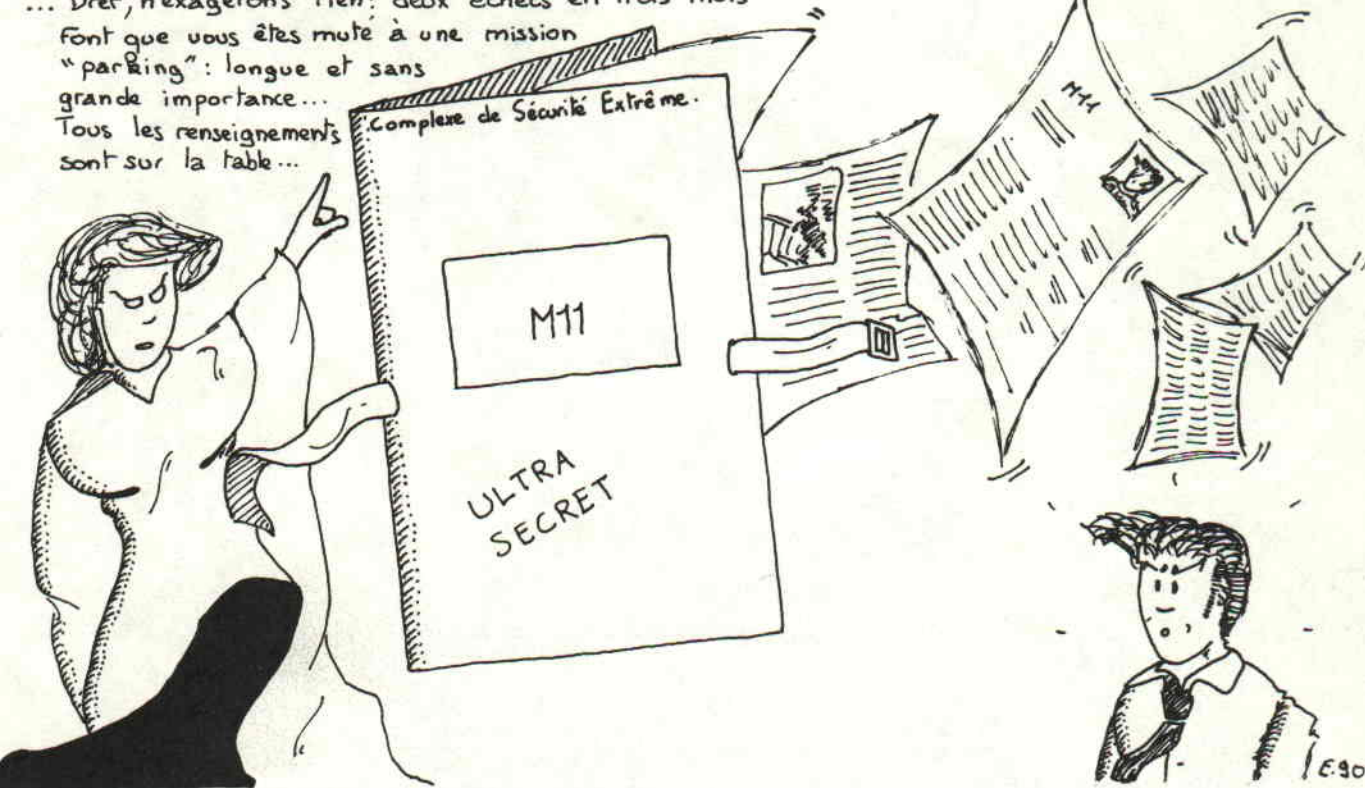
ANGE DE CRISTAL (De Phil à Yvan) Si ça bloque, c'est que tu as une version où il n'y a pas de deuxième partie, car tu n'as rien oublié !!!

OXPHAR (De Elessar à Mélanie) : Nous passerons la solution de ce jeu une autre fois, pour l'instant, voici ce que tu dois faire pour passer le volcan : Prends les bottes chez Mémone en accrochant l'amphore, et en prenant la mémoire. Une fois devant le volcan, mets les bottes, et vas vers le nord.



g.lloyd... ----- **suite**

... Bref, n'exagérons rien: deux échecs en trois mois font que vous êtes muté à une mission "parking": longue et sans grande importance... Tous les renseignements sont sur la table...



J R T M

Equipment: (dont animaux et serveurs).



Or et Pierres précieuses :

- ⊕ Po:
- ⊕ Pa: |
- ⊕ Pb:
- ⊕ Pc:
- ⊕ Pe:

Pierres précieuses:



Notes Secrètes:

Points de coups:



Objets Magiques :



{ TEST DE JAMES BOND 007 }

ET BIEN VOILA, LA PAGE 13 EST UNE FEUILLE A PHOTOCOPIER AU DOS DE VOS FEUILLES DE PERSONNAGES DE ... JRTM, PUISQUE L'EDITEUR N'AVAIT RIEN PREVU POUR QUE LES PAUVRES JOUEURS QUE NOUS SOMMES, INSCRIVENT LA LISTE D'OBJETS RENCONTRES EN COURS DE ROUTE. TOUT DE SUITE, JAMES BOND LE JEU DE ROLE ET LA PROCHAINE FOIS, UN SUPER GRANDEUR NATURE, PLEIN D'ESPIONS ET DE TRAFICQUANTS DE DROGUE.



.IAN FLEMING NE SE RETOURNERA...

Avant tout, il est bon de vous prévenir qu'il est indispensable que vous en sachiez plus que vos joueurs sur l'univers de James Bond car comme vous pouvez le voir sur la photo en bas, les scénarii seront basés sur les films. Ce serait bête en effet, qu'un tel dialogue se produise alors que vous jouez à Docteur No : "Bon, alors vous rencontrez une superbe créature, qui vous



met en garde contre un féroce dragon, (aïe) qui sévit dans la région." "He !! c'est pas vrai les mecs, j'ai vu le film : c'est une machine fabriquée par No." Vous voyez, ça peut être très ennuyeux pour le Maître De Jeu... Commençons par le commencement : ...

.PAS DANS SA TOMBE !!...

L'avantage c'est que le jeu est très fidèle à l'oeuvre. Le jeu est particulièrement facile aux débutants car il se joue autour d'une unique table : le Maître n'est donc pas envahi par des dizaines de tableaux comme dans JRTM : toutes les actions se font d'après cette table. Il y a cinq caractéristiques pour le perso, ce qui est éplement suffisant. Le joueur peut choisir des défauts à son perso, comme "attirance pour le sexe opposé"...ce qui lui, donnera des bonus pour la création du personnage. Bref, c'est un jeu idéal pour débutants et pour filles et garçons qui veulent jouer des séducteurs en puissance...

ELESSAR.



- UNE SUPERBE COUVERTURE PLEINE PAGE.
- + TESTS DE MYSTERY OF ARKHAM , DE JEUX QUI MERITENT D'ETRE CONNUS.
- + SALLE DE JEU : INTERVIEW D'UN GERANT!
- + DOSSIER : INTERVIEW D' UBI SOFT !!!
- + P.A + VOS DEUX TOPS.
- + HELPS : PLAN DE RAMBO III (2EME BAT.)
INTRO DE MYSTERY OF ARKHAM.
- + Cours de bidouilles de Bug Buster
- + RESULTATS DU SONDAGE
- + SOIREE ANIMEE CLEF EN MAIN : GRANDEUR NATUUURE !!
- + CONCOURS UBI SOFT, BD, ...

=> UN NUMERO ... IMMANQUAAAAAAAAAAAAABLE !!!

MERCI A : Fredddy, Ram 16, Nebo, Tintin, Laurent (NDE: Faudrait que tu prennes un pseudo), Micro Switch, I Am Strad Reset, Gronanbo, B.Bellamy, Joystick Luc Besson, Ian Fleming, Jeux Descartes, Mr Bouesse (mon ancien prof de dessin), Amstrad 100 %, Omega, In et Bug Buster ...

A BAS !! : Fredounet qui prend le CPC pour une poubelle parce qu'il a un ST ...

(BON POUR UNE PA)
(**MICROSOFT**)
(Carole DUGUY)
(BEL EGO !!)
(44810 ST MARS DU DESERT)