



Voici tous les codes (à taper en mode QWERTY), ceux entre parenthèses vous donneront plus de vies. Pour accéder au stage n°

- | | |
|--------------------------|--------------------------|
| 2 : AEAEHBP | 32 : GEABLGP |
| 3 : IBIBHND | 33 : CBADEIGM |
| 4 : AEAEIDA | 34 : BBACHBIE |
| 5 : AVAKOPTD | 35 : CBBIANEG |
| 6 : ADACHING | 36 : CBCAGNKO |
| 7 : MEMACXKL | 37 : CBCIANEG |
| 8 : ICAMACIE | 38 : AEMGPMF (BDEAMBIO) |
| 9 : AGCDHEP | 39 : AKEDPLH |
| 10 : AICINGKG (AKPAAAAA) | 40 : DBEASNIO (CIPAAAAA) |
| 11 : BAFIFMF | 41 : ANFCHLD |
| 12 : AMDAEOLK | 42 : BIKICGOG |
| 13 : AGICGJPB | 43 : CLAGGJJB |
| 14 : KIMMELMH | 44 : KFIADDFI |
| 15 : ARBOCHEP | 45 : IFRABDDI |
| 16 : FBAACEHF (AIGCGJPB) | 46 : ELIBEBBG |
| 17 : EBRABEGF (JAETGGDL) | 47 : AKFOHNP (KAFOHNP) |
| 18 : DBCACFM | 48 : CBIADNLO |
| 19 : EBDADMIM (BDOADAEB) | 49 : BMEHOFK |
| 20 : ICTAADAF (BEPAAAAA) | 50 : EMIBEXBH (DCPAAAAA) |
| 21 : ECVACLAW | 51 : AIMMDGAK |
| 22 : AMFIGGKH | 52 : EDEARMIN |
| 23 : BRACHALJ | 53 : BKIBBBIM |
| 24 : DBIAGMBN | 54 : DGADDFIB |
| 25 : BJADEFYM | 55 : AMBEXBI |
| 26 : EDEHLPO | 56 : DIAEDAGM |
| 27 : AMIBDJMH | 57 : BEMIEFBO |
| 28 : AGDIFPJN | 58 : DRADLJF |
| 29 : AIHEGFC | 59 : CBNIFNG |
| 30 : BOADAEB (BOPAAAAA) | 60 : GHIAELDC (DMPAAAAA) |
| 31 : AIHMHQAC | |

Voici, pour finir, deux mots de passe spéciaux :

FESTIVAL : invulnérabilité

TRYAGAIN : option continue (F5)

LES PASSAGES SECRETS :

Ils ne permettent pas de passer d'un stage à un autre, ils permettent seulement de reprendre à zéro le stage dans lequel vous êtes.

Il peut y avoir un Music-stage (toutes les musiques du jeu y sont réunies) ou un Puzzle-stage (il faut remettre les nombres 1 à 24 dans l'ordre, si vous réussissez, vous aurez des vies supplémentaires mais ce n'est pas évident surtout à la fin).

Pour accéder à ces Bonus-stages, il faut faire apparaître une petite pyramide (en sautant une fois à l'endroit indiqué ci-dessous) qu'il faut ensuite faire disparaître en passant plusieurs fois devant. Elle laissera place à un carré noir, pour entrer : descendez.

STAGE 7 (Music-stage) : dans l'écran où vous apparaissez, la pyramide se trouve tout en haut à gauche contre le mur de briques grises.

STAGE 28 (Puzzle-stage) : la pyramide se situe dans l'écran du bas. Allez au plus bas sans utiliser d'outil (donc au dessus de la momie jaune). Elle se trouve à gauche non loin de la pierre d'âme (soul stone).

STAGE 29 (Puzzle-stage) : allez tout en bas à droite !

STAGE 32 (Music-stage) : la pyramide est cachée dans l'écran du bas. Vous la trouverez à gauche en bas, là où il y a une pierre d'âme à ramasser.

STAGE 43 (Puzzle-stage) : le passage se trouve contre le mur droit juste à côté de la porte.

STAGE 58 (Music-stage) : dans l'écran où vous apparaissez, il y a en bas deux pierres d'âme, une perceuse et un mur-piège. Faites-vous enfermer et sautez une fois en vous plaçant contre le mur-piège.

STAGE 52 (Puzzle-stage) : la pyramide se trouve dans l'écran où vous apparaissez, descendez tout en bas à droite, placez-vous contre la petite butte et sautez une fois.

STAGE 53 (Music-stage) : il y a dans l'un des écrans un pont qui disparaît et juste à côté un trou de la largeur du bonhomme, tombez dedans et sautez.

STAGE 55 (Puzzle-stage) : dans l'écran où il y a la momie blanche, mettez-vous en haut de l'échelle jaune et laissez-vous tomber, la pyramide ne se trouve pas très loin !



KING KONG 2

CONSEILS ET ASTUCES :

Pour ouvrir la première barrière, il faut posséder un livre (dans l'une des trois maisons en bas) et un sigot puis répondre 1. Pour la seconde barrière, utilisez la clef. Enfin pour la troisième, il faut 5 rotations de nourriture.

En ce qui concerne le rocher A, il est nécessaire d'avoir une corne blanche pour ouvrir la barrière pour prendre la statuette représentant deux danseurs.

PS(A) : SHOT2 = ampoule jaune.

PS(B) : SHOT2 = tête de singe.

PONT(C) : SHOT2 = goutte d'eau ou larme.

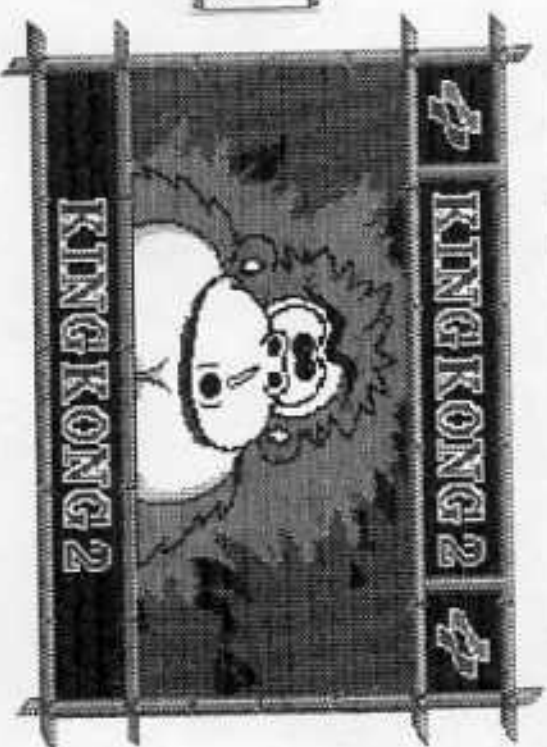
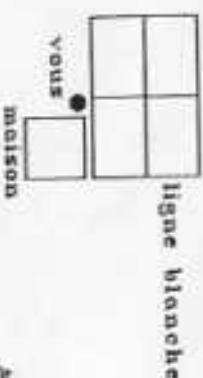
COMMENT FINIR LA PARTIE :

Ecoutez les messages de chaque statues et tuez tous les monstres de première catégorie (ceux qui ne réapparaissent pas après que vous les ayez détruit).

Normalement, il vous est impossible de détruire le rocher jaune.

Aller à l'endroit du rectangle blanc (en haut à droite sur le plan), achetez une fois le SHOT2 en ayant auparavant sélectionné la noix de coco (on la trouve dans la maison après la troisième barrière). Placez-vous en haut mais sur le côté gauche de la maison sans toucher la ligne blanche et utilisez la noix de coco (voir dessin). Elle apparaît et une musique retentit. Vous vous retrouvez dans l'écran qui se situe sous celui de la statue de KING KONG la plus en haut sur le plan. ATTENTION, BABY KONG vous suit mais il n'est pas méchant. Descendez jusqu'à l'écran où se trouve le rocher jaune qui disparaît quand vous entrez. Ensuite, retournez au rectangle blanc, sélectionnez la radio et achetez SHOT2 quatre fois à la maison. Il ne vous reste plus qu'à utiliser la radio pour appeler l'hélicoptère. Vous verrez le générique de fin...

Nicolas DELBARD, Fabrice AUTOUR et FR ED



Voici toutes les armes avec lesquelles vous devez tuer les plus hideux et les plus méchants des monstres pour achever votre quête. Dans l'ordre : le couteau, le bâton (rod), l'autre bâton (une batte de base-ball), l'épée (utilisée dans les souterrains uniquement), la hache, la serpe, les cailloux, les boules de feu, le boomerang, le harpon.



Sont représentés ci-dessous tous les objets. Dans l'ordre : les trois parchemins (jaune, blanc, rouge), l'aimant (?), une plante (nourriture), une boule (jaune ou rouge), la corne, l'arc à deux cordes, la grande clef, la viande (nourriture), la goutte, la noix de coco, les deux danseurs, la radio, la lampe, la tête de singe, une boule (jaune ou rouge), une plante, les chaussures, ?, ?, le livre rouge, le parchemin spirale, ?, une petite clef.



← La roupee apparaît après l'élimination de certains monstres.

FR ED

Vous êtes Chrobis, un valeureux guerrier. Votre mission consiste (et vous n'avez pas le choix contrairement aux héros de "Mission Impossible") à tuer un vilain Dragon qui a enlevé la belle Princesse du Royaume de Laurence.

Au début de votre quête, vous n'avez qu'une épée pour vous défendre mais en combattant, vous pourrez acquérir de nouvelles armes et des moyens de protection. Votre épée fait un moulinet quand on appuie sur SHIFT. On peut sauter grâce à SPACE et en appuyant deux fois sur SPACE, on saute deux fois plus haut ! Il y a trois techniques de combat :

- le moulinet : SHIFT en s'approchant de l'adversaire en courant.
- le petit saut : curseur droit ou gauche + SPACE + SHIFT + curseur BAS.
- le grand saut (pour franchir le crâne de l'ennemi !) : curseur gauche ou droit + SPACE puis SPACE + SHIFT + curseur BAS sans lâcher le curseur droit ou gauche.

Votre vitalité est de 128 et elle augmentera de 16 jusqu'à 256 à chaque fois que votre expérience augmentera, elle, de 10000.

Vous remarquerez que le personnage se déplace de deux vitesses différentes. En effet, il ralentit quand il vient d'être touché. Pour le faire avancer plus rapidement après une touchette, cliquez sur le curseur gauche ou droit.

Maintenant, passons aux labyrinthes ! Au premier ROUND, une carte apparaît. Vous êtes en bas à gauche et l'entrée du Dragon est en haut à droite mais pour y arriver, il faudra franchir plusieurs sites (deux pour le premier ROUND) qui peuvent être : une église, une montagne, une grotte, un temple ou des ruines.

Dans ces différents sites, vous trouverez des petits monstres à détruire avec la première ou la seconde technique de combat (serpents, limaces géantes, ... l'en passe et des meilleurs) et ce que j'appelle les Gardiens : Chevaliers (masse d'arme), Squelettes (épée), Sorciers (lévitation de couteaux + boules de feu) ou Mages (lance + boule de feu) ; détruisez-les avec la seconde ou la troisième technique de combat. C'est après de ces derniers que vous trouverez des objets magiques ou non. Le Gardien le plus difficile à tuer est le Sorcier mais heureusement des objets magiques peuvent vous aider ! Pour faire l'inventaire des objets magiques, appuyez sur W (ou Z pour les GWERTY) et sélectionnez grâce à X. Le Parchemin permet de lancer une Boule de Feu, la Lampe de faire jaillir des flammes du sol, la Coupe à devenir invincible (cet objet est parfait pour tuer le Sorcier), la Couronne fait trembler la terre et enfin la Coupe Secrète permet de sortir d'un des sites à tout moment. Pour utiliser un objet magique, il faut d'abord le sélectionner puis appuyez sur le curseur BAS + SPACE.

Les objets non magiques sont au nombre de huit ! deux à effet immédiat : la Potion de Vitalité et le Diamant qui permet d'augmenter l'Expérience (EXP) ; les objets suivants sont stockés en bas de l'écran : la Clef permet d'ouvrir les Portes, l'Herbe Médicinale vous donne 128 points de vitalité quand vous venez à mourir, le Bouclier vous protège, le Livre vous permet de repartir ou vous avez perdu l'ATTENTION, ce choix se réalise après le dessin du début, à la place du "PUSH SPACE KEY", l'Épée et enfin l'Épée de Feu (très puissante). Ces épées vous seront utiles au ROUND 3 et au ROUND 7 où les monstres deviennent plus résistants (eh oui !). Vous ne trouverez pas d'Épée de Feu sur le Plan car elle apparaît sous l'appellation Divers où vous trouverez aussi bien une épée qu'une potion ou une coupe...

Je vous conseille de faire un petit saut dans le labyrinthe avant de changer d'écran sinon vous pourriez être touché par une limace géante ou l'un de ses dérivés ! Le zombi étant difficile à tuer (deux ou trois Boules de Feu), il vaut mieux le faire sortir de la salle, sauter par dessus quand c'est possible ou lui présenter votre dos, vous serez protégé en arrière et vous pourrez passer mais vous perdrez un peu d'énergie !

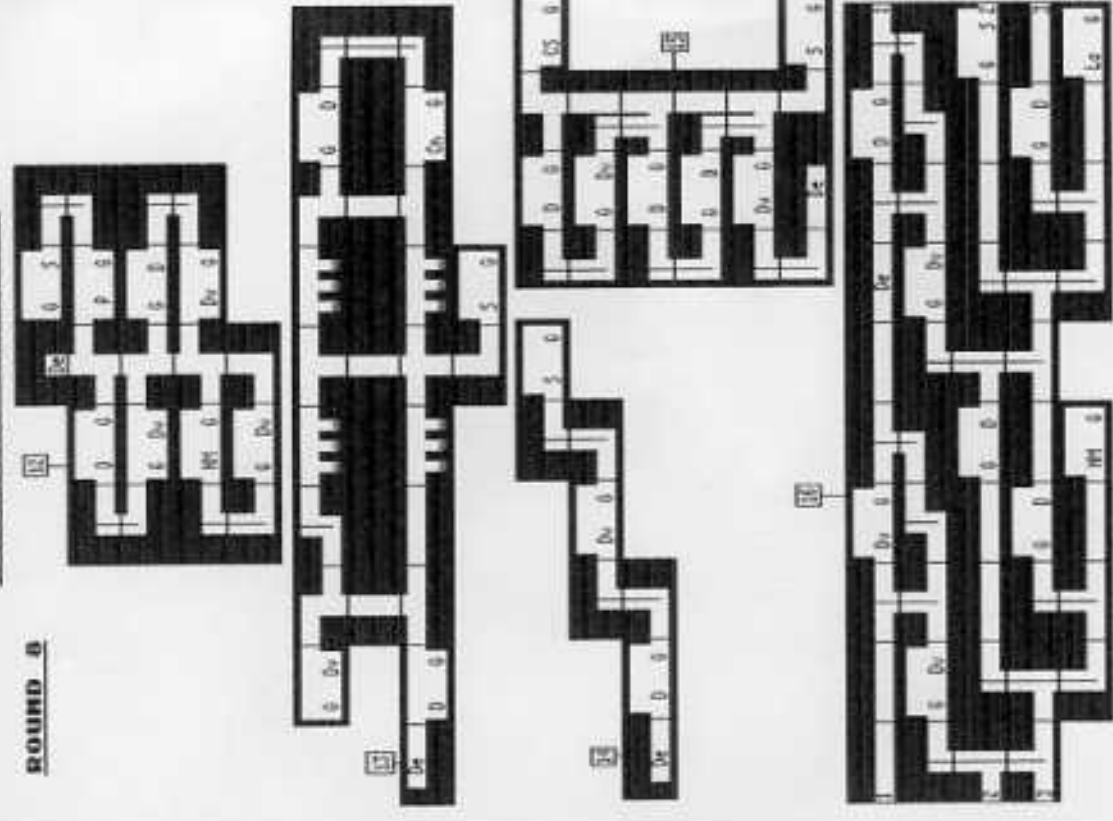
Parlons à présent du méchant Dragon. Il y a huit ROUNDS et donc huit Dragons à abattre. Le dernier relâchera la Princesse si vous arrivez à le vaincre. Le second, le quatrième et le sixième Dragon ont enlevé une Demoiselle de Compagnie de la Princesse. Vous les sauverez par la même occasion ! Pour tuer le Dragon, il vous faudra tout d'abord un bon niveau de vitalité et ensuite des objets magiques (Farchemins pour les Boules de Feu, Lampes et Couronnes ; Coupes et Coupes Secrètes ne servent à rien contre lui !). Les objets magiques ne suffiront pas, il faudra le finir à l'épée, utilisez la seconde technique de combat et la première si vous êtes tout près (ou alors deux fois SPACE + SHIFT). Un Dragon peut envoyer des flammes, des éclairs (si, si, si !), des boules de feu à répétition et des boules de feu à éclats. Ce sont des Dragons Modernes ! Que croyez-vous ?

Il ne faut pas nécessairement prendre le chemin le plus court, au contraire, des objets sont essentiels (Épées, Parchemins, Lampes et Couronnes) et d'autres très utiles (Coupes, Livres, Herbes Médicinales).

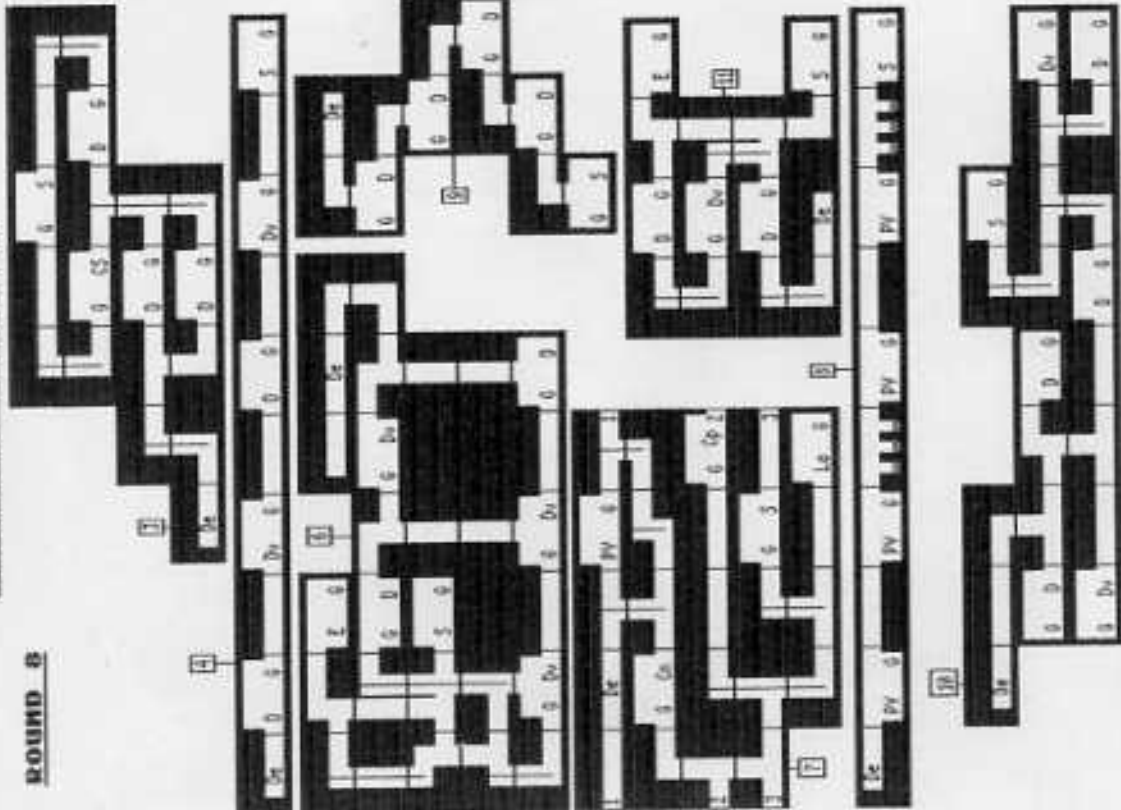
En conclusion, c'est un jeu facile qui demande un temps d'adaptation. Il n'est pas très original ni très intéressant mais c'est loin d'être un flop quand même ! Il date de 1987, il a des excuses ! Vous remarquerez une similitude dans le technique de combat avec RASTAN SAGA.



ROUND 0



ROUND 8



LEGENDES :

SITES :

- C : Château (départ du ROUND).
 - D : Dragon (arrivée du ROUND).
 - E : Eglise.
 - G : Grotte.
 - M : Montagne.
 - P : Porte.
 - R : Ruine.
 - T : Temple.
- LABYRINTHE :**
- D : Dragon.
 - De : Départ du labyrinthe.
 - G : Gardien.
 - S : Sortie du labyrinthe.

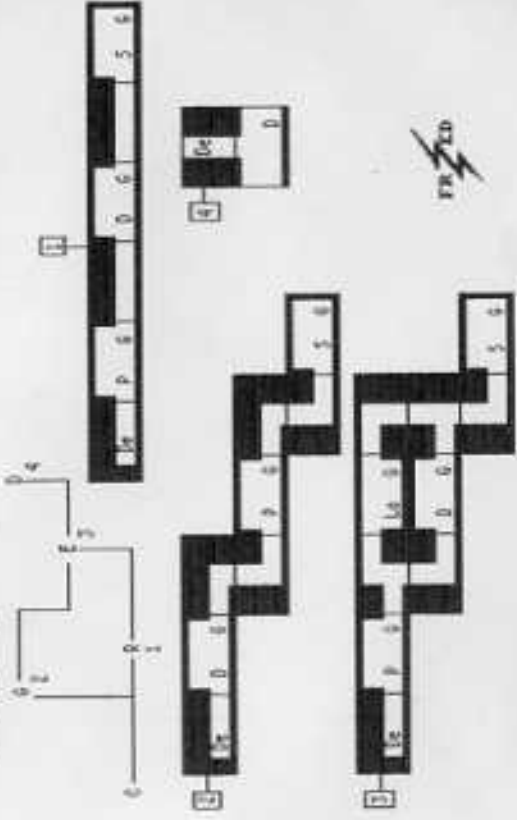
OBJETS :

- B : Bouclier.
- C : Clef.
- CS : Coupe Secrète.
- Cn : Couronne.
- Cp : Coupe.
- D : Diamant (Expérience).
- Dv : Divers.
- E : Epée.
- HM : Herbe Médicinale.
- La : Lampe.
- Li : Livre.
- P : Parchemin (Boule de Feu).
- PV : Potion de Vitalité.

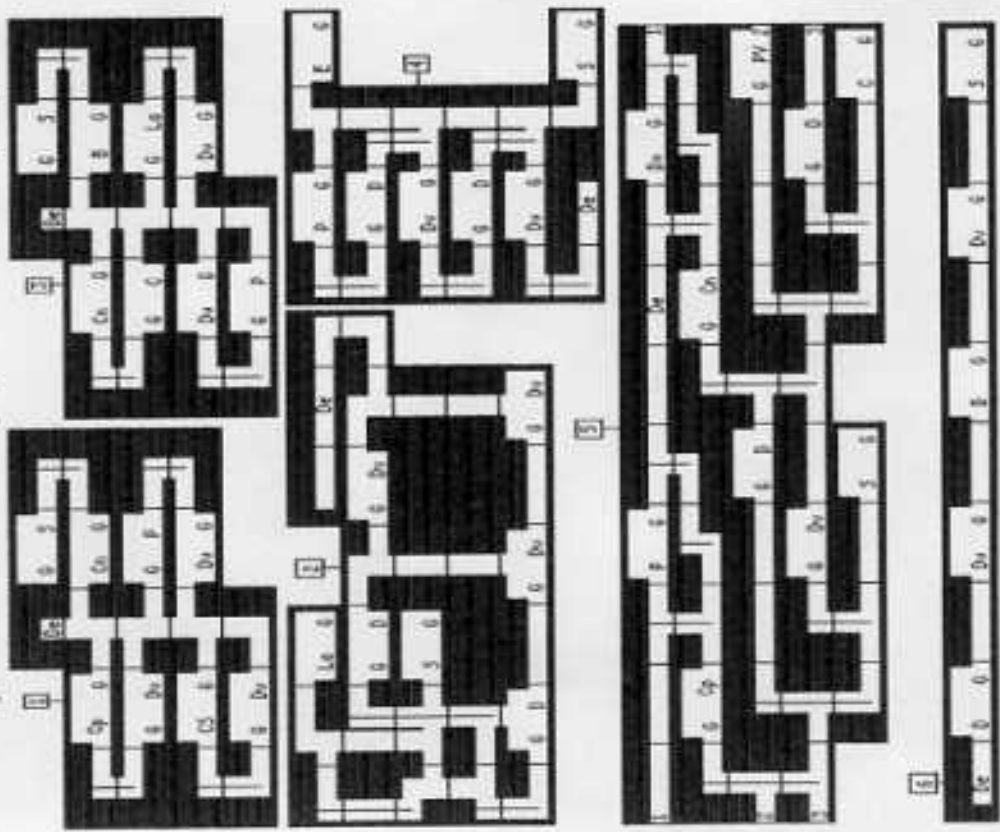
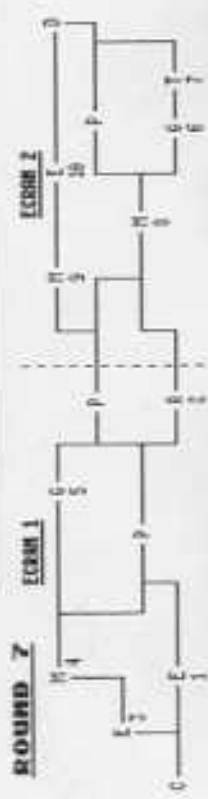
[] : Un écran, une salle, ...

[] : Pieux (attention à la chute !!).

ROUND 1

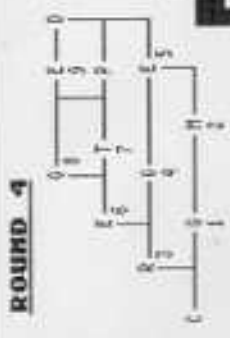
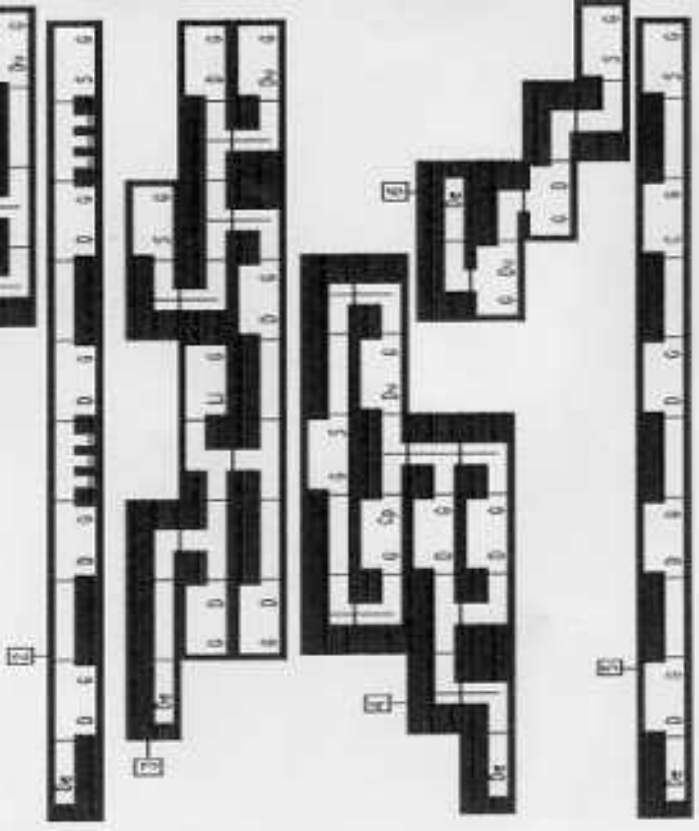
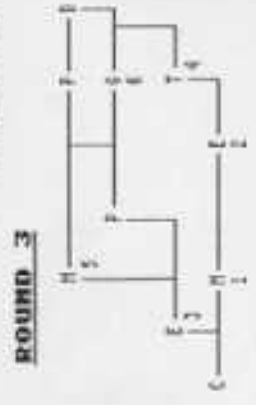


DRAGON BUSTER



FRID

DRAGON BUSTER



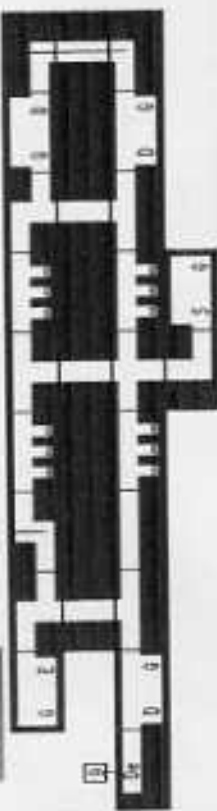
FRID

TOP SECRET
Mega HISS News

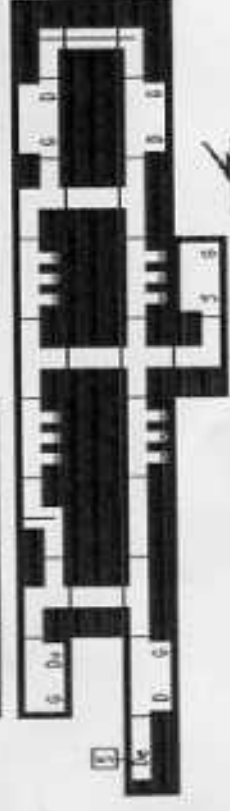
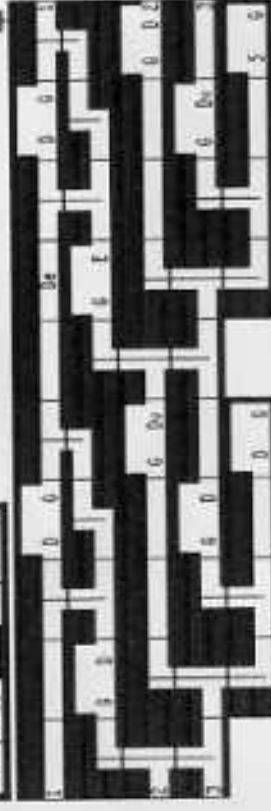
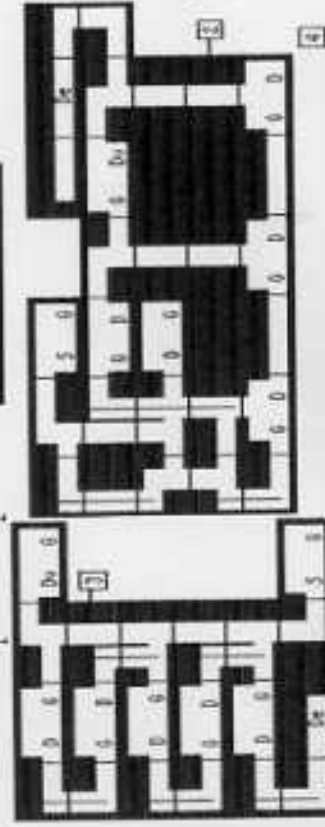
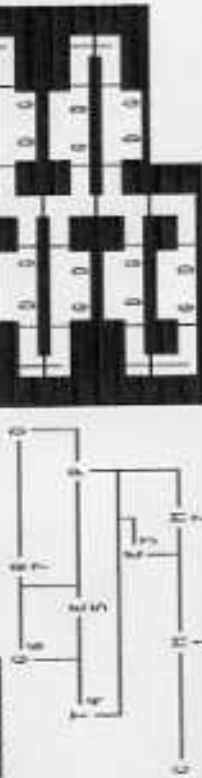
TOP SECRET
Mega HISS News

DRAGON BUSTER

ROUND 4



ROUND 5

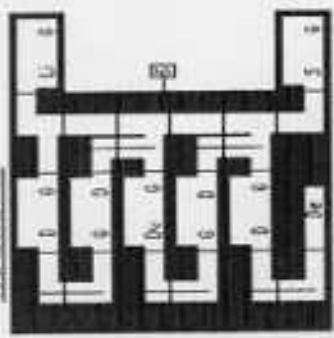


TIP
SECRET
Play ITX News

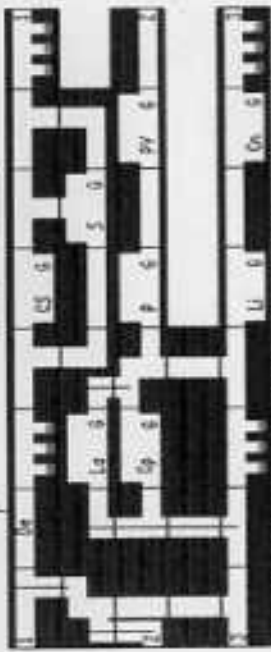
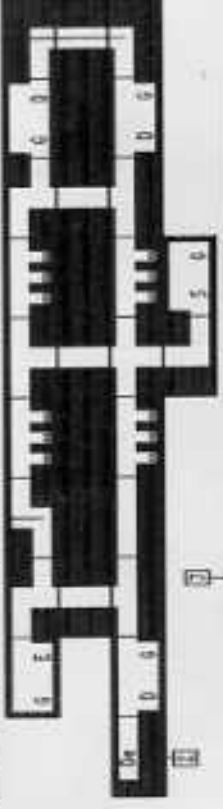
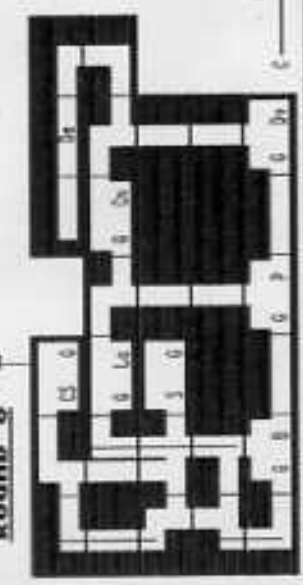
TIP
SECRET
Play ITX News

DRAGON BUSTER

ROUND 5



ROUND 6

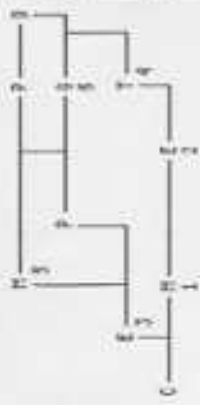


Voici tous les objets que vous trouverez dans les différents labyrinthes. Dans l'ordre : le Bouclier, la Clef, la Coupe Secrète, la Couronne, la Coupe, le Diamant, l'Épée, l'Épée de Feu, l'Herbe Médicinale, la Lampe, le Livre, le Parchemin et la Potion de Vitalité.

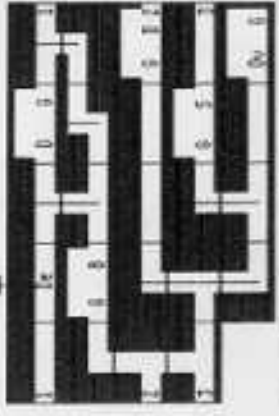


DRAGON BUSTER

ROUND 3



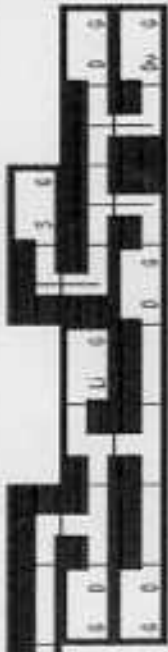
1



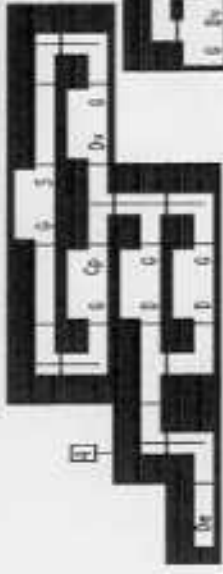
2



3



4



5



ROUND 4



1



FR ID

SPACE MANBOW™



Si vous avez la version piratée de Space Manbow, appuyez simultanément pendant le titre sur F3, F4, F5 et EFE, vous serez invulnérable ! Appuyez sur F4 pendant le jeu pour changer de stage.

PARODIUS

Voici des codes à taper en mode QWERTY : ZENBU, KONAMI, BUTAKO, TAKO18TH, PARO et TAKAI. Entrez-les de la façon suivante : F1, le code, RET et F1. Si vous choisissez ZENBU vous aurez toutes les armes. Je ne sais pas à quoi servent les autres. Toutefois, sachez que vous n'avez le droit qu'à un seul code par partie.

NEMESIS 1 FR ED

PASSAGES SECRETS :

LEVEL 2 : Le passage se situe à la fin dans le troisième mur de capsules rouges, dans le crochet en bas.

LEVEL 3 : Derrière une des têtes de pierre en haut...

LEVEL 4 : Dans la seconde montagne coupée ... mais il faut passer dans les montagnes coupées des Levels 1 et 4 auparavant.

TRUCS :

Appuyez sur F1 (pause), maintenant, vous pouvez écrire le nom d'une arme (en mode QWERTY) puis Ret : MISSILE (?ISSILE), LASER (LQSER), DOUBLE, OPTION. Ce truc fonctionne tous les 100000 points mais il n'est pas cumulable (si votre score est de 600000 et si vous utilisez cette astuce, il vous faudra attendre 700000 pour pouvoir la réutiliser).

De la même façon, tapez HYPER pour avoir toutes les armes (ce code ne peut être utilisé qu'une fois). Un petit dernier : BAKA (BQKQ) pour arrêter complètement la partie.

NEMESIS 2

Insérez NEMESIS 2 dans le PORT1 et THE MAZE OF GALIOUS dans le PORT2, vous pouvez maintenant récupérer toutes les armes quand vous perdez. Il suffit d'attendre que BACK-UP s'inscrive en bas (dans le rectangle jaune) et de prendre cette option. Insérez NEMESIS 2 dans le PORT1 et PENGUIN ADVENTURE dans le PORT2, votre vaisseau se transforme en pingouin qui envoie des coeurs ! Insérez NEMESIS 2 dans le PORT1 et Q-BERI dans le PORT2, vous pouvez maintenant utiliser des mots secrets qui vous donnent des avantages. Appuyez sur F1 puis tapez en mode QWERTY : NEMESIS (NE?ESIS) pour changer de LEVEL et METALION (?ETQLION) pour être invulnérable (votre vaisseau devient vert).

PASSAGES SECRETS :

LEVEL 3 : Dans la seconde partie de LEVEL, là où se trouvent trois petites colonnes les unes sur les autres, détruisez-les et placez-vous tout en bas (un bloc tombe mais vous aurez le temps de trouver le passage).

LEVEL 6 : Prenez le R.Drill et descendez à travers les cellules dès que vous le pouvez. Le Passage secret est celui-ci : vous arrivez à une colonne qu'il faut détruire (vous aurez un autre R.Drill). Passez les cellules rapidement pour arriver à un endroit où il y a 8 canons et des cellules rouges, faites tomber les deux plates-formes de pierre placez-vous où il y avait la plus grande, un peu près milieu.

EN FIN DE LEVEL : En général, il faut entrer dans les grands vaisseaux de fin de parcours pour acquérir des armes supplémentaires.

TRUCS :

Si vous voulez avoir le UP-LASER et le DOWN LASER en une seule fois dans le premier vaisseau ravitailleur, vous devez prendre 6 ou 7 speed, les deux vitesses de missiles, laser1 (surtout pas le 2), les deux options et le champ de force mais votre score doit être égal à 55700 (ou 57400 55100).



NEMESIS 3 FR ED

PASSAGE SECRET :

Dans le monde des plantes géantes, il y a deux espèces de tentacules qui s'abattent juste devant deux plantes. Laissez le premier s'ouvrir complètement et placez-vous dans le trou, vous aurez une arme supplémentaire. Attention à la reprise du jeu de ne pas vous écraser !

Si vous avez peur de manquer ce passage, appuyez sur F1 (pause) et tapez FIND puis sur RET et enfin sur F1 pour revenir au jeu. Ce code permet de visualiser les cachets des armes et des cartes à ramasser. Voici d'autres codes mais leur utilisation n'est inconnue pour l'instant : EXPAN, GOOD, HARD (sûrement à taper en mode QWERTY).



F1-SPIRIT



CODES :

Chaque code correspond à une course :

CBEDCDECNMAAFKIBGCEFAJG	ODDBIPLNMJGLJDKBCNIMCMADJ
NMDIBGCEFAPCAKKBCNIMCMNB	BIIEKLNLEFJMKIBGCEFAHM
KFJAMKIBGCEFAPCAKKBCNIPK	JEFJMDBIPLNMJGCAKKBNCBM
CIEDLKECNMAAFKIBGCEFAPI	AEIIEKLNLEFJMDIBGCEFAJP
HNLEFJAFKIBGCEFAPCAKKBM	MJMDBIPLNMJGLJDDICNIMCAI
LJMDIBGCEFAPCAKKBCNIMJA	CIEKLNLEFJMDBIPLNFAPJG
GKNLEFJJFKIBGCEFAPCAKKOG	DEKLNLEFJMDBIPLNMAPCDC
DEKLNLEFAAFKIBGCEFAPCDE	BIIEKLNLEFJMDBIPLNFAG
LJMDBIPLNFAPCAKKBNCNIMAC	MJMDBIPLNMJGLJDDILEFCAI
FLNLEFJMDIBGCEFAPCAKPF	GKNLEFJMDBIPLNMJGLJDDOA
CIEKLNLEFJJFKIBGCEFAJG	

Quelques codes spéciaux à présent :

MAXPOINT : tous les circuits.

ESCON : appuyez sur F5 pour arrêter.

ESCOFF : annule l'effet de ESCON.

MITAIYOENDEMO : démo.

HYPEROFF : ?

Association de cartouches :

Insérez F1-SPIRIT dans le PORT1 et Q-BERT dans le PORT2 et vous aurez accès à tous les circuits (c'est pareil avec KING RONG 2).



En règle générale, évitez les contacts avec les autres voitures (vous en conviendrez, personne n'y avait pensé avant moi !). Évitez l'herbe, on y perd beaucoup de puissance et donc de temps. N'hésitez pas à freiner.

Prévoyez : quand vous voyez que vous allez entrer dans l'herbe, passez une vitesse. Quand vous sortez votre voiture ne met pas longtemps à repartir.

Réparez votre voiture dès qu'il y a une petite avarie sauf quand vous êtes dans le dernier tour.

LEGENDE : M : Moteur.

C : Carrosserie.

F : Freins.

S : Suspensions.

B : Boîte de vitesse.

STOCK RACE

M=6, C=1, F=2, S=2, B=3.

Comme vous avez 52 voitures à doubler, ne vous occupez pas de la bleue, ne pensez qu'à doubler des voitures. Quand vous êtes premier, mettez la bleue dans les décors (changement complet d'attitude) !

Dans cette course, évitez au maximum l'herbe et les contacts.

RALLY

M=6, C=1, F=2, S=2, B=2.

La difficulté de cette course est que vous ne pouvez pas faire d'écart sur la route de terre, sinon c'est l'accident ! Pour la route normale, passez la quatrième. Pour la route de terre, mettez en troisième ou en quatrième dans les lignes droites et en seconde dans les virages en donnant un petit coup de frein avant ceux-ci. N'ayez pas peur de les utiliser (dans les lignes droites). La technique du dérapage est difficile à contrôler.



F3

M=6, C=1, F=2, S=3, B=3.

Pratiquement aucune difficulté sauf pour le nombre de concurrents à doubler et à la fin quand les voitures rouges vous rattrapent.

F3888

M=6, C=1, F=2, S=3, B=3.

Deux énormes difficultés : les virages (c'est l'un des plus beaux circuits de tous) et le nombre de concurrents à doubler (42 en 3 tours seulement).

ENDURANCE

M=6, C=1, F=2, S=1, B=3.

La route a tendance à se rattrasser. Ne rasez pas les haies devant les maisons, elles vous ralentissent.

F1

M=6, C=1, F=2, S=3, B=3.

- Brésil : le plus long de tous.
- San Marino : attention, si vous allez dans l'herbe, vous risquez de dérapager.
- Belgique : beaucoup de virages (en particulier juste après le départ).
- Monaco : l'un des plus difficiles. Attention aux voitures rouges.
- USA : la route est large.
- France : le plus rapide.
- Grande-Bretagne : il n'y a aucun arbre, on peut passer à travers champ !
- Allemagne : rapide et difficile. Attention au dérapage dans la plus grande des courbes.
- Hongrie : virages nombreux et inattendus. Dérapages en perspective à 381 km/h.
- Autriche : sans problème.
- Italie : herbe verte claire : dérapages prévus.
- Portugal : quelques passages difficiles.
- Espagne : circuit long et sans arbre comme en Grande-Bretagne. Des endroits qui surprennent au début. Un virage juste après les stands : inédit.
- Mexique : un bel enchaînement de virages ! Un circuit comme on les aime.
- Japon : c'est le seul qui se croise. A ces japonais ! C'est sur ce circuit que tout se joue (comme en 89 et 98) !
- Australie : circuit très difficile. Serez-vous champion ?



Vous pouvez jouer avec une machine à sous seulement quand vous êtes fauché car elle ne rapporte pas beaucoup. Le dernier jeu est le jeu de dés, si vous comprenez les règles, vous aurez de la chance !

TRUC

Voici un dernier petit truc de dernière minute : dans l'immeuble, quand vous sélectionnez le revolver (ou le couteau), vous pouvez menacer les gens. Vous perdrez moins de temps.

ATTENTION, ce truc est à utiliser qu'une seule fois, sinon vous risquez d'avoir de très gros ennemis !



L'heure, c'est l'heure, non ?
 L'heure, c'est pas l'heure, après l'heure, c'est plus l'heure !

N'oubliez pas :



Dans l'immeuble : Mr STONE habite dans la chambre 178 au 17^{ème} étage.

Vous êtes donc dans votre chambre, prenez le sac sur le meuble et l'assiette au dessous du sac (vous serez en possession de 2885). Vous devez impérativement prendre le passeport et la montre qui se trouvent dans les tiroirs du meuble. Puis, prenez des objets au hasard... ou lisez la suite.

Sortez et ouvrez la porte 171, il y a une table, tirez son tiroir pour avoir de l'argent (la somme que vous trouverez est variable selon les parties). Il est est de même pour les pièces 161, 151, 141,...

Vous devez rencontrer une dame qui vous conduit à l'aéroport, mais Mr STONE a emprunté des objets à tous ses voisins. Tous ces gens vous font perdre un temps précieux, en effet à 11H18, il sera trop tard. Il faut donc savoir tout de suite quel est l'objet que vous réclame la personne qui est devant vous.

Le collier appartient à un homme chauve (tête ronde et rouge, moustache noire), le fer à repasser à une femme vieille et laide (cheveux roses, elle acceptera 585 si vous lui proposez), la trompette au noir, le chandelier au chinois (il acceptera 3885 si vous ne l'avez pas et si vous lui proposez), la lampe à un homme chauve (tête rouge, grand nez, crayon sur l'oreille), le stylo à un homme blanc (cheveux et moustache bleus), le revolver à un homme louche (chapeau et imperméable noir), le cactus à un vieil homme blanc (peu de cheveux, tête ronde), offrez 585

au vieil homme au chapeau noir.

Si vous avez de la chance, une dame vêtue de noir viendra vous donner 188 à 2885 de la part d'une organisation inconnue pour nous mais c'est inutile de refuser !

Pour descendre les étages, il faut prendre un ascenseur capricieux car quelques fois au lieu de descendre, il vous fait monter ; n'attendez pas que la porte s'ouvre, cliquez directement sur elle et encore une fois pour entrer, ne perdez pas de temps. Vous pouvez également emprunter l'escalier, c'est bien plus rapide ! Vous sortez de l'immeuble et vous prenez le taxi en direction de l'aéroport. Si il n'y en a pas, il faut téléphoner.

A l'aéroport : code DCAMHFB

Votre avion décolle à 11H28 (et non à 11H19), commencez par donner 285 au clochard pour récupérer une chose très utile pour l'avenir. Achetez un sandwich (sinon vous irez à l'hôpital) puis le journal "Mon Tricot" à la femme du mini-magasin (c'est d'ailleurs la même à qui on doit donner le fer à repasser). Vous pouvez faire parler l'hôtesse de gauche...

Presentez votre passeport au "control" et ensuite attendez l'avion de 11H28 pour Las Vegas. Vers 11H30n et 28 secondes, il est temps de partir, allez au "gate" (ne vous trompez pas, inutile de présenter son passeport au douanier, vous l'avez fait il y a quelques minutes) et vous serez enfin dans l'avion mais vos ennuis ne sont pas terminés, en effet, un pirate de l'air

détourne l'avion. Prenez votre sac (en bas à gauche dans le bleu) et donnez votre magazine au pirate légèrement cinglé. Vous parvenez à Las Vegas, il vous faut maintenant rencontrer Maître Truchuche (3^{ème} avenue est). Pour cela il faut attendre le second passage du bus n°3 et le prendre. Sous l'arrêt du bus, ne vous retournez sous aucun prétexte sous peine d'aller à l'hôpital !!! Ils sont tous fous ces californiens !

A Las Vegas : code OLANGAMA

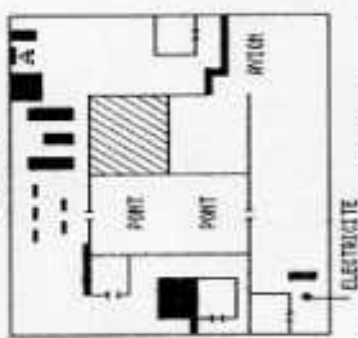
Allez tous d'abord voir le notaire pour avoir toutes les informations nécessaires (son cabinet se situe en bas de la carte et sa porte est celle du milieu).

Voilà comment avoir un bon petit capital de départ : on peut voler les bibelots du notaire quand il a les yeux fermés. Il n'y a plus qu'à les vendre au LOAN (on peut aussi vendre le passeport et la montre mais vous n'aurez plus l'heure). Allez au BC, quand la fille fait son strip, cliquez sur sa figure et elle vous donnera des dollars mais vous ne pourrez plus vous rincer l'oeil !

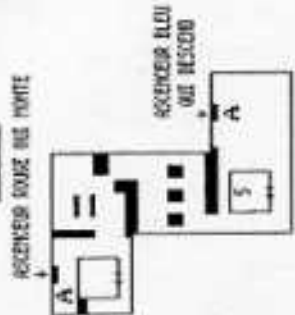
Pour gagner le plus d'argent possible jouez tout d'abord à la roulette russe au LOAN (c'est dangereux mais cela rapporte, vous pouvez prendre plusieurs balles en même temps) ensuite à la roulette au casino (petit conseil : notez les numéros qui sortent car, quelques fois, les mêmes séries sortent et c'est à ce moment qu'il faut parier le maximum, c'est à dire 99985).

METAL GEAR

BATIMENT No 1



BATIMENT No 2



Communications dans le bâtiment n° 1 :

- 1 2 0 . 8 5 : **BIG BOSS**
- 1 2 0 . 7 9 : **MR. SCHMEIDER**
- 1 2 0 . 3 3 : **DIANE**

Communications dans les bâtiments n° 2 et 3 :

- 1 2 0 . 9 1 : **DIANE**
- 1 2 0 . 4 8 : **JENNIFER**
- 1 2 0 . 2 6 : **MR. SCHMEIDER**
- 1 2 0 . 1 3 : **BIG BOSS**

TOUS LES OBJETS :



INTERROGATIONS DES GARDES ET LES CAMERAS

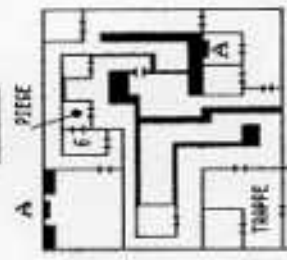
PORTE DE PRISONS OU DE PIECES

PORTE D'ASCENSEUR

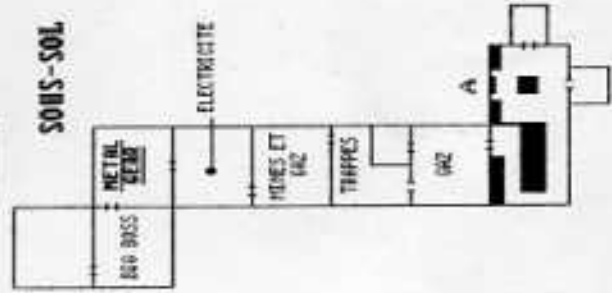


METAL GEAR

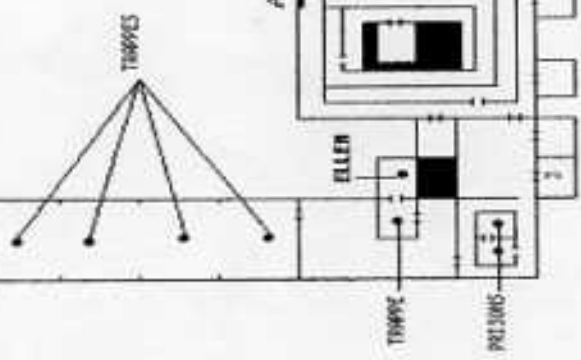
BATIMENT No 2



BATIMENT No 3



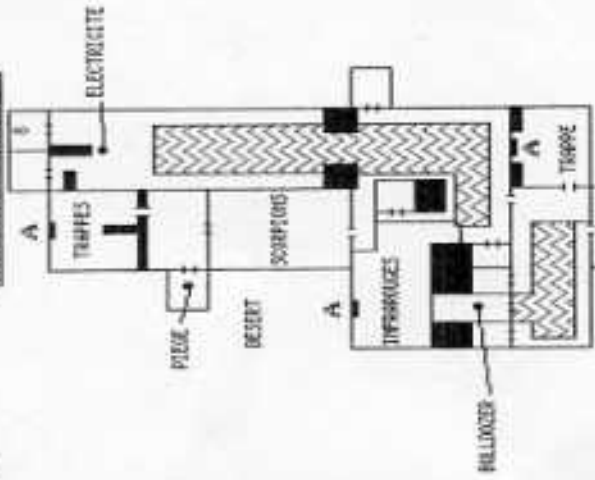
BATIMENT No 1



METAL GEAR

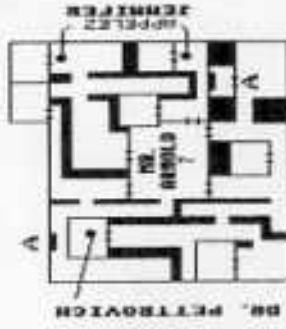
BATIMENT
HO 3

REZ DE CHAUSSEE



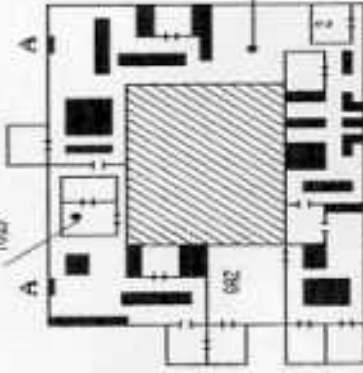
BATIMENT
HO 2

PREMIER ETAGE
BATIMENT
HO 2



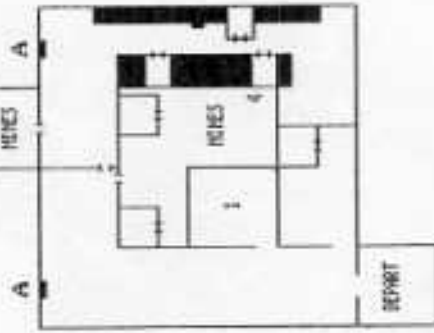
DEUXIEME ETAGE

TUEZ-LES
TOUS



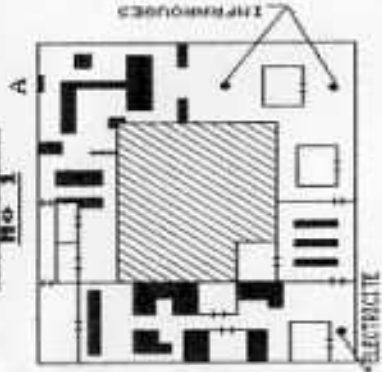
BATIMENT
HO 1

BATIMENT
HO 1



METAL GEAR

BATIMENT
HO 1

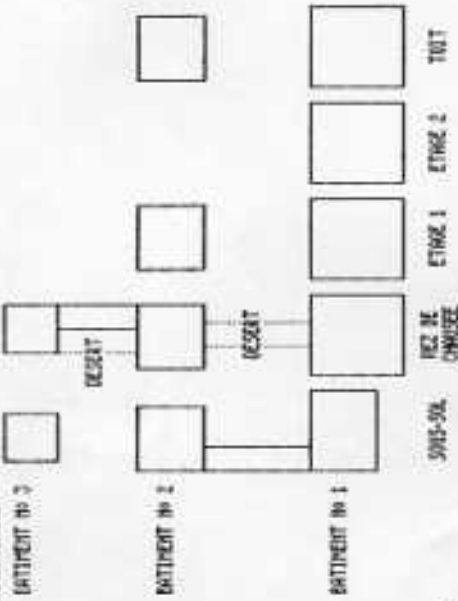


TIP
SECRET
Mega HSK News

TIP
SECRET
Mega HSK News

METAL GEAR

VUE D'ENSEMBLE



FR 50A

HYPER

TOP SECRET :

Quand vous récupérez votre équipement, vos ennemis ont placé un émetteur qui permet de vous repérer. Cliquez dessus pour le faire disparaître.

Appuyez sur F1 (pause) puis tapez "DS 4" (avec l'espace) et réappuyez sur F1, vous monterez en grade.

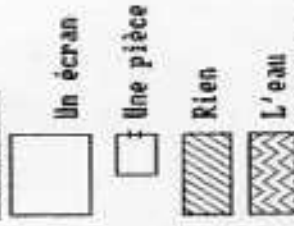
Si vous êtes blessé par un scorpion, utilisez l'antidote de la même manière que les rations (en cliquant dessus). Il n'y a aucune limite.

Après avoir détruit le Metal Gear, utilisez le paquet de cigarettes pour retarder l'explosion (de la même façon que les rations et que l'antidote).

Quand vous arrivez aux échelles, prenez donc la troisième.

METAL GEAR

LEGENDE :



‡ ‡ Une porte ou un passage secret

| Les murs ou les caisses

⌘ Un ascenseur

⋮ Une carte

PETITS TRUCS :

Pour trouver la carte 3, il faut se laisser capturer et donner des coups de poing dans le mur de la prison. Pour détruire l'avion, utiliser des grenades.

Le tank explose après que 11 mines aient été déposées sous ses chenilles.

Pour entrer dans le bâtiment n° 2, il faut mettre l'uniforme et aller vers la porte sans s'occuper des gardes.

Pour détruire le bulldozer, utilisez les grenades (8 au total). Prenez la carte 7 en tuant **MR. ARNOLD** avec le lance-roquettes (l'homme à abattre est celui du bas).

Pour retrouver son chemin dans le désert des scorpions, il faut prendre la boussole.

Pour tuer le **METAL GEAR**, déposez des bombes au pied dans cet ordre : D,D,G,D,G,G,D,G,G,D,G,D,G,D,D.

A partir du bâtiment n° 3, le **BIG BOSS** mentira car c'est un traître, il ne faut pas l'écouter ; pour le tuer, prenez le lance-roquettes.

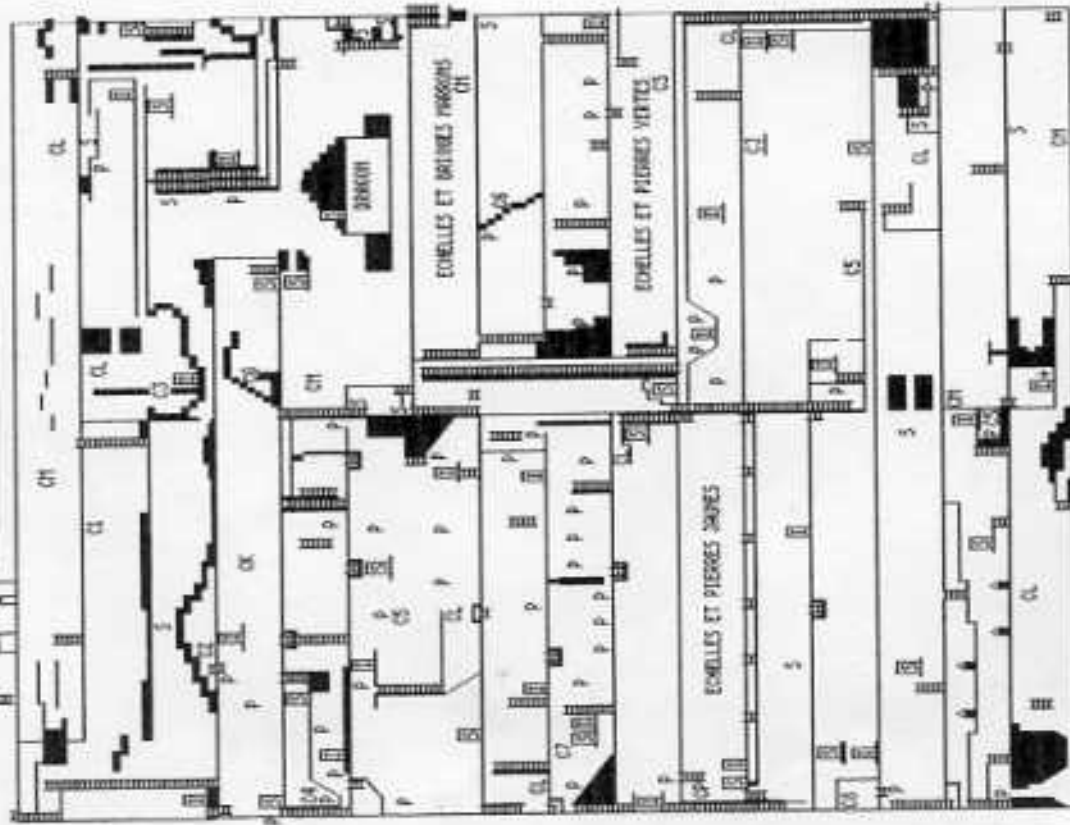
Pour ne pas être blessé ni par les scorpions ni par les obus du tank, il faut se mettre sur un des côtés et changer d'écran dès qu'il y a du danger. Attention, quand vous vous mettez à gauche et que vous changez d'écran, vous vous retrouvez à droite, ne soyez pas surpris !

FR 50A

DRAGON SLAYER 4



TELEP
SOLUTIONS
Mega MSX Neurs



LES CODES :

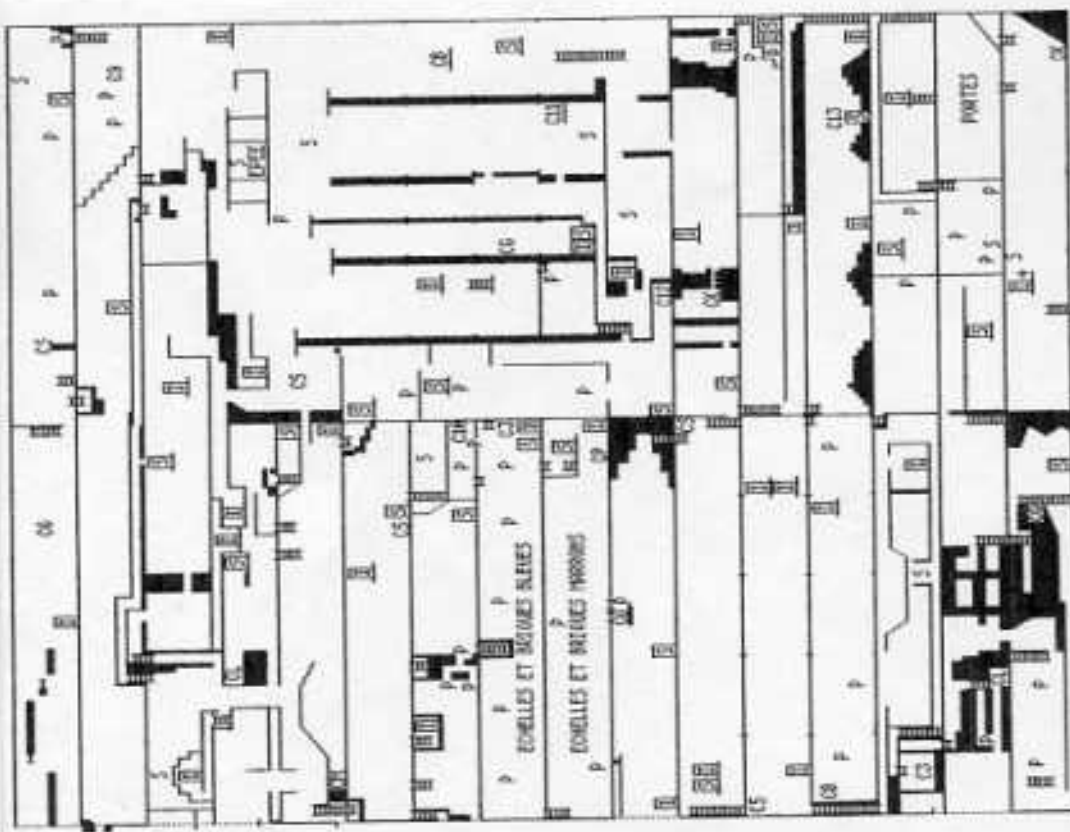
La grand-mère vous les donne et le grand-père permet de les entrer.

Ce code vous permet d'avoir une première couronne :

33VU 3S23 9S1A 6BDS
7XPF P84U WX56 25U1

Et enfin, le dernier code pour posséder l'épée, le bouclier et les quatre couronnes :

D8EC 517J 2GDE SV21
O3PP AE4Z JRD8 R113



Celui-ci vous permet d'avoir deux couronnes :

PUMP P1R3 P85Q 65FQ
849P EY2D 5SRP 00B1

Le suivant permet d'avoir deux couronnes et le bouclier :

M3Z2 EFH4 VR89 S71R
T7M4 4Z7V GQCD ZB21

Voici un code pour avoir trois couronnes et le bouclier :

M3ZG EDH3 BTY8 S6RR
T7V6 4Z7B W5XF E631

Pour avoir quatre couronnes et le bouclier, tapez :

5XQH 7RP4 F03J ED11
3FH8 IQ5X VJR2 46R1

STRATEGIE :

Dans un premier temps, il est nécessaire de reconnaître le labyrinthe (en amassant de l'argent et des clefs) avec le chien Pochi (MONSTER) qui est invulnérable sauf quand il attaque un des grands monstres. Il faut ensuite prendre le personnage qui convient le mieux à la partie à explorer. Attention, les personnages ont des objets qui leur sont propres, par exemple : si il y a beaucoup de blocs de pierre, prenez la fille Lyll (ELF) et sélectionnez la pioche.

Allez chercher les couronnes les plus inaccessibles, les plus loin en premier, les grands monstres sont faciles à tuer au début.

LES PERSONNAGES :

La famille WORTEN : Le père, Xemen (WARRIOR), peut endosser l'armure, très utile dans les combats.

La mère, Maia (WISARD), est la seule qui puisse voler grâce à la cape.

Le fils, Royas (RANGER), est le seul qui puisse prendre l'épée.

La fille, Lyll (ELF), saute très haut malgré sa taille.

Les grands parents, Dawel et Geera, sont sages et expérimentés.

Le chien, Pochi (MONSTER), est fidèle et obéissant, il peut se mêler aux autres monstres sans se faire remarquer.

PETIT TRUC :

Quand vous aurez tué le premier des grands monstres, vous serez en possession d'une couronne qui vous permettra de vous déplacer dans le labyrinthe. Voilà ce qu'il faut faire : sélectionnez le personnage qui peut prendre la couronne, c'est à dire le RANGER, puis sélectionnez la parmi les trois objets que vous pouvez emporter, quand vous arrivez près d'une statue, mettez-vous dessous, sautez et appuyez sur le bouton qui permet de monter. Ce truc ne fonctionnera pas toujours, cela dépend du nombre de couronnes en votre possession. Pour acheter le BOUCLIER (95 gold), il faut utiliser ce truc avec une des quatre statues disposées non loin du dragon. Pour prendre l'EPEE, il faut procéder de même ... à vous de trouver (une indication tout de même : il faut les quatre couronnes !)

FIN !

Pour tuer le dragon, il faut avoir sélectionné l'EPEE et le BOUCLIER et se placer sous le dragon. Il n'y a donc que le RANGER qui peut le tuer (en visant ses pattes). Une fois tué, vous verrez la liste des monstres (impressionnante) et quelques écrans.

LEGENDE :

- : MAGASIN : pour acheter des objets.
- : INN : pour restaurer votre vitalité et vos pouvoirs magiques.
- : INN + : sautez sur le mot "inn" pour faire apparaître un magasin.
- : CL : coffre contenant un filtre pour restaurer votre vitalité (life).
- : CM : coffre contenant un filtre pour restaurer vos pouvoirs magiques (magic).
- : CK : coffre contenant des clefs (keys).

- : CG : coffre renfermant de l'argent dont vous avez besoin pour aller dans les magasins et dans les inns (gold).

- : CS : coffre contenant un parchemin qui permet d'augmenter la vitesse du personnage. Plus vous prenez de parchemin plus vous allez vite.

- : CP : coffre contenant une bouteille de poison.

- : C1 : cette boule vous permet quand vous l'utilisez de vous ramener à la maison.

- : C2 : cette chaussure étoilée permet à celui qui la met de tuer ses ennemis en leur sautant sur le dos.

- : C3 : les couronnes vous emportent dans un autre monde, on n'en revient pas toujours !
- : C4 : le harpon permet de déplacer des blocs de pierres mais attention à ses effets.

- : C5 : les boucliers : celle avec des ailes vous permet quand elle est sélectionnée parmi les trois objets que vous pouvez utiliser de recouvrer la totalité de votre vitalité quand vous mourrez.

- : C6 : ce sont de boxe inflige de grands dommages à l'ennemi.

- : C7 : l'armure permet à celui qui l'endosse de tuer les monstres par simple contact.

- : C8 : cette chaussure à ressort vous fait sauter plus haut mais gare à l'atterrissage.

- : C9 : le gant permet de déplacer des blocs de pierres.

- : C10 : cette clef magique ouvre toutes les portes tant que vous avez des pouvoirs magiques.

- : C11 : la cape vous permet de voler, c'est très utile mais elle "bouffe" vos pouvoirs magiques.

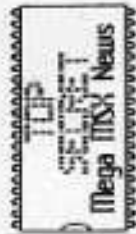
- : C12 : la baguette magique permet de tirer plus loin.

- : C13 : cette pioche peut détruire tous les blocs de pierre gênants.

- : EPEE









- : BOUCLIER

! : pierres qui se volatilisent par simple contact avec le personnage.
 @ : Statue
 + : la croix désintègre tous les monstres !



RASTAN SAGA

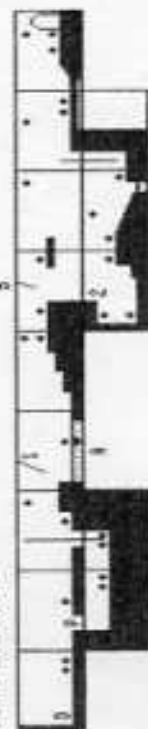
LEGENDE :

-  : UN ECRAN
-  : LA SALLE D'UN MONSTRE
-  : UNE PORTE
-  : L'EAU
-  : LE FEU
-  : UN ENNEMI
-  : TETE CRACHEUSE INDESTRUCTIBLE
-  : LIANE ET CORDE

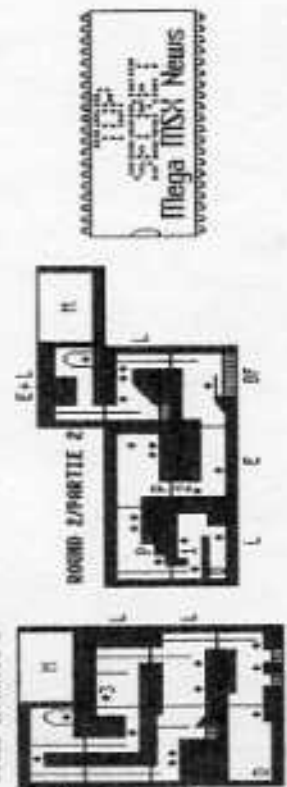
- D : DEPART
- 1 : L'EPEE DE FEU
- 2 : LA MASSE
- 3 : LA HACHE
- P : PIERRE A DETRUIRE
- PF : PLATE-FORME

VOIR LES EXPLICATIONS POUR
LES LETTRES NE FIGURANT
PAS DANS LA LEGENDE.

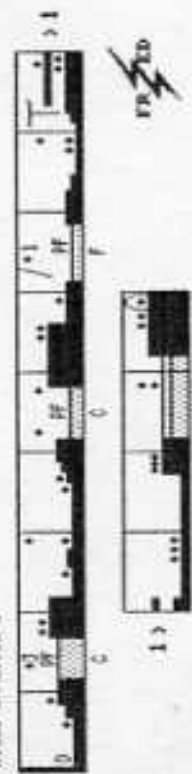
ROUND 1/PARTIE 1



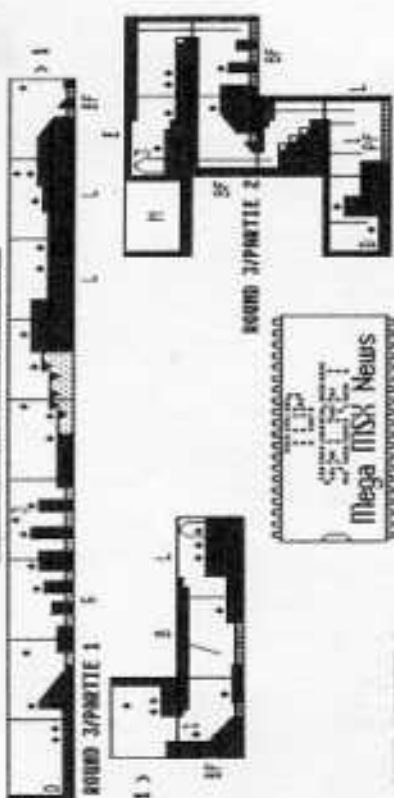
ROUND 2/PARTIE 2



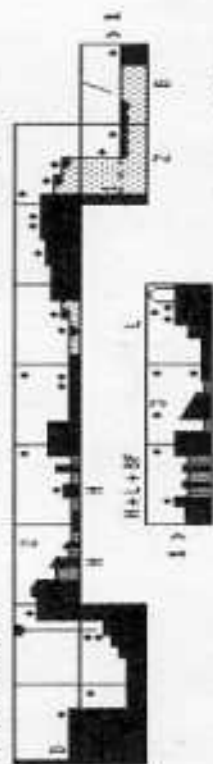
ROUND 2/PARTIE 1



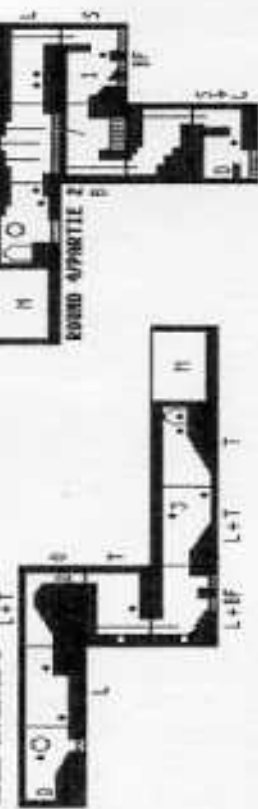
RASTAN SAGA



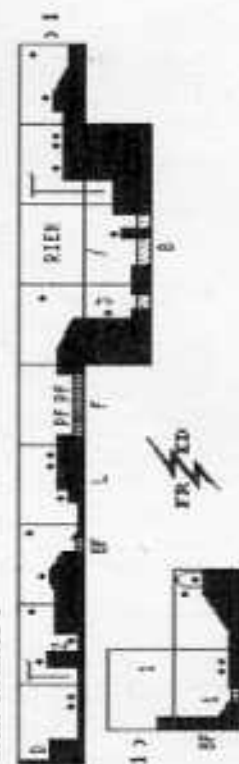
ROUND 4/PARTIE 1



ROUND 5/PARTIE 2



ROUND 5/PARTIE 1



Il n'y a pas beaucoup d'ennemi. Il est donc facile de savoir à l'avance leur façon d'agir. Certains ont une arme, d'autres lancent des projectiles, d'autres encore viennent vous attaquer au corps à corps. Le monstre le plus puissant est le squelette (six coups d'épée ou de masse ou deux coups de hache).

Pour tuer tous ces petits monstres, la dernière méthode ci-dessus est bien la meilleure. Je vous conseille de tirer quand vous changez d'écran, en effet, certains monstres vous attendent (voir le plan). Un des ennemis ne vous causera aucun dommage si vous vous abaissez avant qu'il ne vous touche, c'est le Jaguar ou la panthère (ce fauve apparait vers le milieu du parcours, il court assez vite).

Les monstres de fin de Round sont légèrement plus forts. Vous les rencontrerez deux fois chacun. La seconde fois étant dans le Round 7. Il y a le Gardien (jaune avec une lance), l'Homme-Oiseau (de votre taille), le Sorcier (rouge, il lance des boules d'énergie), le Chevalier (vert avec une épée) et enfin le Dragon. L'épée de feu est bien sûr l'arme qui tura le plus rapidement vos adversaires mais elle ne lancera pas de boule de feu.

- Pour tuer le Gardien, placez-vous au milieu de la salle, abaissez-vous et tirez !

- L'Homme-Oiseau est déjà moins facile à vaincre. Si vous avez la masse, laissez-le venir à votre rencontre et tirez. Si vous avez l'épée (la masse peut disparaître pendant le combat), avancez vers lui, il s'envole, placez-vous sous celui-ci et donnez des coups d'épée vers le haut. Si il est toujours vivant, faites un grand saut avec l'épée en bas. Recommencez l'opération jusqu'à élimination. Il faut 40 coups d'épée ou de masse ou 7 coups d'épée de feu. Quand vous le rencontrerez la seconde fois dans votre quête, avancez vers lui sans crainte, il ne s'envolera pas !

- Le Sorcier : deux techniques pour le tuer : soit vous avancez vers lui en vous abaissant pour éviter le projectile soit vous sautez pas dessus le projectile (technique plus rapide mais plus meurtrière pour Kastan).

- Le Chevalier : avancez, il saute très haut, mettez-vous sous celui-ci et pointez votre épée vers le haut.

- Le Dragon, le monstre le plus difficile à abattre, placez-vous au milieu de la salle et donnez des coups d'épée (ou autres) vers le haut.

INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES (R-Round/P-Partie) :

Vous aurez remarqué des lettres sous certains écrans. Elles vous permettent de vous aider à passer ces écrans dans les meilleures conditions.

E : Ecrabouilleurs

L : Lances ou stalagmite sortant du sol

T : Stalactites tombant du plafond

S : Sautez sur les parois des murs

BF : Boule de feu

A (R1/P1) : Un petit saut puis un grand saut.

B (R1/P1, R3/P1, R4/P1, R4/P2, R5/P1, R7/P1) : Un grand saut puis un petit.

C (R2/P1) : Deux grands sauts.

F (R2/P1, R5/P1, R7/P5) : Trois grands sauts.

G (R3/P1) : Un petit saut puis des grands pour tuer les monstres.

H (R4/P1, R4/P2, R6/P1) : Petits sauts !

I (R6/P1, R7/P3) : Un petit saut puis deux grands.

J (R6/P1) : Trois petits sauts.

K (R7/P2) : Deux petits sauts puis un grand (en partant du point D). En allant au point D : des petits sauts.

N (R7/P4) : En partant du point D pour aller dans l'écran de gauche : un grand saut et l'arme pointée vers le bas.

O (R5/P2) : Pour éviter la masse, faites un petit saut avant de tomber (vous serez donc face au mur droit), retournez-vous pour que votre arme soit contre le mur droit.

P (R7/P4) : En partant du bord droit : un grand saut puis deux petits. En partant du bord gauche : un petit saut, deux grands puis encore un petit.

R (R7/P5) : Deux petits sauts puis un grand.

U (R7/P5) : Trois solutions :

- Quand vous venez de la droite pour aller vers le haut : un petit saut, un grand, se retourner en se plaçant sur le bord gauche pour prendre l'épée puis un grand saut.

- Quand vous venez de la droite et que vous y retournez : suivez les indications ci-dessus jusqu'à ce que vous preniez l'épée ensuite déplacez-vous vers le bord droit et faites un grand saut puis un petit.

- Quand vous venez du haut : Laissez-vous tomber de la corde et suivez les indications ci-dessus pour retourner vers le haut ou pour aller à droite.

Z (R4/P1) : Entrez dans l'eau puis deux petits sauts.

CONCLUSION :

Un jeu très facile, vite lassant. On peut le finir très vite car il y a une option continue quand la vie nous a quitté. Mais c'est déjà moins facile de faire le trajet sans perdre. Si vous trouvez toujours ce jeu ennuyant, faites des retours en arrière ! Prenez des chemins difficiles ! Quand vous passez une salle difficile dans un sens, essayez de la traverser dans l'autre, c'est plus dur et plus amusant.



MEGA MSX NEWS

NUMERO 314

ISS N. 0.

LE PERSONNAGE :

L'homme que vous dirigez à toutes les caractéristiques du barbare ! Balèze le mec !

Quand vous tuez les monstres, certains laissent un objet : armure, bouclier, cape, bague, séptre, collier, carte, diamants, filtre de vitalité (bleu, bouteille rouge), tête de bélier et poison (rouge, bouteille triangulaire). Ces objets ne sont pas très utiles à part le filtre et la tête de bélier pour restaurer votre vitalité ; les moyens de protection ne sont pas très efficaces mais Rastan n'en a pas besoin. La carte permet de faire disparaître les ennemis d'un écran ... il y a tellement d'ennemis !

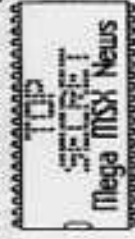
Les armes sont très importantes, vous avez au début une épée (blanche, tout à fait normale), vous pouvez acquérir la masse (même puissance que l'épée mais l'avantage est que vous pourrez toucher vos ennemis de plus loin), la hache (plus puissante) et enfin l'épée de feu (très puissante, elle envoie une boule de feu qui désintègre l'adversaire).

Le saut doit être parfaitement maîtrisé. Il y a les petits sauts : touche GRAPH et les grands sauts : touches GRAPH + curseur Haut. Vous pouvez aussi sauter contre les murs : touches curseur Haut + curseur Gauche ou Droit + GRAPH quand vous êtes contre le mur : touches curseur Haut + curseur Droit ou Gauche + GRAPH.

Après la technique du saut, il faut apprendre la technique de combat selon l'arme que vous possédez. Si vous avez l'épée de feu, pas de problème. Quant aux autres armes, vous pouvez les utiliser de plusieurs façons :

- En vous approchant de l'ennemi et en vous abaissant (chevaliers et squelettes).
- En pointant votre arme vers le haut : touches SPACE + curseur Haut (oiseaux et autres monstres volants sinon pour tuer ces monstres, vous pouvez vous abaissez et donner des coups d'épée).
- En pointant votre arme vers le bas : touches GRAPH + curseur Haut pour sauter, quand vous retombez sur l'ennemi : touches SPACE + curseur Bas. Cette méthode est la plus efficace : un ennemi que vous tuez en quatre coups d'épée normale sera tué en une fois avec cette même arme grâce à cette méthode.

LES MONSTRES :



STAGE 19 : Stage-Bonus, facile !
STAGE 20 : Tuez tous les mini-dragons, ces nouveaux monstres crachent du feu et, quelques fois, ils se mettent en boule.
STAGE 21 : Précipitez-vous vers la gauche et utilisez les bombes !!!
STAGE 22 : Ce stage est tout en hauteur, tuez tous les monstres. Si vous ne voyez plus d'ennemis alors que vous avez fait plusieurs fois le chemin de bas en haut, ne paniquez pas et continuez.
STAGE 23 : Conférez-vous au stage 22.

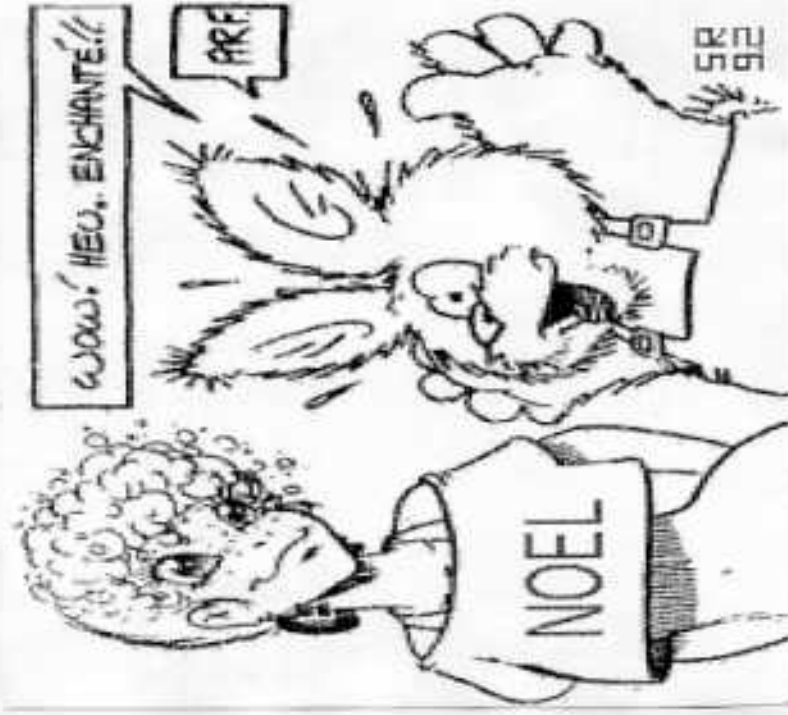
STAGE 24 : Voir dessin.
STAGE 25 : Stage-Bonus difficile mais pas infaisable. L'escalier est en haut au milieu mais il n'est accessible que par le côté gauche.
STAGE 26 : Voir dessin.
STAGE 27 : Stage-Bonus très difficile ! Personnellement, je ne suis jamais arrivé à l'escalier.
STAGE 28 : Ce stage est la réplique exacte du numéro 17 sauf pour les monstres. Ces derniers vous envoient des gouttes de feu qui vont de gauche à droite tout en se dirigeant sur vous mais rassurez-vous, il est très facile de les éviter, on peut même les détruire avec une bombe.
STAGE 29 : Conférez-vous aux stages 17 et 28. Vos ennemis sont les petits bonshommes rouges du numéro 17.
STAGE 30 : Le dernier, enfin, mais le plus difficile, le plus technique et le plus long ! Voir dessin.

LES MONSTRES :
Les poissons ne sont pas dangereux quand ils sont immobiles (on peut même les traverser).
Les grenouilles sont, on peut le dire, des cas très particuliers. Elles ne vous tuent pas d'un seul coup mais de trois (coups de poing sur la tête). Par contre, nous ne pouvons pas les tuer, nous pouvons seulement les assommer en leur sautant sur la tête.

OPTIONS :
Pour finir, voici des options trouvées par Fabrice VALESTRA. Appuyez sur ESC (pause) et appuyez simultanément sur les touches suivantes :
F2 + SHIFT : augmente le nombre de vies.
F3 + CODE + CTRL : immortalité.
F1 + F2 + F3 + CAPS : changement d'arme en appuyant sur la touche Haut du curseur en revenant au jeu.
F1 + CODE + GRAPH : changement de stage.
Pour revenir au jeu après un ESC, appuyez sur Ret ou F5.

Méga MSX News

Numero 35



Le NOEL Enchanté

NINJA KUN

REMARQUES ET CONSEILS :

Il n'y a pas beaucoup d'ennemis, on peut donc connaître leur façon d'agir quand on les rencontre.

Pour combattre, au début, vous disposez de Shurikens, les Ninjas noirs en ont également, si deux Shurikens se rencontrent, ils se neutralisent d'eux-mêmes. Par la suite vous êtes amené à acquérir des armes dans des Stages-Bonus qui reviennent tous les trois stages. Vous pouvez gagner les boomerangs qui permettent de neutraliser l'arme de l'adversaire (Shurikens ou lasers) et de le tuer. Des bombes peuvent être à votre disposition, très efficaces pour détruire les grands monstres. Enfin, les boules de feu dérivent un cercle autour de vous mais cette arme n'est pas d'une durée illimitée à l'opposé des autres.

En ce qui concerne la technique de combat, vous pouvez affronter vos ennemis face à face ou en rusant (sautez-leur sur la tête pour les assommer et achevez-les ou attaquez-les dans le dos). Comme vous avez dû vous en apercevoir, vos adversaires laissent des batonnets, ceux-ci vous rappellent des points mais vous sont aussi utiles quand vous combattez, en effet, si vous possédez 10 batonnets, vous pouvez vous faire toucher une fois sans mourir. Lorsque vous tombez de haut et que vous voyez les yeux du personnage grossir, il faut impérativement appuyer sur la barre d'espace avant de toucher le sol. Vous vous rétablirez en roulant sur le sol. Par contre, pour monter, vous avez deux solutions : soit en vous agrippant sur le mur en appuyant sur la barre d'espace pour grimper soit en sautant de mur en mur jusqu'en haut.

Quand vous êtes dans un Stage-Bonus, vous avez la possibilité de sortir du stage par une porte rouge mais vous n'aurez pas d'arme supplémentaire.

STAGE 1 : Plus de 20 adversaires vous affronteront (Ninjas au début et à la fin et Sauvages au centre du parcours). Le stage se présente tout en longueur. À la fin, il y a un escalier permettant d'accéder au stage 2.

STAGE 2 : Ce stage est également en longueur avec, à la fin, des paliers. Pour aller au stage 3, il vous faut tuer tous les ennemis !

STAGE 3 : Vous tombez !!! N'oubliez pas d'appuyer sur la barre d'espace. Ce Stage-Bonus est tout en hauteur, il sert en quelque sorte d'entraînement à l'escalade. Vous aurez les boomerangs si vous réussissez.

STAGE 4 : Vous tombez de nouveau ! Pendant cette chute, vous avez vu l'entrée d'une grotte. C'est là qu'il faut aller pour finir le stage. Mais vous devez passer par le haut. Prenez les boomerangs, ils sont plus efficaces. Attention aux 3 oiseaux en montant. Arrivé en haut à gauche, placez-vous exactement à gauche de la fente sur le sol et descendez.

STAGE 5 : Vous êtes sous l'eau !!! Presque face à face avec une petite pieuvre rouge !!! Pour seule arme, vous avez maintenant une épée. Vous nagez plus vite que les petits monstres mais évidemment moins vite que les grands. Si vous ne souhaitez pas rencontrer les grands (qui ne sont pas invincibles), faites-vous suivre par une pieuvre rouge jusqu'à l'escalier.

STAGE 6 : Stage-Bonus pour acquérir les bombes.

STAGE 7 : Vous êtes dans une caverne où il y a pour commencer 3 oiseaux puis des otaries blanches et enfin les deux à la fois, eh oui !

STAGE 8 : Pour passer ce stage, il faut tuer tous vos ennemis. Prenez les bombes et placez-vous sous vos adversaires, c'est plus facile et moins dangereux.

STAGE 9 : Deux grosses têtes essaient de vous écrabouiller. Utilisez les bombes. Bonne chance si vous ne les avez pas !

STAGE 10 : Stage-Bonus (assez simple). Vous aurez les boules de feu.

STAGE 11 : Ce stage est tout en hauteur. Tuez tous ce qui bouge pour aller au stage 12 grâce aux bombes et aux boules de feu.

STAGE 12 : Voir dessin.

STAGE 13 : Stage-Bonus. L'escalier est tout en haut à droite.

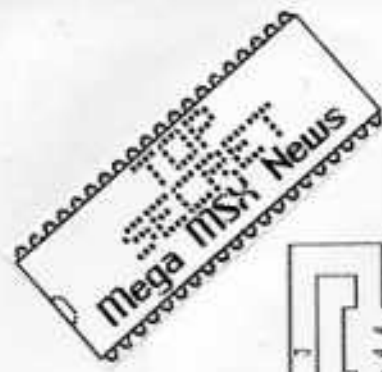
STAGE 14 : Plongez ! Le passage sous-marin a la forme d'un U. Descendez dans les profondeurs abyssales du grand bleu en vous faisant escorter par un petit monstre pour éviter de rencontrer les grands. De retour à la surface, dirigez-vous vers la droite, vous rencontrerez un crabe, une grenouille et enfin l'escalier.

STAGE 15 : Voir dessin.

STAGE 16 : Un seul écran pour ce stage. Tuez tous les sauvages.

STAGE 17 : Il vous faut grimper en tuant tous vos ennemis. En ce qui concerne les monstres rouges, il faut les assommer avant de les tuer soit en sautant sur leur tête soit par en dessous. Attention à leur laser !

STAGE 18 : Le stage est tout en longueur bien qu'à la fin, il descende quelque peu. Tuez tous les sauvages avec les boomerangs.



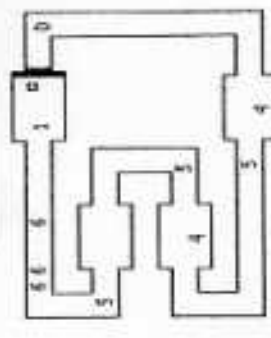
STAGE 12



LEGENDE

- 0 : DÉPART
- 1 : GRAND SQUELETTE AVEC UN SMOG
- 2 : GROSSE TÊTE
- 3 : COUSIN
- 4 : GRENUILLE
- 5 : POISSON
- 6 : DOBBIET VILANT
- 7 : OUSOU

STAGE 15

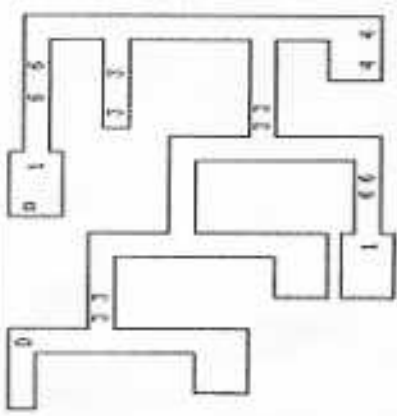


STAGE 24



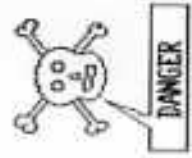
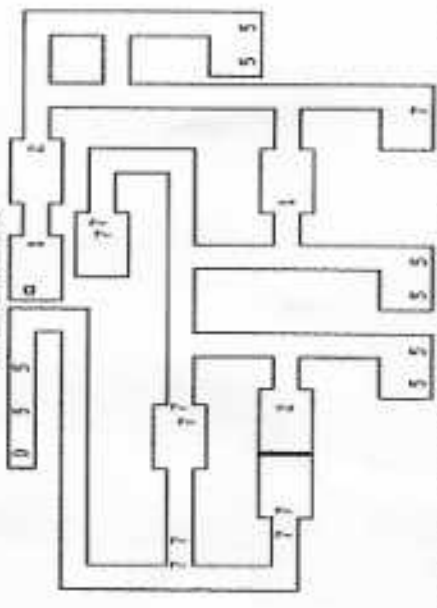
Mega MSX News
NUMERO 35

STAGE 26



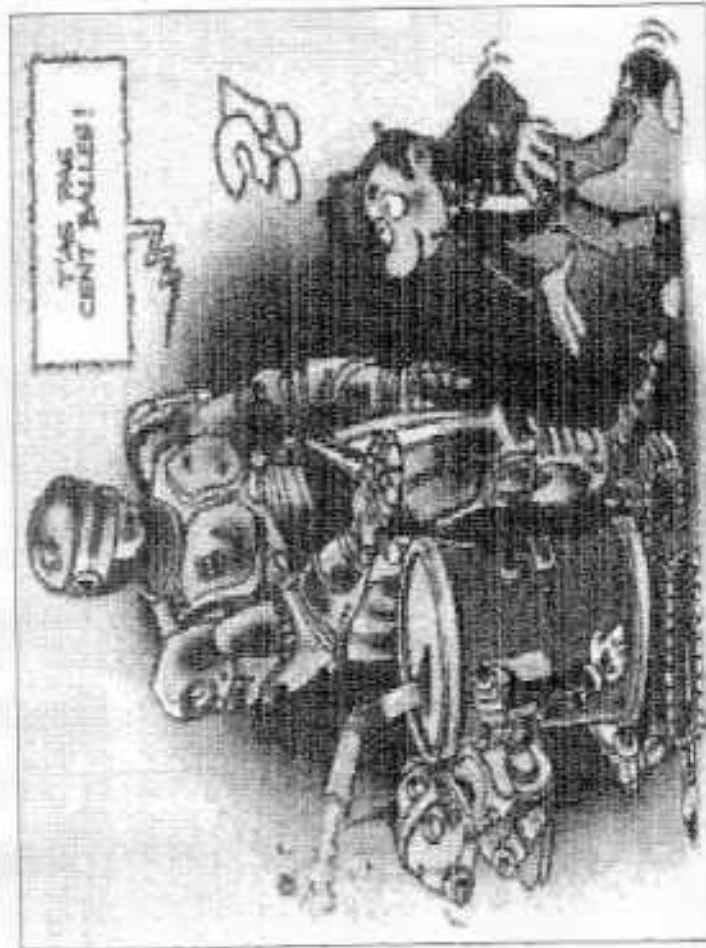
En ce qui concerne ce stage, attendez que les Grands Squelettes fassent leur apparition, restez dans la petite galerie (en ayant une vue sur la grande) sur le troisième bloc de pierre, ces grands bêta ne pourront pas vous atteindre. Dans le cas où rien ne vient et si vous n'entendez rien, avancez prudemment. Les deux serpents volants en bas n'apparaissent pas toujours.

STAGE 30



En ce qui concerne les Grands Squelettes, utilisez la même méthode qu'au Stage 26.

Dès que vous apparaissez dans la petite galerie (au début), un poisson se situe non loin de vous, tirez au moment où vous le voyez. Si il commence à se déplacer, n'essayez pas de sauter par dessus lui mais retournez sur vos pas et sautez (toujours en retournant sur vos pas).



Normalement ce numero ne devrait pas poser de problèmes de compatibilité , quelques soient les MSX2 , MSX2+ ou TURBO R que vous possédez , toutefois , si vous rencontrez le moindre problème du a un manque de memoire , le programme X.BAS , que vous devez avec un RUN"X.BAS" sous MSX Basic , resoudra ceux-ci . En plus de ce numero , vous decouvrirez le plan du jeu : KNIGHTMARE qui vous a été offert par Mr Fallier Frederic que je remercie . Le numero 37 du Méga MSX News paraîtra pendant les Vacances de Paques .

KNIGHTMARE

Pour que les EXITS du STAGE 1 apparaissent, il faut aller au moins au STAGE 2 au cours d'une première partie. Faites-vous tout pour commencer une nouvelle partie (sans tout pas de reset) et vous pourrez accéder aux exits indiqués sur le plan. Commencez donc la seconde partie, prenez le second exit, vous arriverez au STAGE 3. Faites-vous leur. Commencez la troisième partie, prenez l'exit 1 puis le 4 (au STAGE 2), vous arriverez au STAGE 4. La progression est rapide mais répétitive puisque l'on fait trois fois le STAGE 1 (du moins, trois fois la première partie) et on rate les one-up des STAGES 1 et 3 (mais il ne faut pas avoir trop de regrets pour ces derniers car avec cette méthode, on échappe à bien des dangers).

STAGE 1 : sans trop de problèmes !

Avec un bouclier, le monstre de fin (une sorcière) est plus rapidement tué.

STAGE 2 : sans trop de problèmes également à part les magies et encore.

En ce qui concerne le monstre de fin de parcours (un squelette), il est préférable d'avoir le bouclier et une bonne réserve de vitesse pour pouvoir le saiver et dévorer ses projectiles (qui ferment des cercles). Quand il devient bleu, vous avez presque gagné.

STAGE 3 : une paire d'embrois difficiles quand même. Devinez invisible au bon moment !

Le monstre de fin surprend car il est rapide et on ne peut le toucher que quand il ouvre sa cape. Quand ces yeux viennent au bleu, il commence à défaillir. Passez adroitement entre les projectiles, il vous faut un peu de vitesse et le bouclier n'est pas absolument nécessaire (à toute façon, vous le perdez peut-être).



MONTAGE ELECTRONIQUE PROGRAMMATEUR D'EPROMS :

(d'après Mr TOURGERON Michel - 14 Rue Jenner - NANTES - FRANCE)

Tout d'abord, je suis sûr que certains d'entre vous ne savent pas ce qu'est une EPROM, c'est une mémoire ROM programmable. L'intérêt de programmer une EProm, c'est à dire de programmer le circuit intergrer lui meme est facilement compréhensible. Par exemple le BASIC ou le DISC BASIC de votre ordinateur est présent dans votre ordinateur dans une EPROM.

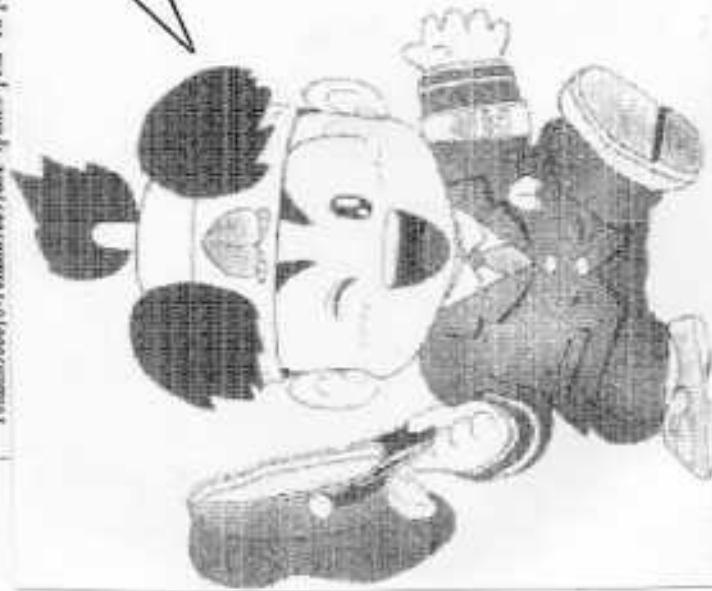
Les EPROMs peuvent étres programmer, mais aussi lue et surtout recopier.

L'intérêt du montage que je vais vous expliquer, et qu'en l'utilisant, vous pourrez recopier un bon nombres d'EPROMs et les stocker sur disc pour pouvoir les recopier sur d'autres EPROMs vierge; par exemple vous pourrez recopier la ROM BASIC d'un MSX2+ pour effectuer la transformation de votre MSX2 en MSX2+. Comme vous l'aurez vite comprise, les applications son nombreuses et varier et ne s'appliquent pas qu'au standard MSX; vous pourrez donc utiliser ce montage pour d'autres applications. Le montage par lui meme est assez simple, voici le schéma de base :

Voici des astuces transmises par Fabrice VALESTRA qui vous aideront (j'en suis sûr) :

Appuyez simultanément sur les touches suivantes pendant la page de présentation jusqu'à ce que STAGE 1 soit inscrit : touche censeur droit, gauche, M (ou Y) et SELECT. Si vous choisissez N, vous aurez 25 vies. Si vous avez pris V, vous avez la possibilité de devenir invisible pendant 38 secondes durant le jeu (il suffit d'appuyer une nouvelle fois sur les touches censeur droit, gauche, Y et SELECT). Attention, quand vous prenez un bouclier, l'invisibilité disparaît !

Enfin, pour ceux qui auraient une copie sur disquette, voici des codes qui permettent de jouer tout seul (vous combattez tout de même les monstres de fin de parcours !) :
POKZB966, B-POKZB969, 281 (codes pour la première partie).



Publié par M. HALLIER

et de M. VALESTRA



TR 83

Coordination et Maquetage par G. H.

STAGE 4 : sans trop de problèmes ; quand les chaînes-souris vous attaquent accompagnées par ces espèces de mini-bouilliers à réaction (les machines qui traversent l'écran de haut en bas, ils sont apparus au STAGE 2), mettez-vous sur un côté à 3 cm du bas à peu près (les tirs doivent passer dans votre dos), faites attention aux chaînes-souris et voilà.

Le monstre de fin (un cyclope) court (ou plutôt vole) vite. Ses projectiles sont très dangereux, en effet, il lance des boules de feu qui atterissent au sol sans s'éteindre complètement. Et votre bouclier est impuissant contre ces foyers (par contre, il peut arrêter les boules mais à quel moment la boule atterrit-elle ?). Le bouclier peut être utile, il est préférable d'avoir un peu de vitesse (le summum c'est beaucoup de vitesse et un bouclier mais on fait pas toujours ce que l'on veut !). Quand son œil unique devient gris, cela devient bon... pour vous !

STAGE 5 : quelques problèmes quand les monstres qui descendent de l'écran et qui font un cercle apparaissent. Attaquer les fantômes (les monstres qui sortent à droite et qui réapparaissent à gauche) sans qu'ils aient le temps de faire un tour. A chaque fois que vous le pouvez, devenez invisible (ou rapide car il n'y a pas de rivière).

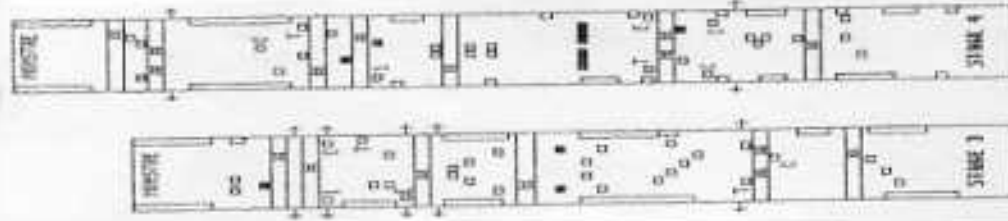
Le chevalier à la fin vous posera des problèmes si vous n'avez ni bouclier ni rapidité ! Tirez quand son casque est ouvert.

STAGE 6 : les vrais ennemis commencent. Avant, c'était un écran éblouissant ! Prenez souvent l'invisibilité.

Le monstre de fin a deux armes : les projectiles blancs qu'il envoie et les crevasseuses qu'il peut former grâce à sa force.

CONSEILS :

N'hésitez pas à aller à l'extrême quand vous le pouvez (ce n'est indiqué sur le plan par des flèches) mais faites attention de ne pas rencontrer un monstre ou un projectile. Cela peut être dangereux comme cela peut vous sauver la vie.



STAGE 7 : vos ennemis deviennent invisibles (comme si c'était trop facile !). Il manque beaucoup de ponts et les monstres arrivent sur vous à foison.

Bon courage !

Le monstre de la fin n'est pas comme ceux que vous avez pu croiser, en effet, il est petit (c'est un chevalier blanc en armure qui lance des flèches) et il avance vers vous ! Si vous n'avez pas le bouclier, essayez d'éviter les projectiles en faisant des cercles (dir-dar !). Sinon, c'est beaucoup plus facile. Il y a d'autres chevaliers qui viennent vers vous mais on les tue facilement.

STAGE 8 : c'est bien sûr le plus dur. Vous n'avez pas un moment de répit. Les carrés magiques peuvent nous aider ... mais sous cette pression, les trouvez-vous ? Heureusement, il y a un plan !

Le monstre de fin de parcours est assez amusant, il a 6 gros yeux. Vous devez en détruire 5 avant de pouvoir vous attaquer au dernier qui est assez long à détruire. Quand ils deviennent rouges, vous êtes près du but. Attention cependant aux projectiles (numérox), quand la créature ferme ses yeux, il y a un tout petit moment de répit. Profitez-en !

EN CONCLUSION :

Un jeu très difficile avec des endroits où il n'est pas permis de perdre !

Après avoir tué le monstre aux multiples yeux, vous pourrez enfin voir la pelite, très petite) demo de la fin où Popoion retrouve sa Belle... A suivre (comme vous le savez !).

LEGENDE :

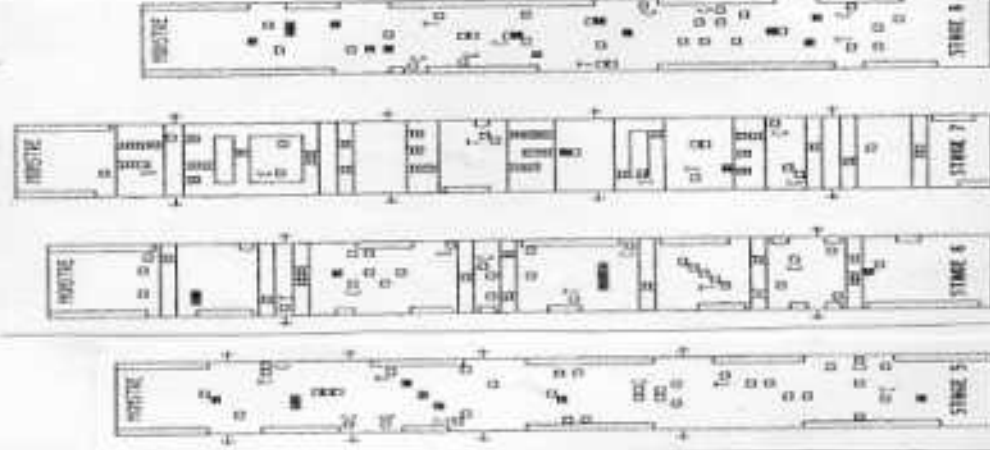
- : un carré magique.
- : une vie supplémentaire (couronne de roi).
- : fige les ennemis pendant 10 secondes (couronne de reine).
- : désintègre tous les ennemis à l'écran (cavalier).
- : changement de stage (EXIT).
- : carré infranchissable.



CONSEILS (suite et fin) :

Prenez l'invisibilité le plus souvent possible ; votre bouclier peut encaisser beaucoup de chocs avant de disparaître (il change de couleur, il devient jaune puis rouge). Si vous ne vous sentez pas de taille contre un monstre de fin de parcours, évitez les coups le plus longtemps possible, il finit par disparaître (vous n'avez pas les points !).

Si vous perdez juste avant le monstre de fin, prenez une arme à longue portée et puissante : la flèche enflammée ou les trois boules de feu.



FONCTIONNEMENT :

Les programmes guident le choix des Eeproms, les temps de programmation et les commutations. Chaque ordre de l'ordinateur doit être exécuté dans la séquence prévue.

EPROMS.MEN : Permet le lancement des autres programmes

EPROMS.LEC : après coix de l'éproum la lecture est possible en totalité ou pour un bloc de 4Ko seulement . La mise sur disk est automatique.

EPROMS.VIR : Le programme vérifie par lecture que tous les octets sont a l'adresse FF.

EPROMS.PRO : Permet la programmation d'une Eeprom complète, d'un bloc de 4Ko mais aussi d'un seul octet à une adresse donné lorsque une erreur est reprogrammable (bit a 1 au lieu de 0).

EPROMS.VER : Vérification de la programmation par lecture de l'éproum et comparaison avec le fichier d'origine adresse par adresse. Lorsqu'une erreur

reprogrammable est détectée le programme continue sinon il demande un effacement de l'Eeprom au UV (Ultra Violet : certain neon UV ou simplement la lumière du jour produisent des UV qui peuvent effacer une EPROM, c'est pour cela qu'il vous faudra mettre un cache sur la fenêtre de l'Eeprom). Ce programme permet aussi de vérifier le fichier créé au cours d'une lecture.

EPROMS.MOD : Programme complémentaire pour modifier ou ajouter des valeurs à certaines adresses d'un fichier.

EPROMS.BLO : Programmes de transformation d'un gros fichier ROM en fichiers de 4Ko utilisables par les autres programmes.

ELECTRONIQUE :

L'électronique de base est conservée (voir schéma) mais un décalage systématique d'une adresse au départ a rendu nécessaire l'emploi d'un RESET manuel en programmation. L'ensemble a été amélioré par des liaisons fixes utilisant divers inverseurs et leds de signalisation.

Pour simplifier les commutations le programmeur n'utilise que les EPROMs de 8, 16 ou 32Ko qui sont les plus couramment employées.

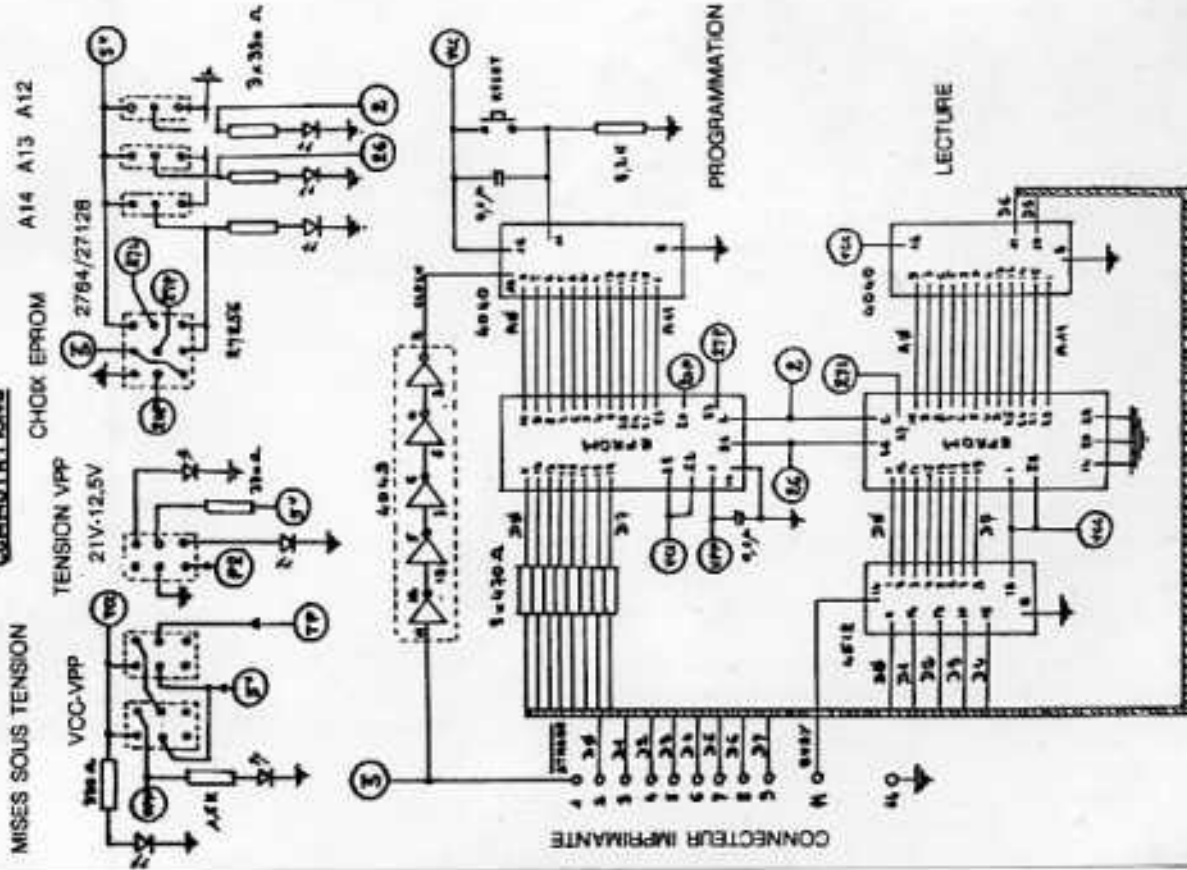
Le lecteur et le programmeur ont été réunis sur le même circuit imprimé (voir schéma N°2). L'ensemble (alimentation comprise) se loge dans un coffret pupitre en plastique TEKO 210x230mm. Pour les Eeproms on utilise des supports Tulipe à wrapper montés coté cuivre. Des entretoises de 1cm fixent le circuit imprimé sous la face avant et des découpes laissent ressortir les supports. Les basculeurs et leds (voir croquis commutations) sont placés en haut de pupitre et des supports à insertion nulle amélioreraient le confort d'utilisation.

Temps moyen pour programmer une EPROM de 16Ko : 20 mn.

Les temps de lecture, contrôle de validité, vérification de programmation des EPROMs et affichage des fichiers peuvent être réduits par l'emploi d'un ordinateur basico pour les boucles indiquées par des REM.

Effacement à 0.5 cm d'un tube UV - 8W - 254nm - 6mn.

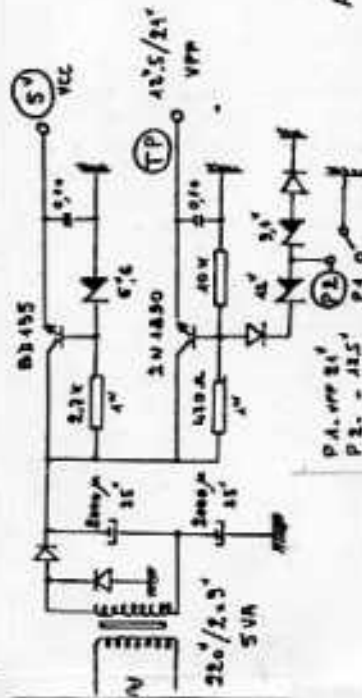
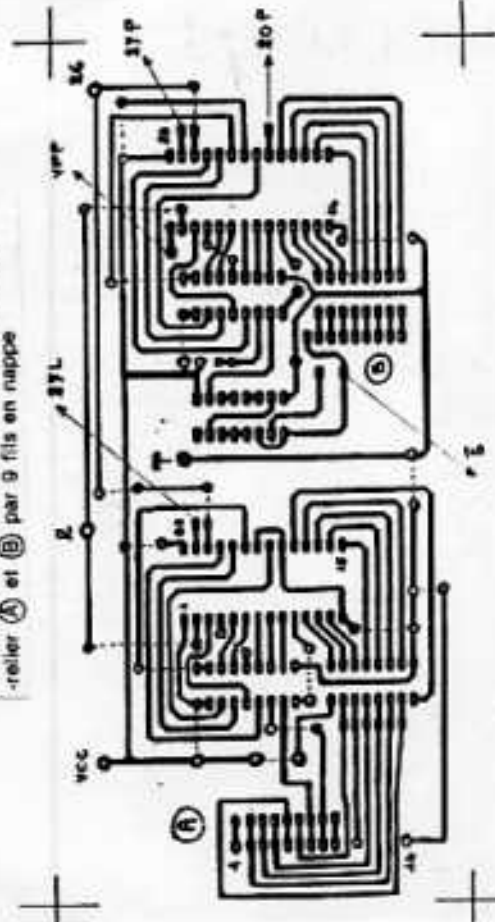
COMMUTATIONS



Note: les commutateurs VCC-VPP interdisent la mise sous tension VPP avant VCC.

CIRCUIT IMPRIME

- circuit imprimé côté cuivre (réduction 65%)
- les supports d'EPROM sont soudés côté cuivre
- en pointillés: relier côté composants (strip)
- relier A et B par 9 fils en nappe



ALIMENTATIONS

Sur le schéma , vous pouvez remarquer une Eprom appelé EMBASE et une autre appelé EPROM , et bien l'Embase peut recevoir des éproms du type 27256 . (demander a votre fournisseur électronique)

L'embase est placée sur le socle LECTURE (L sur le schéma) ou PROGRAMMATION (P sur le schéma) suivant l'usage que vous ferez de votre montage . Le contact inverseur (noté N°1 sur le schéma) sera basculé sur la position correspondante .

Réglez le programmeur sur EPROM 27256 et l'inverseur A15 sera placé sur "0V" pour traiter les 8 premiers blocs de 4 Ko. Placez A15 sur "5V" pour traiter les 32Ko restants .

Adaptation d'article de P.GUEULLE paru dans les numéros 501 et 502 de la revue RADIO PLANS .

PROGRAMME :

Les programmes d'origine ont subi des modifications importantes pour les adapter au standard MSX et utiliser un compilateur. Pour cela et éviter les appels continus au disk le système tableu et fichier a été remplacé par écriture directe en mémoire vive par blocs de 4Ko (adresse C000-CFFF) et sauvegarder par BSAVE. Le mode calcul par puissance de 2 pour déterminer la valeur de l'octet n'était pas fiable et il a été remplacé par un système chaîne codage binaire . En programmation les temps sont pilotés par l'ordinateur . Ensemble des programmes présent sur les disc Mega MSX News numero 36 :

- EPROMS.MEN : menu général
- EPROMS.LEC : lecture d'une Eprom
- EPROMS.VIR : controle virginité
- EPROMS.PRO : programmation
- EPROMS.VER : vérification de la programmation
- EPROMS.MOD : modification ou examen d'un fichier
- EPROMS.BLO : creation de fichiers 4Ko

SOMMAIRE

FE

ED

U

TT

O

Méga
MSX
News
by S.R.



Le Méga MSX News nouveau est arrivé !
A partir de ce numéro, le Fanzine prendra cette forme :
un petit journal sur papier et un disc rempli de programmes,
d'utilitaires, et de jeux en tout genres.
Le disc ci-joint contient pas mal de programmes que je
vous laisse découvrir. (cf : menu du disc)

Page 1 : Sommaire / Edito
Page 2 à 7 : Top Secret : Solution du jeu NIGHTMARE
Page 8 à 13 : Monlogie électronique : Programmeur d'Eprom
Page 14 : Bulletin d'abonnement

Sébastien

Méga MSX News
numero 36

Réalisé par
Sébastien ROUSSELET
59, Route d'Esquelbecq
59470 WORMHOUT
(France)

Abonnement :

Le magazine au Méga MSX News pour 6 numéros : du numéro au numéro inclus pour un prix de Fts
le commande le(s) numéro(s) suivant
X 30 Fts
Tant, abonnement ou commande de 5 numéros : 170 Fts pour l'Europe et 182 Fts pour les autres Pays
commande au numéro 30 Fts pour l'Europe ou 32 Fts pour les autres Pays

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL :
VILLE :
.....