

DELIRIOUS magazine

No. 1 - MARS 87

EDITORIAL

DELIRIOUS MAGAZINE est enfin dans vos mains, et je ne sais pas quoi baver dans cet éditô ; Par conséquent, je ne baverai rien si ce n'est deux choses : nous remercions RCAP pour le Newsroom accentué dont nous nous servons ici ; d'autre part, nous remercions d'avance les futurs lecteurs qui nous apporteront trucs, conseils et critiques sur notre fanzine, qui ne souhaite qu'une chose : se développer !!

D.C.U

DELIRIOUS MAGAZINE s'adresse pour l'instant exclusivement aux commodoristes 64 .. L'Amiga, c'est pour bientôt !

--- Concepteurs-Rédacteurs ---
(-en chef tous les deux)

Subtilou
&
Jayce The Great

membres du groupe

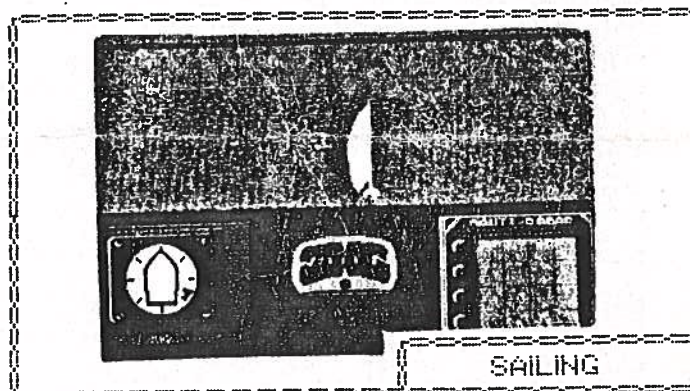


Zoom
Sur..



ACTIVISION

ACTIVISION, éditeur de softs en pleine mutation, a retenu notre attention pour cette première de 'ZOOM'; ACTIVISION a toujours voulu se donner une certaine image de marque, en sortant des jeux à concepts innovateurs : tout le monde se souvient d'Alter Ego, de Little Computer People, d'Hacker 1 et 2 entre autres ; plus récemment, ACTIVISION s'essaya à l'adaptation cinématographique (Howard the duck et Transformers d'ACTIVISION, Aliens et Les aventures de Jack Burton d'Electric Dreams) mais sans grand succès et en y laissant des plumes, presque 4 millions de dollars. C'est donc le 12 mars à Londres qu'ACTIVISION annoncera sa nouvelle gamme de produits, en même temps que ses nouvelles orientations : l'adaptation de jeux d'arcade, le genre qui paye le plus ; ACTIVISION abandonne ainsi l'originalité au profit de la rentabilité. Arriveront donc dans les semaines qui viennent QUARTET, le successeur de Gauntlet dans les salles d'arcade, le célèbre ENDURO RACER que l'on ne présente plus, ainsi que WONDER BOY, autre jeu de café, prévu pour avril tandis que les deux premiers sont prévus pour la fin mars (dit ACTIVISION-France). Sont aussi attendus SAILING (voir photo), simulation complexe de l'America Cup, SUPER SPRINT 3, clone de On-Track Racing et RAMPAGE s'apparentant à Movie Monsters.



Mais ACTIVISION, c'est aussi ELECTRIC DREAMS et SYSTEM 3 ; Electric Dreams sort FIRETRACK, un shoot'em up à scrolling vertical, et STAR RAIDERS 2 nécessitant à un peu de réflexion. System 3, la branche d'ACTIVISION qui se consacre aux sports de combat - et à qui l'on doit le magnifique International Karaté sur ST - s'apprête à lancer THE LAST NINJA qui s'annonce excellent, et BANGKOK KNIGHTS prévu à plus long terme. Mais le scoop que vous attendez tous et qui ne sortira pas avant juin, c'est GALACTIC GAMES, jeu à épreuves variées, assimilable aux 'Games' d'Epyx, mais se déroulant dans un lointain futur avec de extra-terrestres loufoques comme concurrents ; nous avons retenu notamment la course de vers de terre jaunâtres sur glace, parodiant l'épreuve de patinage de vitesse de Winter Games. Nous n'en dirons pas plus...

--- Jayce The Great ---

BULLETIN NEWS



Le vide du début d'année en ce qui concerne les nouveautés devrait être comblé assez rapidement, dans les semaines qui viennent.

En effet, il y a un nombre impressionnant de titres annoncés de part et d'autre ; j'ai du pour cette première rubrique faire une sélection (sale odeur, ce mot-là...). Les boîtes qui se déchainent en ce moment, ce sont Activision (voir l'article-scoop de mon éminent confrère sur le sujet) pour les USA, Imagine/Océan et Gremlin Graphics pour l'Angleterre. Quand à la France, il suffit de voir AUSTERLITZ d'Ere Informatique pour avoir un léger malaise (!).

Commençons par une bonne nouvelle (pour les fans du genre comme moi) : les casse-briques reviennent en force (qui ne s'est pas éclaté sur Breakout 86 D avec ARKANOID (Imagine) adapté du génial jeu de café d'Atari : rapide, attrayant, il possède comme l'original 32 tableaux et des options diverses : possibilité de tirer sur les briques, de s'agrandir etc... Dans la même lignée, suivent KRAKOUT (Gremlin Graphics) et BALL BREAKER (CRL).

WIZBALL (Imagine) vous met dans la peau d'un magicien qui, à l'intérieur d'un ballon (! ils savent plus quoi inventer !), doit retrouver les combinaisons de couleurs d'un paysage telles qu'elles étaient avant leur bouleversement.

Dans le style 'shoot'em up', DELTA (Thalamus), la suite de Sanxion, se fait attendre : il aura 32 superbes niveaux à passer et une zique signée par un maître en la matière, Rob Hubbard ; NEMESIS (Konami), un des plus grands succès de l'arcade en 1986, arrive sur Coco 64. Pour rester dans la qualité, MUTANTS (Océan) possède une action très entraînante, accompagnée d'un graphisme et d'une animation plus que satisfaisants.

Les suites se suivent et (espérons-le) ne se ressembleront pas - voir le décevant Bombjack 2 - avec l'arrivée dans les chaumières de BOUNDER 2, JACK THE NIPPER 2, THING ON A SPRING 2, AUF WEIDERS. MONTY (Gremlin Graphics) et de DESTROYER 2 (Epyx) dont l'action se situe pendant la seconde guerre mondiale, aux commandes d'un sous-marin ; dans le même style, CONVOY RAIDER (Gremlin Graphics) se joue en trois parties, à bord d'un navire militaire.

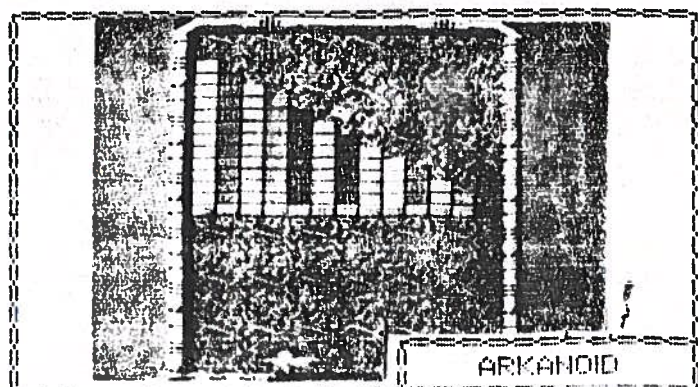
Destroyer me permet une excellente transition avec DOC THE DESTROYER

(Melbourne House) qui vous fait pénétrer dans un monde de personnages géants ; une aventure D & D style Ultima / Bard's tale, qui devrait plaire aux amateurs, comme B.Str ! Dans KNIGHT ORC (Rainbird), chaque personnage vit sa propre vie indépendamment des autres ; le dialogue est facilité par un interprète et par une grande richesse du vocabulaire (mille mots) mais ce jeu frappe surtout par ses fabuleux graphismes inspirés de l'école impressionniste.

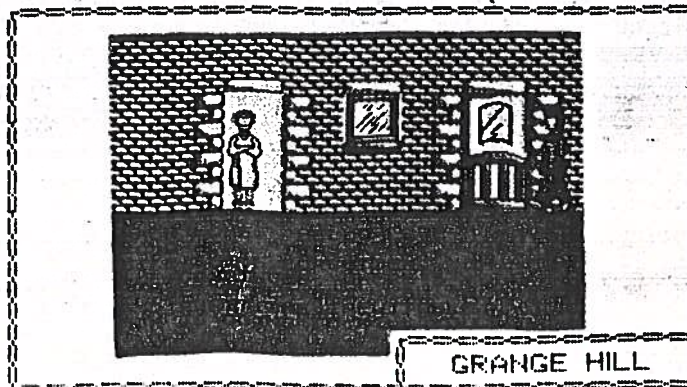
Avançons dans le temps et nous arrivons aux polars : MURDER AT ARKHAM HALL (Melbourne House) fera de vous un reporter témoin d'un meurtre ; vous savez ce qui vous reste à faire : retrouver le coupable. PROJECT X (Probe) traite des exploits de Trantor qui, dans des graphismes impressionnants, doit trouver en un temps limité des plans cachés dans un complexe de 45 écrans. Une bonne dose de stratégie est aussi nécessaire dans TALPAM (Océan) tiré du film, où le héros doit démanteler des gangs dans le décor de la mer de Chine. Dépaysement également dans STIFFLIP & Co (Palace Software) qui se situe dans les jungles d'Amérique du sud, à la fin de l'Empire britannique ; le jeu est en deux parties et se contrôle par icônes, d'une manière similaire à Aliens d'Electric Dreams : chaque membre d'une équipe de 4 explorateurs est contrôlé séparément. La peur et peut-être l'horreur vous attend dans NOSFERATU (Piranha), une aventure-action en 3-D, où vous contrôlez trois personnages qui forment un commando pour détruire Nosferatu : d'abord s'échapper du château du vampire, puis délivrer Lucie, et enfin - sans doute le plus croustillant - tuer Nosferatu lui-même. Toujours dans le domaine de l'aventure-action, KANARAMA (Hawson) semble être un clone de Gauntlet ; vous contrôlez Marvyn, apprenti-sorcier, seul survivant d'une invasion ennemie, qui, changé en grenouille par une erreur de manipulation, devra combattre à travers plusieurs niveaux. A propos de combat, SAMURI TRILOG (Gremlin Graphics), logiciel d'arts martiaux, est caractérisé par la grande taille des combattants. Terminons avec de l'humour : LAUREL ET HARDY (Advance) possède un écran à la 'Spy vs Spy', avec tartes à la crème au programme ! GRANGE HILL (Argus Press Software) tiré d'une série TV anglaise, vous met dans la peau d'un lycéen, confronté à des situations fort embarrassantes...

N.B. : Au 6 mars, plusieurs de ces softs sont sortis : Arkanoid, Delta, Krakout, Mutants, Nosferatu ; Beaucoup d'autres softs sortent : Commando 86, Shao lin's road, Murder party, Masters of universe arcade etc... Quoi qu'on en dise, notre bon Pépé 64 n'est pas encore dans son cercueil !!

-- Subtilou --



ARKANOID



GRANGE HILL



INTERVIEW D'UN PIRATE

Tout ce que vous avez
toujours voulu savoir sur

B.Str de RCAP

sans jamais oser le demander

Nous avons surpris B.Str, bouclant
le numéro 10 de 'RCAP Magazine' ...

D.M.: POURQUOI CE NOM, B.STR ?

B.Str: pour des raisons personnelles
que je n'ai pas envie de révéler ici...

D.M.: MAIS ENCORE ??

B.Str: tout simplement parce que j'ai
oublié la signification première, et
qu'il a fallu que j'en cherche une
seconde ...

D.M.: MAIS LES LECTEURS VEULENT
SAVOIR !!

B.Str: et bien ils continueront à être
dans l'ignorance.
(B.Str a souhaité censurer le passage
ou il a enfin avoué)

D.M.: COMMENT AS-TU DEBUTE ET SUR
QUEL ORDINATEUR ?

B.Str: sur un VIC 20... et après, je
suis passé au Commodore 64

D.M.: LES PRINCIPALES ETAPES DE TA
VIE DE PIRATE ?

B.Str: achat d'un C64 en 1984, et la
même année rencontre avec un
certain 'Romain' qui a permis de me
lancer, en m'apportant environ 200
jeux. Puis, vers mai 85, la rencontre
avec Mr.Gruge & Co, de laquelle est
née notre association qui a monté
quatre à quatre les échelons dans le
piratage français. Après, création en
janvier 86 de RCAP, qui est devenu
le numéro 1 en France, ce qui n'est
pas une vantardise, puisque ce sont
les autres qui ont abandonné.

D.M.: COMMENT RCAP EST-IL DEVENU
LE NUMERO 1 EN FRANCE ?

B.Str: on était déjà bons sur 64, et
on a eu la chance de connaître le
réseau n°1 sur 64: la mouvance
Christian - JCF qui n'est
pas très connu tout simplement
parce qu'il ne voulait pas se faire
connaître, mais c'était le meilleur
et de loin. Mais il y a aussi nos
superbes présentations de jeux, et
c'est très important!

D.M.: AVEZ-VOUS DEJA EU DES PROB-
LEMES AVEC L'A.P.F. OU LA POLICE ?

B.Str: absolument pas, tout simple-
ment parce que le piratage sur C64
ne gêne personne.

D.M.: LES PIRATES POUR LESQUELS TU
AS LE PLUS D'ESTIME ?

B.Str: JCF - c'est le meilleur pirate
qu'on puisse trouver en France,
peut-être même en Europe, d'autant
plus qu'il est en train de faire de
superbes choses sur Amiga, puisque
il s'est mis à déployer dessus, et aide
de temps en temps RDAP (M.D.R.: RDAP=
Réseau des Distributeurs Associés
Parisiens)

D.M.: POUR QUEL PIRATE AS-TU LE
MOINS D'ESTIME ?

B.Str: Surtout X-OR, c'est un pirate
archi-nul, qui trouvait le moyen de
balancer que des jeux buggés, et de
piquer les jeux des autres en met-
tant son nom à la place !

B.STR A LA LOUPE

PRENOM : Hervé

ADRESSE : Villepreux (78)

AGE : 21 ans, presque 22

ETUDES : Droit à Nanterre

JEUX PREFERES : Jeux de rôle et d'
aventure (Ultima, Bard's tale, Moebius...)

UTILITAIRES PREFERES : Les éditeurs de
secteurs-moniteurs-assembleurs et
Newsroom (pratiqué depuis un an)

EDITEUR DE SOFTS PREFERE : Origin system

JOYSTICK PREFERE : l'Atari 'en fuseaux'
car très solide

BOUQUIN D'INFORMATIQUE PREFERE : Sutra 6

GENRE DE LIVRE PREFERE : Science-
fiction

MUSICIENS PREFERES SUR 64 : Rob Hubbard
et Ben Daglish

MUSIQUE PREFEREE EN GENERAL :
Les Beatles, Renaud et William Sheller

PLAT PREFERE : Steak-purée avec de l'es

D.M.: TON OPINION SUR L'EVOLUTION DE LA
MICRO EN CE MOMENT ?

B.Str: le 64 est en train de gentiment
prendre sa retraite, lentement mais sûre-
ment; le ST est en train de prendre une
claque et dégringole complètement - je
désconseille à quiconque d'acheter un ST;
actuellement, il n'y a que l'Amiga qui est
valable, et il a de fortes chances de
connaître la même évolution que le ST;
comme les programmes sont meilleurs, et
la machine infiniment supérieure, il a de
bonnes chances de connaître le succès.

D.M.: LE MOT DE LA FIN ...?

B.Str: abonnez-vous à 'RCAP Magazine' ! ;
j'attends bien sur le premier numéro de
D.M. ; Je ne ferai ni publicité, ni contre-
publicité avant d'avoir lu votre journal !!

Propos recueillis par
SUBTILLOU et JAYCE THE GREAT

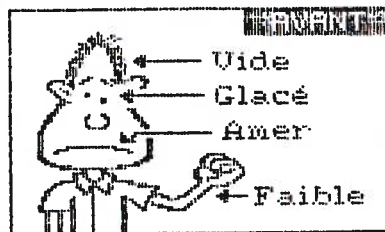
Rumeurs sur l'



Commodoristes, réjouissez-vous !
La situation a bigrement changé par
rapport à celle de l'année dernière : en
effet, tout le monde - feu Hebdogiciel le
premier - prévoyait un avenir rose pour
Amstrad et Atari ST; Aujourd'hui, comme
dirait feu Hebdogiciel (encore lui!), Amstra
se casse la queue, et l'ST semblerait se
voir rejoint par l'Amiga. Commodore fait
désormais des bénéfices : presque 22 million
de dollars au troisième trimestre 1986;
mais surtout, il sort deux nouveaux AMIG
le 2000, orienté pro, et le 500 : visant à
concurrencer l'Atari ST, il aurait en moi
par rapport à l'Amiga 1000 actuel, l'option
émulateur PC.

Des rumeurs diverses circulent de par
et d'autre sur l'Amiga: d'après certains
bruits, l'Amiga 1000 actuel passerait aprè
le Sicob de 9000 f. à 7000 ... fou, non ?!!
L'Amiga 500 arriverait sur nos cotes aux
alentours de 3500 f. sans moniteur.
Alors, ces rumeurs sont-elles fondées ?
Faut-il y croire ou ne pas y croire ?
Non, je préfère attendre, dans le doute

cet homme
ne connaît pas
DELIRIOUS MAGAZINE



cet homme
lit régulièrement
DELIRIOUS MAGAZINE



POKE

Cette rubrique n'attend qu'une chose pour s'agrandir : votre participation. Vous avez trouvé des pokes ou des astuces sur des jeux récents ? contactez-nous!



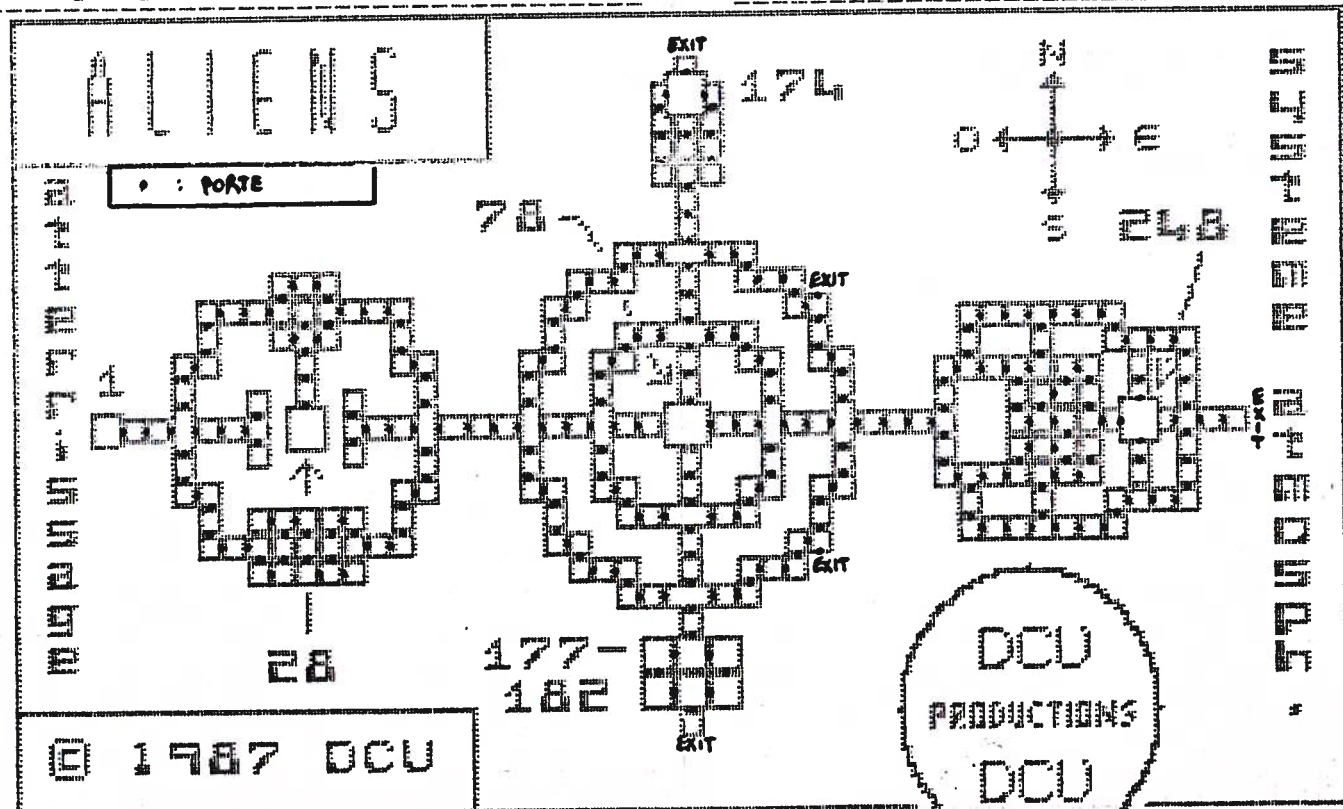
Plan du 'ALIENS' d'Electric Dreams (celui qui prend en gros 200 blocks)

TERRA COGNITA par JTB
poke 28933, 173 (return)
poke 28936, 173 (return)
pour des vies infinies
poke 24805, 174 (return)
elimine la collision des sprites
sys 24576 (return) pour démarrer

FLASH GORDON (der niveau)
poke 22603, 234 (return)
poke 22604, 169 (return)
poke 22605, 0 (return)
sys 12280 (return) pour démarrer
elimine la collision des sprites

RED MAX
poke 6352, 173 (return): vies inf.
poke 4991, 173 (return): fuel inf.
sys 2064 (return) pour démarrer

Procurez-vous notre doc complète d'ALIENS sur disk.



Petites Annonces

- ◆ Uds lot de 200 disquettes dont beaucoup de Memorex, Scotch, remplies de progs divers + toutes les dernieres news + nombreuses docs, pour seulement 900 f.
 - ◆ Uds Commodore 128
 - ◆ Uds lecteur disk 1541 garanti
 - ◆ Uds lecteur KT 1530 : 200 f.
 - ◆ Uds original SUPERPAINT (Micro-Application), doc, boîte : 200 f.
 - ◆ Recherchons un dessinateur-graphiste sur 64, Paris ou Yvelines; nombreux avantages en échange
- Pour toutes ces annonces, écrivez-nous sur Minitel.

Contacts

Nous avons ouvert une boîte aux lettres sur Minitel (36 15), sur le serveur SM1; écrivez-nous à notre b.a.l : DCU, pour vous procurer le prochain numéro de DELIRIOUS MAGAZINE ou pour nous faire des suggestions, ou même pour paraître dans la rubrique Courrier des lecteurs qui ne demande qu'à être ouverte

