

NUMERO 16... AOUT 87... 88 FRANC

RCAP MAGASINE

CASSE LES BRIQUES ?

score 1 player game
12238 option:meuse

Editorial

C'est émuant, mon premier éditorial sur Amiga. LTF n'avait remplacé avec un certain brio. Mais il ne faut reprendre sa place dans l'édition. Je ne sais pas ce que j'ai aujourd'hui, mais je ne trouve pas mes mots aussi facilement que mon talent de rédacteur, très grand talent de l'avis de tout le monde (hé, hé !), ne le permettait. Ça doit être le manque d'habitude. Mais un sujet me vient à l'esprit : Je vais vous donner le nom des logiciels utilisés pour faire RCAP magazine. Sur Amiga, on utilise

Page Setter et Deluxe Paint pour la Banner, et sur ST on utilise une recopie d'images (une fonction de l'ordinateur), Signum (texte). Mais si le résultat est génial, il faut faire des découpages. Sinon, si vous voulez savoir pourquoi RCAP mag est réalisé sur Amiga maintenant, c'est tout simplement que j'en avais marre d'utiliser Newsroom sur C.64. Le dernier numéro réalisé avec Newsroom sera le numéro Hors Série 3 : la solution de Bard's Tale II. Et voilà, je va s vous quitter sur ces mots.

B.Str

Rédaction - Rédaction

Directeur de la publication
Rédacteur en chef

B.Str

Directeur artistique
Rédacteur en chef adjoint

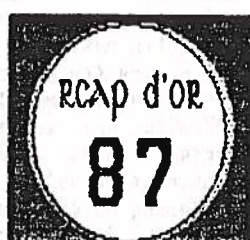
LTF

Directeur section ST

D.F

Éditeurs

J.P. Page Setter et Signum



Meilleur jeux : GHOST'N GOBLINS
Arcade (tir) : DELTA
Arcade (tableau) : KRAXOUT
Aventure arcade : AU REVOIR MONTY
Aventure role : BARD'S TALE II
Aventure graphique : THE PAWN
Simulation sportive : WORLD CLASS LEADERBOARD
Simulation combat : BARBARIAN
Simulation variée : SUPER CYCLE
Réflexion : CHESSMASTER 2000
Originalité : ALTER EGO
Graphisme : DEFENDER OF THE CROWN
Musique : SANXION
Utilitaire : GEOS

- Elite software - 1986 - GB-
- Thalamus - 1987 - GB-
- Grenlin graphics- 1987 - GB-
- Grenlin graphics- 1987 - GB-
- Electronic Arts - 1986 -USA-
- Rainbird - 1986 - GB-
- Access - 1987 -USA-
- Palace software - 1987 - GB-
- Epyx - 1986 -USA-
- Software country - 1986 -USA-
- Activision - 1986 -USA-
- Mindscape - 1987 -USA-
- Rob Hubbard - 1987 -USA-
- Berkeley software-1986 -USA-

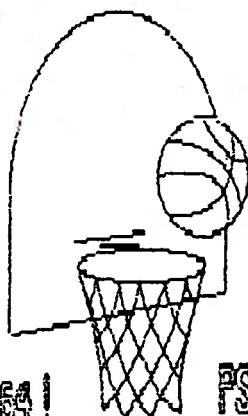
ANDREW BRAYBROOK

AMIGA

02

ATARI ST

00



Amiga: Zzap 64!

le C-64 se PS: marre!

(Auteur de paradroid et autres)

A la question : "quelle machine 16 bits achèterais-tu pour jouer", il répond en étudiant les faits:

1) Il y a autant de jeux pour l'Amiga que pour le ST, du fait du grand nombre d'Amiga aux USA. Actuellement, vous avez juste à les chercher un peu plus pour l'Amiga que pour le ST.

2) Le hardware de l'Amiga a été primitivement conçu par le concepteur du hardware de l'Atari 8 bits (Jay Miner, un type vraiment intelligent) et il y a inclus tout ce que les jeux ont besoin: scrolling "doux", manipulation rapide de larges parties d'écran graphique et produit des sons de très haute qualité.

3) L'Atari ST contient juste suffisamment de hardware pour faire des graphiques supérieurs aux meilleurs 8 bits.

Il a une large palette de couleurs, mais ne peut pas faire de scrolling "doux" par hardware. Le seul scrolling possible sera limité en couleur, uniquement vertical, sur une petite partie de l'écran et très lent.

Au niveau du son, il a un très vieux chip, comme ceux de l'Amstrad CPS et du spectrum 128, pas aussi puissant que le bon vieux SID.

4) Contrairement à ce que Commodore continue de maintenir, les chips de l'Amiga sont conçus en pensant aux jeux et seront utilisés comme il le faut. Combien de softs d'application professionnelle utilisent 4 voies stéréos pour le son et des scrollings "doux"?

REPONSE: Il y aura de très grands jeux sur les deux machines, certains sont déjà là, mais quoi que puisse faire le ST, l'Amiga pourra le faire, souvent mieux. L'inverse ne sera jamais vrai.

En conclusion, je dirais que l'Amiga est au ST ce que le C-64 est au Spectrum.

NB: Ces propos sont parus dans la revue anglaise ZZAP!64 dans le numéro de juillet (donc mis sous presse en juin), l'article étant écrit en Avril-Mai.

La situation sur le ST à quelque peu changée, surtout au niveau des scrollings où les programmeurs ont réussi des miracles. Certes ça ne vaut pas encore les scrollings de notre bon vieux C-64, mais c'était inespéré. Sinon, le fond de l'article est toujours valable et le sera tout le temps.

B.Str

Casse Brique?



Ras-la-Brique!

Les casses briques sont nées au début des années 1980. Un casse brique consiste à lancer une balle sur une TYLE ou brique. Ont aurait pu croire que ce concept de jeu allait tomber aux oubliettes, notamment après que sur le C-64 on ait vu l'intérêt des jeux

augmenter, le graphisme s'améliorer, le son casser les briques, pardon la baraque avec le dieu Hubbard, les scrollings et j'en passe.

Or, que se passe-t-il? Les éditeurs sont-ils à cours d'idées? Ont-ils la nostalgie des temps passés, ou font-ils un retour en enfance?

Rien de tout cela. Imagine est la marque par laquelle tout est venu, ou plutôt Taito et son casse brique de bar:

ARKANOID.

Imagine voyant le succès de ce jeu, l'adapte en jeu familial sur C-64. La guerre de 1987 commence. A l'heure actuelle, elle fait toujours rage, et on déplore de nombreux joysticks morts. Grenlin Graphics a vu venir le coup, et sort presque en même temps KRAKOUT. Superbes graphismes, originalité (si, si!).

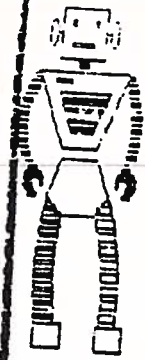
L'Amiga voyant cela, se met de la partie, oubliant son jeune âge et que les programmeurs ne peuvent pas encore le suivre, et sort BREAK! Casse brique qui fait assez pitié. Il faut dire qu'après ce qui sortie avant(hum.. c'est assez mal dit ça, enfin passons...). Le ST aussi a envie d'y mettre son grain, et heureusement s'en tire honorablement: superbe adaptation de ARKANOID, puis génial TONIC TYLE (avec lorsqu'on boote la 2ème disquette un mode construction-set) qui améliore encore le graphisme du casse brique, peut-être au détriment de l'animation.

On croyait que les éditeurs avaient déposés les armes, mais Digital Artwork après Break! signe son 2ème casse brique: MINDBREAKER, option 2 joueurs et raquette qui se ballade où elle veut.

Tout cela en 6 mois. A quand le prochain casse brique? La recette marche toujours, et les idées sont nombreuses: le casse brique avec scrolling(Break! le fait, mais c'est pas génial), ou 2 joueurs avec écran séparé style pitstop(ou plus récemment Eagles).

STOP! MESSAGE AUX EDETEURS: NE FAITES PLUS DE CASSE BRIQUE, ILS NOUS CASSENT AUTRE CHOSE DE TRES SENSIBLE. ATTAQUEZ VOUS PLUTOT A UN AUTRE GENRE, LE SPACE INVADERS, LE PAC MAN, OU L'OTHELLO EN 3 D. RENOUVELEZ VOUS! QUE DIABLE!

LTF



LE BRICOLEUR

FOU !



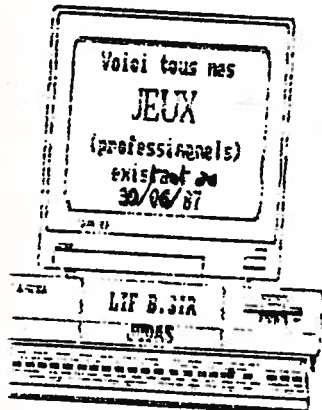
comme le speedbus. Le port parallèle est de plus en plus sollicité, et les pannes arrivent.
Personnellement, j'ai mis au point plus d'une vingtaine de dolphin/dos pirates, et j'ai flingué 4 drives (dont deux définitivement), et plus de 10 C-64. Heureusement, pour ceux-ci je me suis arrangé pour les raffistoler tout seul.
Examinons les différentes pannes de C-64 survenues:
1°) La tresse ne voulait plus fonctionner:

Là, les 6526 du C-64 étaient tout simplement morts.
2°) Le port joystick numéro 2 ne répondait plus:

C'est le 6526 de gauche qui était à moitié h.s. (Le port 1 étant lui géré par le 6526 de droite).
Bien d'autres pannes, pour en revenir toujours aux 6526. Bravo, vous avez bien deviné, ce sont eux qui gèrent les entrées/sorties, et les premiers à subir les avaries.

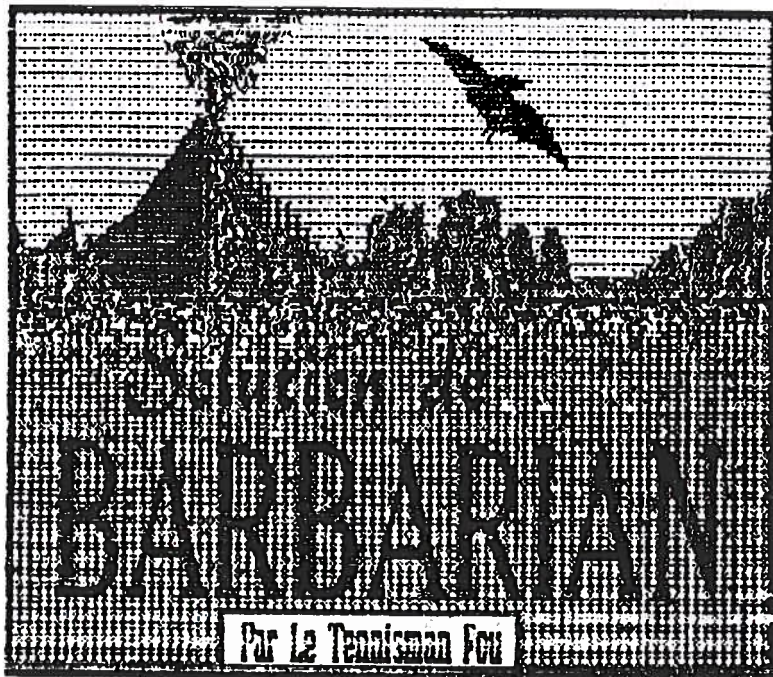
Conclusion: un quelconque problème suite à l'utilisation d'une tresse?
Changez les 6526 et tout rentrera dans l'ordre. Par un SAV, je ne les suis procurés à 98 FF chaque. Le tout est de savoir jouer du fer à souder et de la tresse à déssouder si les 6526 ne sont pas sur support.
Voilà, en espérant que cela pourra vous aider, au mois prochain!

Ce mois-ci, nous allons voir comme promis tout ce qui concerne la liaison du C-64 au 1541 en parallèle.
Tout d'abord, pourquoi? Le 1541 est par nature un veau. Plus lent que lui, on meurt. Sa rapidité dans les copies était aussi un problème (surtout pour les bons pirates/échangeurs). C'est aussi pourquoi la tresse est née. Commercialisée avec un copieur performant (21 seconds backup), elle va donc augmenter la rapidité des copies en même temps que l'efficacité. La double tresse (copie en 2 drives) est à utiliser avec prudence: on flingue souvent des composants du drive(demandez à R & B), une histoire d'octets plus nombreux en sortie qu'en entrée. Evesham Micros (G.B.) va sortir vers septembre 1986 le Dolphin/dos, appareillage destiné à augmenter le chargement des programmes de 25 fois plus rapidement. Basé sur une liaison parallèle, il est 100 x fiable.
Dans le même temps vont sortir un tas d'utilitaires utilisant cette liaison parallèle,



- 0=arcade
- 1=arcade + jr
- 2=arcade plateforme, tableaux
- 3=arcade aventure
- 4=aventure texte
- 5=aventure graphique
- 6=jeux de rôle
- 7=simulation (combat ou jeux de bar)
- 8=simulation de sport
- 9=reflexion, stratégie

A MIND FO. VOYAGING	512K	4 87	ADVENTURE CONS. SET	512K	6 87	ALIENS FIRE	512K	6 87	ARAZCK'S TOMB	512K	3 67
ARCHON	512K	0 86	ARCHON II	512K	0 36	ARENA	512K	8 86	ARTIC FOX	512K	1 86
BACKSAMMON	512K	9 87	BALANCE OF POWER	512K	9 87	BALLY HOO	512K	4 37	BARBARIAN	512K	2 87
PARD'S TALE	512K	6 87	BORROWED TIME	512K	5 87	BRATACOS	512K	3 87	BREAK!	512K	1 87
PRIDGE 4.0	512K	9 87	BUREAUCRACY	512K	4 97	CHALLENGE	512K	3 87	CHAMPIONS BASEBALL	512K	3 87
CHAMPIONSHIP GOLF	512K	2 87	CHESMASTER 2000	512K	9 87	CITY DEFENSE	512K	1 87	COMPUTER BASEBALL	512K	8 87
CRIMSON CROWN	512K	5 86	CRUNCHER FACTORY	512K	2 86	CUTTHROATS	512K	4 86	DEADLINE	512K	1 86
DEEP SPACE	512K	1 86	DEFENDER OF CROWN	512K	9 84	DEJA VU	512K	5 86	DELTA PATROL	512K	1 86
DEMOLITION	512K	2 87	DISCOVERY PATH	512K	9 87	DISCOVERY SPELL	512K	9 87	DISCOVERY TRIVIA	512K	7 87
DIMINGS	512K	7 86	DONALD DUCK	512K	3 86	DUEL	512K	7 86	ENCHANTER	512K	4 86
FAIRY TALE	512K	3 87	ELICHT SIMULATOR 2	512K	7 87	FLIP-FLOP(reversi)	512K	9 87	FLIPPER (reversi)	512K	7 87
PA BASKETBALL	512K	2 87	GFA FOOTBALL	512K	8 86	GHOST	512K	5 87	GOLDEN OLDIES	512K	0 87
RAMP SLAM TENNIS	512K	3 86	GRIDIRON FOOTBALL	512K	8 86	GUILD OF THIEVES	512K	5 86	HACKER	512K	3 86
ACKER II	512K	3 86	HALLEY PROJECT	512K	3 86	HEX	512K	0 86	HITCH HICKER GUIDE	512K	1 86
OLLWOOD HIJINX	512K	4 87	HOLLYWOOD POKER	512K	9 87	INFIDEL	512K	1 87	KANFFORUPPE	512K	9 87
INS KARATE	512K	7 87	KING QUEST	512K	5 87	KING QUEST II	512K	5 87	KING QUEST III	512K	5 87
EADER BOARD	512K	3 86	LEADER BOARD TOWN	512K	8 86	LEATHER GODDNESS	512K	4 86	LITTLE CONF. PEOPLE	512K	7 86
OBLE MADNESS	512K	2 86	MASTERMINE	512K	9 86	MEAN 13	512K	8 86	MEAN 13 DATA #1	512K	8 86
AN 18 DATA #2	512K	8 86	MICROLEASUE BASESS	512K	2 87	MINGSHADON	512K	5 86	MINDWALKER	512K	3 86
SSILE COMMAND	512K	1 87	MONKEY BUSINESS	512K	2 87	MOONHIST	512K	4 87	CSRE	512K	9 87
E ON ONE	512K	8 87	OTHELLO	512K	9 87	PHALANX	512K	1 87	FORTAL	512K	4 87
INTETTE	512K	3 87	REVERSI	512K	3 87	ROGUE	512K	9 87	SBI	512K	3 87
ASTALKER	512K	4 87	SEVEN CITIES GOLD	512K	3 87	SHANGHAI	512K	9 87	SILENT SERVICE	512K	7 87
HRAD	512K	3 87	SPYFOX	512K	1 87	SORCERER	512K	4 87	SPACE BATTLE	512K	1 87
ACE QUEST	512K	5 87	SPELLBREAKER	512K	4 87	STARCROSS	512K	4 87	STARGLIDER	512K	1 87
JNE AGE	512K	2 86	STRIP POKER-access	512K	9 86	SUPERHUEY	512K	7 86	SUSPECT	512K	4 86
SPENDED	512K	4 86	SWOOPER	512K	1 86	THE FAWN	512K	5 86	TRANSLYVANIA	512K	5 86
CLOPS INVASION	512K	0 86	TRILOGIE OF APHNAI	512K	3 86	TRINITY	512K	1 86	ULTIMA III	512K	6 86
MYTER	512K	5 87	VIDEO VEGAS	512K	9 87	WIMNIE THE POOH!	512K	5 87	WINTER GAMES	512K	6 87
HRINGER	512K	4 86	WITNESS	512K	4 86	WORLD GAMES	512K	8 86	ZORK I	512K	6 87
K II	512K	4 86	ZORK III	512K	4 86						



Voilà donc, ma première solution de jeux. Barbarian de Psynosis sortis en juillet sur Amiga et ST.

Je remercie Robert (bonjour Betty!, ça avance Rogue?) sans qui je n'aurais pas eu Barbarian à temps pour faire paraître cette solution ce mois-ci, DZ pour des conseils judicieux, et Wham, partenaire de tennis et pirate à ses heures perdues avec qui je me suis éclaté sur ce jeu.

Chargez votre jeu, prenez cette solution et suivez-moi, cela vaut le coup!

Pour faire ce jeu avec l'aide de cette solution, utilisez la touche ESC qui freeze le jeu: vous permettant de lire, avancer, lire.....

LE BUT : il est de trouver le magicien Necron, qui se terre dans une caverne, protégée par de nombreux monstres. Son pouvoir réside dans une pierre sacrée, qu'il faut détruire en plus de Necron. Ensuite, il vous faut ressortir le plus vite possible car le temps vous est compté.

Commencez par aller à droite, un monstre sauteur vous attends au tableau d'après. Arrêtez vous sur la branche, repartez en marchant puis donnez 2 coups d'épée: on assure! Au tableau d'après, vous avez juste une pierre sous la voûte à éviter, en sautant. Puis dès que vous passez au tableau d'après, donnez un coup d'épée pour tuer un monstre-curs. Au tableau suivant vous avez un pont, accélérez puis sautez au milieu car il s'écroule sous votre poids. En haut

accélérez, pour passer au tableau suivant sans recevoir une pierre sur la tête, tuez le monstre-loup, c'est facile, prenez la flèche, puis descendez. Là, attention, si vous allez à droite tout de suite une herse vous tombe dessus, pour la désactiver cognez vous la tête contre le mur de gauche, arrêtez vous, retournez vous puis accélérez en sautant très vite. Du coup elle ne tombera carrément pas. Descendez, tuez le monstre vert (facile) accélérez à droite et cliquez en haut, au tableau d'après vous monterez directement, évitant un archer viscieux (remarquez qu'il va falloir s'en occuper aussi), montez donc, tuez le monstre vert (easy!) et prenez les 2 flèches. Redescendez, tuez le monstre vert, allez à droite: en principe l'archer a fini de vous emmerder. Cliquez en bas, 2 tableaux plus loin vous descendrez directement, évitant ainsi un combat que vous ne pouvez perdre de toute façon, mais inutile de perdre du temps. Vous allez descendre 2 tableaux, allez à gauche, tuez au passage un garde bien nul, continuez (je vous conseille d'accélérer le plus possible sur les lignes droites partout où c'est possible, car le temps est important, nous verrons cela plus tard) en cliquant en bas, vous allez descendre au lieu d'aller sur la gauche car il y a un attrape couillons, le type en armure devant un arc est indestructible. Allez à gauche, descendez, allez à

droite sur la taupe, passez là en accélérant puis sautant assez tot, descendez. (à gauche, nous irons chercher des flèches au retour, mais attention, c'est vicieux!)

Ramassez la flèche, allez à gauche en marchant, arrêtez-vous au tableau d'après un peu après le premier arbre: un chien va partir à votre rencontre, donnez lui un coup d'épée. vous pouvez aussi le sauter, mais à mon avis c'est plus risqué.

Continuez, descendez, sautez la taupe sans prendre la flèche, continuez toujours tout droit, ne descendez pas, pour tuer le garde vert à tout les coups, arrêtez-vous sur l'icone qui vous permet de vous arrêter justement, il va

s'approcher, stopper devant vous, donner un coup dans le vide, le temps qu'il en redonne un autre, vous pouvez le tuer sans risque. Pour le retour, faites de même en vous arrêtant à l'icone qui tire, ne gachez pas une flèche avec l'arc que vous allez récupérer au tableau d'après. Accélérez, sauter une fois immédiatement lorsque vous changez de tableau, puis une 2ème fois, sur l'arc appuyez très tot sur F1 pour ramasser l'arc, et tirez vous!!! le pont s'écroule. comme vous n'avez pas le temps de vous retourner, sautez 2 fois en arrière, avec F8 où l'icone si vous préférez. Revenez, passez le garde comme je l'ai indiqué, prenez l'échelle vers le bas que vous aviez passée.

Vous avez juste 2 gardes à tuer, qui ne vous opposeront aucune résistance.

En bas, n'oubliez pas les 2 flèches, accélérez à droite, passez un tableau, puis au suivant il y a un dragon, sautez tout de suite dès qu'il tire, mettez votre souris sur la direction gauche au cas où le dragon se retournerait, en principe il ne le fait pratiquement jamais. Si tel est le cas, restez au niveau de son ventre, pas derrière ou devant, il ne vous atteindra pas. Continuez tout droit, le tableau à droite de l'échelle se passe en accélérant puis en sautant immédiatement en changeant de tableau, ainsi vous évitez une gargouille avec

(Suite et fin de BARBARIAN)

une hache. récupérez le bouclier. revenez en accélérant simplement, puis prenez l'échelle. Sélectionnez l'arc, vous allez en avoir besoin. Prenez la flèche, montez, prenez l'autre flèche. Au tableau d'après, vous avez les hommes des cavernes, tuez le premier d'une flèche, allez à droite en accélérant et en sautant le vide, montez tout de suite, pas la peine de gacher un flèche pour l'homme des cavernes du tableau d'après, allez à gauche, accélérez et montez sans attendre un autre homme des cavernes, allez à droite, au tableau d'après tuez en un autre, passez ce tableau à droite. Le plus dur est fait, mais reste à faire (suivez mon raisonnement!). Prenez l'épée, toute la suite quasiment se fait avec, et on économise les flèches pour le voyage de retour. Descendez à la première échelle, tuez le monstre (à l'épée ça suffit), sautez les 3 flèches car un piège vous attend, récupérez-les, il ne tombe en principe qu'un seul pic sur vous. Remontez, allez à droite, arrêtez-vous dans le tableau suivant au niveau d'une tête de mort, juste devant le balancier qui vous menace.

Pour le passer, accélérez puis taper F1 lorsque le balancier retombe, cela vous baissera, et vous donnera le temps de passer tranquillement. Le tableau d'après ne pose pas de problème, sinon une herse qui peut vous tomber dessus, mais vous avez le temps. Descendez immédiatement à l'écran

suivant, pour éviter un archer, la suite est facile. A un endroit, vous avez une dernière flèche à récupérer, n'allez pas trop loin car un serpent peut sortir du mur. Continuez jusqu'au tableau des colonnes aux têtes de mort.

Descendez par la droite, tuez l'homme en armure, prenez l'arc. A l'écran suivant, tuez immédiatement d'une flèche le magicien, qui sinon ne tarde pas à vous jeter un sort. Après vous en avez 2 autres à tuer, pas de problème en décochant 2 flèches à la suite. Puis sélectionnez le bouclier.

ENFIN!!! nous arrivons à Necron. Son rire digitalisé vous glace le sang, ne vous laissez pas impressionner, approchez de lui en marchant. Dès qu'une boule de feu arrive sur vous (méfiez-vous il fait semblant d'en lancer plusieurs fois.) appuyez sur la 2ème icône en partant de la droite, celle qui normalement fait un saut en arrière, vous allez renvoyer la boule sur Necron, le tuant net. Un diamant git à sa place, ramassez-le, votre Barbarian s'empressera d'aller le jeter dans un gouffre. Vous avez accompli 50 % du jeu. Il ne vous reste qu'à faire marche arrière, et à revenir au point de départ. Dans le tableau de départ, une surprise vous attends, je ne vous en dirai pas plus, sinon que le graphisme est très beau, et le soulagement du travail accompli vous submerge. Mais trêve de sentiment, vous avez droit au message final:

YOU HAVE DESTROYED NECRON
AND HIS EVIL KINGDOM

Votre temps apparaît, constituant votre record, et vous insitant à faire mieux. Voilà, bonne partie!!!!

SUPER RCAP contre MAC INTOX

(...) Sa réaction à ses mots ne firent comprendre que c'était plus qu'une collaboratrice (comme je devais l'apprendre plus tard, car tout vient à point pour qui sait attendre comme me le disait tout le temps mon grand père qui a été pour moi un... mais je m'égare, cette plus qu'une collaboratrice était en fait pour B.Str, l'AMIGA, celle pour qui on est prêt à faire des folies...)

En fait, comme me l'apprenait mon MPJ, notre enquête commençait par le quartier le plus pourri, celui où régnait l'horrible MAC INTOX de l'organisation Apple (des new yorkais??) qui sévissait en dictateur, et d'où il gangrénait petit à petit la mégapole de Logos.

Notre première journée passa à trainer dans ce quartier où toutes les devantures étaient rutilantes et chères, mais où on sentait la pourriture et la corruption (Bewerkt quelle horrible odeur, on dirait du censuré! (*). 3ar après bar, contact après contact, on reconstituait l'aventure de Motorola (ça me rappelait borrowed time, un fameux jeu d'aventure), celle que j'allais bientôt connaître (oh oui!).

Le 8ème jour, sur nos messagerie électroniques, un message fut laissé: "RDV au ponton 56 aérogare nord". Ça sentait le roussi (**).

Au dit ponton, nous trouvâmes un homme, un individu, un quidam quoi, qui avait l'air

crainitif, voire même effrayé. En fait il crevait de trouille. Il nous vendait un droit d'accès, une entrée dans la bande de Mac Intox, grâce aux cartes de service qu'il avait pu se procurer. Vêtu d'uniformes marqués de la pomme, on se rendit au siège de l'organisation ni vu ni connu. B.Str semblait connaître l'endroit, je me contentais de le suivre. A un moment, il s'arrêta et ne montrant mon MPJ, ne donna respectivement une puce, et l'ordre de l'insérer. Dorénavant nous communiquerons mentalement.

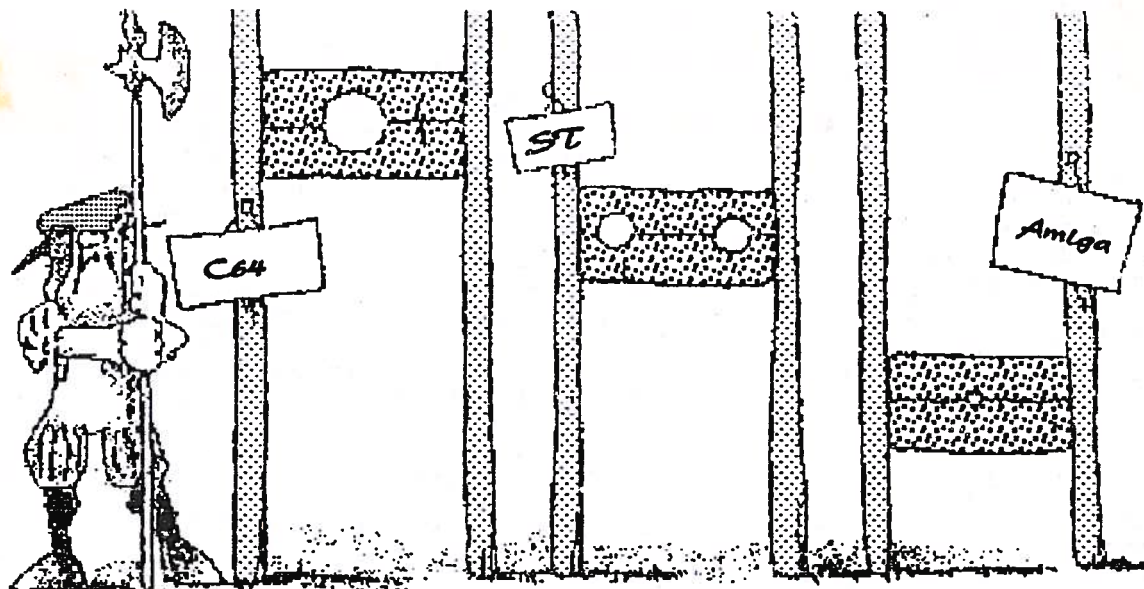
"suis-moi à quelques mètres", ne pensa-t-il. Nous nous trouvions dans une galerie où les rencontres se faisaient de plus en plus rares. Conformément aux ordres que me donnait mon MPJ, je m'introduisis dans un conduit d'aération qui devait me mener vers la partie qui commandait l'accès à diverses salles.

Une fois arrivé, je devais attirer l'attention de la sécurité, simple mais risqué et d'une importance primordiale. Arrivé au bout du conduit, je découvrit un endroit inhumain et désert: "une salle secondaire de contrôle" m'indiqua le MPJ.

(à suivre, et fin)

(*) pour ne pas avoir d'ennui, on a préféré faire appel à un acte que l'on réprouve habituellement, la censure.

(**) Ça sent beaucoup dans cette histoire. Note du rédac en chef: Il y a là un parfum de drame.



C64 Vous n'attrapperez plus la grosse tête bien que Defender of the Crown peut encore vous la faire perdre.
ST Les bras m'en tombent devant le Manolz de Mortevielle.
Amiga Eh bien moi, euh... je préférerais avoir un ST.

Editorial

Le ST fait parler la poudre avec la liste de tous les jeux commerciaux arrêtée au 30/06/1986.

Petits velnards, vous avez le choix parmi 227 jeux et le nouvel émulateur Mac (Aladin) vient renforcer la liste encore incomplète mais entre autre avec le vrai Lode Runner.

LTJ et DJ

0 = arcade	1 = arcade tir	2 = arcade plateforme, tableaux	3 = arcade aventure	4 = aventure texte			
5 = aventure graphique	6 = jeux de rôle, wargame	7 = simulation de combat	8 = simulation de sport	9 = réflexion, stratégie			
10th FRAME 520	8 87	221b BAKERSTREET 520	6 87	A MIND FOREVER VOYAG 520	4 87	AIRBALL 520	2 87
ALTAR 520	1 87	ALTERNATE REALITY 520	6 87	AMAZON 520	5 87	ARCTICFOX 520	0 87
ARENA 520	8 87	ARKANOID 520	1 87	ASTEROIDS 520	1 87	AZARIAN 520	0 87
BACKGAMMON 520	9 87	BAKERSTREET 520	5 87	BALANCE OF POWER 520	9 87	BARBARIAN 520	3 87
BATTLE ZONE 520	0 87	BLACK CAULDRON 520	3 87	BORROWED TIME 520	5 87	BOULDERDASH 520	0 87
BRATACCAS 520	3 86	BREAKERS 520	4 86	BRIDGE 2000 520	9 86	BRIDGE 4.0 520	9 86
BRINSTONE 520	4 86	BUREAUCRACY 520	1 86	CARSGAME 520	7 86	CASINO CRAFTS 520	9 86
CELESTIAL CEASAR 520	6 87	CHAMPIONSHIP WRESTLING 520	8 87	CHAMPIONSHIP BASEBALL 520	8 87	CHAMPIONSHIP FOOTBAL 520	8 87
CHECKERS (dames) 520	9 84	CHIESS PSION 520	9 86	CHESSMASTER 2000 520	9 86	CHIFFRES & LETTRES 520	9 86
COLONIAL CONQUEST 520	6 86	CRAFTON AND YUNK 520	3 86	CRIMSON CROWN 520	5 86	CRYSTAL CASTLE 520	2 86
DAME SCANNER 520	9 84	DAMES (Pk software) 520	9 84	DAMES CHAMPION 3D 520	7 86	DEEP SPACE 520	1 86
DELTA PATROL 520	1 86	DIABLO 520	9 86	DIZZY WIZARD 520	2 86	EDEN BLUES 520	3 86
EIGHT BALL (pool) 520	7 86	ELECTRONIC POOL 520	7 86	ENCHANTER 520	4 86	EREBUS 520	5 86
EXTENSOR Mono	0 86	F-15 STRIKE EAGLE 520	1 86	FANTASTIC FOUR 520	5 86	FARENHEIT 451 520	5 86
FAST POKER 520	9 87	FIPE BLASTER 520	1 87	FIRESTORM 520	0 87	FIST OF FURY 520	7 87
FLIGHT SIMULATOR II 520	7 86	FLIPSIDE 520	9 86	FORBIDDEN QUEST 520	5 86	GATEWAY Mono	5 86
GATO 520	7 87	GAUNTLET 520	0 87	GOLDEN PATH 520	6 87	GOLDRUNNER 520	1 87
GRAND PRIX 500 cc 520	8 86	GREAT BATTLE 1789-65 520	6 86	GUILD OF THIEVES 520	5 86	HACKER 520	3 86
HACKER II 520	3 87	HADES NEBULA 520	1 87	HANSE 520	5 87	HARDBALL 520	8 87
HARRIER STRIKE MISS 520	7 84	HEX 520	0 86	HIIJHX (infocon) 520	4 86	HITCHICKER TO GALAXY 520	4 86
HOLE IN ONE 520	8 87	HOLLYWOOD POKER 520	9 87	HOME CASINO 520	9 87	ICE AND FIRE 520	5 87
INFIDEL 520	4 86	INTERNATIONAL KARATE 520	8 86	INVADERS 520	1 86	JEWELS OF DARKNESS 520	4 86
JOUST 520	2 86	KARATE KID II 520	7 86	KING QUEST 520	3 86	KING QUEST II 520	3 86
KING QUEST III 520	3 86	KRABBAT (echecs) 520	9 86	LANDS OF HAVOC 520	5 86	LEADERBOARD 520	8 86
LEADERBOARD TOURNA.t 520	8 87	LEATHER GODNESS PHOB 520	4 87	LES PASSAGER DU VENT 520	5 87	LES PASSAGERS VENT 2 520	5 87
LIBERATOR 520	0 86	LITTLE COMPUTER PEOP 520	7 86	MACADAM BUMPER 520	7 86	MAJOR MOTION 520	0 86
MANOIR DE MORTEVIELE 520	6 86	MEAN 18 520	8 86	MEGAROID 520	1 86	MERCENARY COMPENDIUM 520	0 86
METROCROSS 520	0 87	MGT 520	3 87	MICROLEAGUE BASEBALL 520	8 87	MIDWAY BATTLE 520	6 87
MILLE BORNE(gfa b.) 520	9 87	MILLIPEDE 520	1 87	MINDSHADOW 520	5 87	MINI ADVENTURE 520	4 87
MISSILE COMMAND 520	1 86	MISSILE DEFENSE 520	0 86	MISSION ELEVATOR 520	3 86	MISSION MOUSE Mono	2 86
MOM & ME 520	- 86	MONKEY BUSINESS 520	2 86	MONOPOLY (gfa basic) 520	9 86	MONTI CARLO 520	9 86
MOONIST 520	4 86	MOUSE TRAP 520	2 86	MUPDIES 520	0 86	MURRAY & ME 520	- 86
NINE PRINCESS AMBER 520	5 84	NINJA MISSION 520	7 86	OSRE 520	5 86	GO-TOPOS 520	5 86
OPERATION HONG KONG 520	5 84	PEGGAMON 520	9 86	PERRY MASON 520	5 86	PHANTASIE 520	6 86
PHANTASIE II 520	6 86	PINBALL FACTORY 520	7 86	PIRATES BARBAR.COAST 520	5 86	PLANETFALL 520	4 86
PLUTOS 520	1 97	FOOL (microdeal) 520	7 87	PROFESSIONNAL CRAPS 520	9 87	PROHIBITION 520	1 87
PYRAMID 520	9 86	Q BALL 520	7 86	QUASAR 520	1 86	QUESTPROBE 520	5 86
RED ALERT 520	3 86	RENEGADE 520	0 86	ROADWAR 2000 (ssi) 520	6 86	ROGUE 520	6 86
RUMMER'S REVENGE Mono	2 87	SDI (cinemaware) 520	0 87	SHANGHAI 520	7 87	SHUFFLE BOARD 520	8 87
SILENT SERVICE 520	7 86	SILICON DREAMS 520	5 86	SKYFIGHTER 520	0 86	SKYFOX 520	1 86
SORCEPER 520	4 87	SPACE PILOT 520	0 87	SPACE QUEST 520	3 87	SPACE SHUTTLE 520	0 87
SPACE STATION 520	0 86	SPIDERMAN 520	5 86	SPOOK (pacman) 520	0 86	ST KARATE 520	6 86
ST POKER ROYALE 520	9 86	ST POOL 520	7 86	ST PROJECTOR 520	2 86	ST VEGAS 520	9 86
ST WARS 520	1 84	STAR RAIDERS 520	1 86	STAR TREK 520	6 86	STARFLEET 520	6 86
STAPGLIDER 520	1 87	STRIVE FORCE HARRIER 520	0 87	STRIP POKER (access) 520	9 87	SUB-BATTLE(Epyxi) 520	7 87
SINDGA 520	3 86	SUPER-CYCLE 520	8 86	SUPERHUEY 520	1 86	SWORDS OF KADASH 520	3 86
TASSTIME IN TONETOWN 520	5 84	TAURIS ST 520	1 86	TECHNAR (echecs) 520	9 86	TEMPLE OF AFSAHAI 520	6 86
TENNIS(digital res.) 520	8 86	TERESTRIAL ENCOUNTER 520	2 86	THAI BOXING 520	7 86	THE FAWN 520	5 86
TIME BANDIT 520	3 86	TIME BLAST 520	1 86	TONIC TILE 520	1 86	TOP SECRET 520	5 86
TRAILBLAZEP 520	0 86	TRANSYLVANIA 520	5 86	TREASURE ISLAND 520	5 86	TRIFIDE 520	1 86
TRINITY 520	4 87	TURBO GT 520	8 87	TWO ON TWO BASKETBAL 520	8 87	TYPHOON 520	1 87
ULTIMA II 520	6 87	ULTIMA III 520	6 87	UNIVERSE II 520	6 87	VEGAS CRAFTS 520	9 87
VEGAS GAMBLER 520	9 87	WANDERER 520	1 97	WAR ZONE 520	0 87	WERNER 520	6 87
WEST AND SKULL 520	5 86	WILLY THE KID 520	5 86	WINNIE THE POOH! 520	5 86	WINTER GAMES 520	8 86
WISHSPINGER 520	4 86	WIZARD ROYAL 520	2 86	WORD FOR WORD-scrabl 520	9 86	WORLD GAMES 520	8 86
X-CHESS 520	9 86	X-TFON 1040	1 86	XEVIOUS 520	1 86	YAM 520	9 86