



## Editorial

Le voilà le numéro 3 de votre fanzine préféré ! Vous l'attendiez pour fin juin, vous l'avez à la mi-août; c'est raisonnable; pour une fois, on est presque dans les temps ! Vous pourrez même espérer le numéro 4 pour la fin septembre (comprendre fin octobre); sur ce, je vous quitte, et vous laissez entre les pattes de mon cher confrère, je pars en vacances.. JAYCE. Un petit mot pour remercier les nombreux encouragements que nous avons reçus de France et Belgique, et Raspoutine pour la chouette illustration de la 'banner'. SUBTILOU



DELIRIOUS MAGAZINE s'adresse pour l'instant presque exclusivement aux Commodoristes 64.. L'Amiga, c'est pour bientôt ! (???)

Rédacteur-en-chef  
SUBTILOU  
Rédacteur-en-vacances  
JAYCE THE GREAT

Merci à ceux qui nous ont aidé :  
Lucas (Two-French)  
Haro  
Future Light (D.C.U.)  
Raspoutine  
Naf (Stegman)  
Olivier (N.F.C.)



Les pokes suivants ont été trouvés par Jayce et Future-Light :

CATABALL : vies infinies  
24990,234 : 24991,234 : SYS 20480  
CONVOY RAIDER : énergie illimitée  
8056,234 : 29334,234 : 29344,234  
SYS 4096  
AIRWOLF 2 (new) : vies infinies  
29604,234 : 29605,234 : 29606,234  
SYS 49469  
Pour les 4 jeux ci-dessous, il vous faut une Expert Cartridge. Tapez sur Restore au lieu de faire un Reset pendant la présentation des jeux suivants:  
LIVING DAYLIGHTS : aller en \$1126, taper AD  
: 1126 AD LDA / puis G 1100  
GAME OVER : aller en \$3CCE, taper EA  
: 3CCE EA NOP / : 3CCF EA NOP  
: 3CDD EA NOP / puis G 0300  
ROAD RUNNER : (à entrer au moment de la présentation, avant le chargement du premier tableau) aller en \$ASE9  
ASE9 EA NOP / : ASEA EA NOP / G 8000  
RE-BOUNDER : aller en \$9F1F, remplacer le 05 par FF : : 9F1F A9 05 LDA#05  
/ puis R + return

Encore faim ? Ok: voilà trois pokes par Naf du groupe très sympa Stegman :  
AU REVOIR MONTY : vies infinies  
21853,0 / SYS 16384  
HADES NEBULA : vies infinies  
6513,173 / SYS 18550  
GUNRUNNER : vies infinies/bombes infinies  
22455,173 : 22542,173 / SYS 16384  
Enfin, en dessert, un poke d'Olivier du groupe N.F.C. : (reset au moment de la présentation des 4 personnages)  
QUARTET : énergie illimitée  
35024,234 : 35025,234 : 35026,234 :  
35033,234 : 35034,234 : 35035,234  
/ SYS 21760

## Petites Annonces

- Vends cartouches:  
Action Replay MK3 + Diskmate 2 intégré (neuf 450 f.); Freeze Frame MK3-B + F-F.Disk-Utility (400 f.); Final Cartridge V2 (400 f.).
- Achète Power Cartridge bas prix
- Vds Commodore 128 + 1570
- Vds, Achète originaux (jeux)
- Recherche clé pour le logiciel Scoretrack
- Recherchons une personne ayant la possibilité de faire des photocopies pour Delirious Magazine, sur Paris : nombreux avantages en échange.  
Pour les annonces ci-dessus, voir la rubrique 'Contacts'
- J'aimerais m'associer avec une personne possédant un digitaliseur d'images. François au (16) 99 52 93 96
- Vends CBM 64 + lecteur de disk + lecteur de K7 + originaux K7 + 50 disks + Power Cartridge + K7 backup jeux + 2 Joysticks + 50 Hebdo + 11 Tilts. Le tout 4000 f.  
Mallard Yann 16, rue de Charente 56 300 Pontivy
- Cherche jeux de rôle inédits en France sur C64, du genre Ultima 1 & cie.  
Ecrire à : Malibu / B.P. 143  
7700 Mouscron 1  
BELGIQUE
- Vds synthétiseur polyphonique multi-timbral six-tracks avec interface C64/128 et logiciel spécialement adapté. Etat neuf, démo possible. Braté 4500 f.  
Tel.: (1) 39 75 31 73 - Jean René.

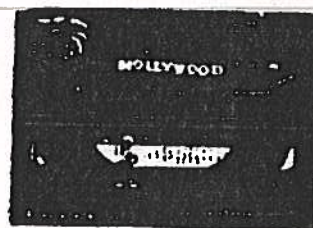


# BULLETIN NEWS



Ce mois-ci, six pages au lieu de quatre, et malgré tout pas assez de place pour tout mettre; par conséquent, je vous épargne une intro trop bouffeuse de place, et j'en viens tout de suite aux news qui inonderont vos disquettes à partir du mois d'août. Croyez-moi, si vous êtes pour l'instant condamné à rester sur 64, ne soyez pas trop déçu, les news déferlent toujours autant...

Je ne peux pas m'empêcher de commencer par ce super-scoop: CALIFORNIA GAMES (Epyx). Ça y est, notre bon gros Epyx s'est remis au boulot pour nous vomir un exemplaire de plus de la saga géniale des 'Games'; si vous venez d'acheter votre 64, jetez un coup de joystick sur Summer Games 2 par exemple et vous comprendrez très vite! ok, ok, j'reviens à mon sujet, vous affolez pas, vous allez en avoir des détails: vous participerez à une série d'épreuves typiquement californiennes comme le BMX, le frisbee, le roller-skate, ou le surf sur des vagues impressionnantes!! des heures de fun assurées, et un super-mega-hit mondial pour Epyx. Restons dans la simulation puisqu'on y est: STREET SPORTS BASKETBALL (Epyx), écrit par l'auteur d'International Soccer: un basket de plus, mais avec une légère (très légère!) touche d'originalité par le fait que le jeu se déroule 'dans la rue', avec parfois de petites animations appropriées (un chien qui vient vous piquer le ballon par exemple). Dans la même lignée, STREET SPORTS BASEBALL. Quand au foot, vous inquiétez pas, vous aurez votre dose avec GARY LINEKER'S STAR SOCCER (Gremlin Graphics), prévu pour septembre. En ce milieu d'année, le domaine de la simulation le plus en vogue est la course automobile: après le difficile REUS + sorti début juillet, la conduite revient en force (comme revenaient en force les casse-briques en mars-avril) avec NIGEL MANSELL GRAND PRIX (Martech), annoncé comme étant le plus grand jeu de formule sur Commodore. Quel postérieur n'a pas eu de se trouver sur le siège avant d'une Ferrari Testarossa, d'une Lamborghini Countach ou d'une Lotus Esprit Turbo? Réalisez le rêve du votre en vous procurant TEST DRIVE (Accolade), simulation incluant des spécificités différentes selon chaque modèle de bolide. ont annoncées également les conversions des Jeux de café 24 HOUR LE MANS Mastertronic), SUPER HANG ON et OUT RUN (US Gold). Les simulateurs de vol ne sont pas en reste avec deux suites: STARFOX (Ariola), elle de Skyfox; et A.C.E. 2 (Cascade), vol et combat qui vous entrainera dès septembre sur les traces du célèbre simulateur A.C.E. PROJECT: STEALTH FIGHTER (Microprose) vous projette dans le cockpit du jet de combat américain 'invisible aux radars'; vous disposez d'un arsenal d'armes très fourni; à l'écran, tout ce dont vous avez besoin est présent, et vous aurez une vue en 3D comme dans Gunship. De nombreux scénarios sont

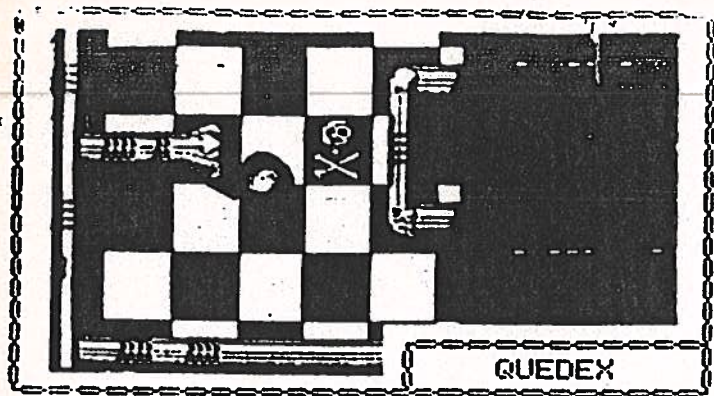


CALIFORNIA GAMES

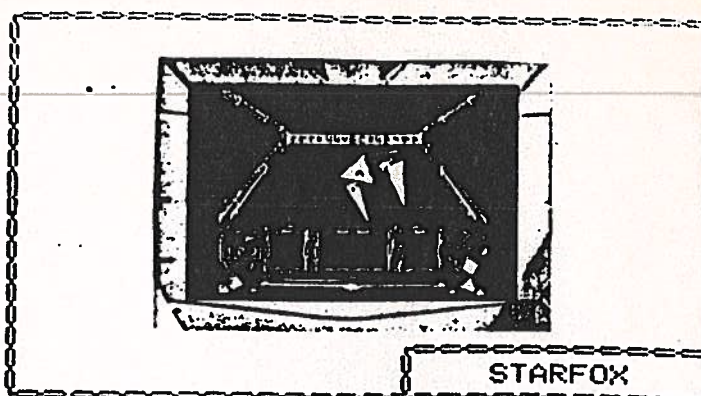
disponibles (chacun avec un niveau de difficulté à définir), de la simple mission de surveillance au combat pur et dur. AIRBORNE RANGER (Microprose) est plus orienté vers l'arcade: votre succès dépendra souvent de la qualité de vos réflexes! CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT SIMULATOR (Electronic Arts) est un simulateur sans aucun élément de tir, selon les dires du célèbre Chuck Yeager, premier homme à avoir dépassé la vitesse du son. Dans B-24 (S.S.I.), vous dirigez une formation de quarante B-24; vingt scénarios différents, avec sous votre contrôle le vol de l'avion, les réparations des incidents techniques, le largage des bombes, la mitrailleuse, le taux de fuel.

Pour la rubrique qui vient, appelez votre joystick, ça devrait l'intéresser (au fait, soyez pas vaches: ne prononcez pas le mot 'Decathlon' devant lui, ça pourrait lui faire peur! faut ménager son psychisme le pauvre). MEGA APOCALYPSE (Martech): aille aille!! rien qu'à voir le nom on comprend! C'est la suite tourbillonnante de Crazy Comets, issue de 2 années de programmation intensive par l'auteur de Crazy..., lequel nous promet diverses innovations techniques: 144 sprites en même temps à l'écran, 5 canaux sonores, 2 voies de speech digi. avec effets, et j'en passe! sans compter que Rob Hubbard signe la zique, et Bob Stevenson les graphix!! A ne pas manquer... THE TUBE (Quicksilver) promet une action explosive: il se déroule autour d'un immense dispositif que vous devez défendre contre les invasions ennemies (voilà enfin de l'originalité!!), à travers trois niveaux différents offrant chacun un style de jeu particulier. RED L.E.D. (Starlight) est un shoot'em up à tableaux multiples... tiens, vous trouvez pas qu'il a pue un peu ici?? J'sais pas, y'a une odeur... de pourri, non? Ah oui, c'est vrai, je viens de parler d'un soft de Starlight - spécialiste en merdiciels (ex: Deathscape, Dogfight, Greyfell) - on comprend. Vite, on s'en va du côté de FLYING SHARK (Firebird) (ahhh! on se sent mieux non?!): pilote d'un vieux coucou de la première guerre mondiale, vous nettoierez les régions traversées sous la forme d'un shoot'em up à scroll vertical. Vous aviez sans doute remarqué que les Jeux de café envahissent le 64; eh bien ça empire, et si on continue à ce rythme, il n'y aura bientôt plus que ça... dommage pour la création, non? Imaginez se charge de RENEGADE et ATHENA; Firebird: BUBBLE BOBBLE; US Gold se paye les licences de SOLOMON'S KEY et RYGAR, en plus des 2 simulations de conduite annoncées plus haut; Océan se charge de VICTORY ROAD, PSYCHO SOLDIER, GRYZOR et le très attendu RASTAN SAGA; Activision se tire BIONIC COMMANDO, SIDE ARMS, GUN-SMOKE et LEGENDARY WINGS. 19 (Cascade), qui fut number one du Popot 50 (Paul Hardcastle), se transforme en un jeu situé pendant la guerre du





QUEDEX



STARFOX

Vietnam. Vous avez bien sur 19 ans, et un choix à faire: soit vous décidez de vous engager, et vous aurez un shoot'em up; soit vous rejoignez le Comité pour la Paix et vous aurez une aventure textuelle avec graphismes. A noter: zigue de ..., de... mais oui, encore lui, Rob Hubbard. L'adaptation du film PLATOON sera faite par Océan, et cela nous amène tout naturellement aux softs de combat...

PREDATOR (System 3 / Activision), le dernier film aux USA d'Arnold Schwarzenbachin, qui a rapporté rien que dans ses 3 premiers jours 12 millions de dollars!! Un croisement entre Aliens et Rambo: un homme a pour mission de délivrer des otages détenus en pleine jungle sud-américaine.. Ce soft sort en novembre (enfin avec System3, on les connaît, pour eux, nov.87 veut sans doute dire nov.88). Deux autres softs de combat dans des styles totalement différents: NINJA HAMSTER (CRL, sans doute la boîte de softs la plus sympa d'Angleterre) est l'antidote parfait des jeux de karaté: le héros est un rongeur farfelu qui doit pour sauver le monde, se battre contre de malveillantes bestioles comme le 'Sinistre Rat' ou le 'Lézard de la Mort'. Le hamster Ninja que vous incarnez possède d'énormes poings et des coups de pied dévastateurs; mais faites gaffe quand même à vos adversaires qui ne se laisseront pas faire, le lézard par exemple a un coup de queue démoniaque! Enfin, KNIGHT GAMES 2 (English Software) - combats médiévaux - est en préparation.

Quelques bonnes surprises dans le domaine très large de l'aventure-arcade: tout d'abord DRUID 2 (Firebird): à la suite de sa précédente aventure où il nettoya la tour d'Acamantor de tous ses parasites, notre Druide s'en est retourné à son village natal d'Ishmar, mais, ô stupeur, tous les villageois se sont transformés en de diaboliques créatures. Fou de rage, ayant appris que la cause de ce désastre était une fois de plus Acamantor, il décide de repartir combattre ce... ce... euh... je préfère censurer ce passage de sa conférence de presse. Bref, 15 niveaux à avaler, avec quelques nouveautés: les champignons, arbres, araignées etc... vous poursuivent! Mais pour vous aider, quatre nouveaux éléments, 32 nouveaux sorts à trouver et utiliser. MANIAC MANSION (Activision) est la prochaine aventure graphique de Lucasfilms, pas d'autres précisions pour le moment. QUEDEX (Thalamus), le 3ème logiciel du programmeur Stavros Tsoulas qui nous a déjà gavé de Sanxion et autre Delta; ceux qui s'attendent à un troisième shoot'em up à scroll horizontal risquent d'être déçus puisqu'il change de style pour nous offrir un jeu pour tous les goûts, en mettant l'accent sur la dextérité manuelle et mentale, plus que sur l'habileté à détruire des vagues d'aliens

successives. Vous devrez diriger une balle bondissante à travers 10 niveaux aggrémentés d'un scroll multi-directionnel; vous avez une vue de haut, et vous devrez contrer des puzzles et obstacles tortueux avant d'arriver à votre but, qui est de compléter les 10 niveaux en un temps limité, ces niveaux étant accessibles chacun à tout moment, dans l'ordre que vous souhaitez. 3D GAME MAKER (CRL, sans doute la... stop! on sait, tu l'as déjà dit) n'a rien à voir avec le 'Gary Kitchen' mais il promet beaucoup car avec cet outil extrêmement simple et rapide d'utilisation, vous pourrez construire vous-même selon vos désirs les plus fous, votre propre jeu d'aventure-action en 3D, stylé Head over Heels. Quand à INSPECTOR GADGET (Melbourne House) dont des démo et previews ont circulé, il ne sortira jamais (projet abandonné par Melbourne).

La rubrique 'stratégie' est passionnante en ce mois de juillet... 2032 : THE ARMAGEDDON MAN (Martech). 16 nations disposent désormais de la force nucléaire chacune a le pouvoir de détruire la race humaine toute entière; pour éviter un crash terrible, elles se sont regroupées au sein d'une alliance - les Nations Nucléaires Unies - qui a financé et développé un énorme réseau de contrôle et de satellites lasers de défense, sous la direction du Commandeur Suprême : Armageddon Man, qui détient donc la Terre dans ses mains. Il vous faudra calme et sang-froid pour maintenir l'équilibre nucléaire entre les nations ennemies, négocier avec chaque chef d'état etc... mais si par malheur, l'impossible arrivait, déployez les satellites de défense pour minimiser les pertes en vies humaines. Pour vous aider un puissant système de contrôle par icônes. Même style d'enjeu dans HIGH FRONTIER (Activision), basé sur le jouet favori de Reagan: les options diverses du système de la guerre des étoiles. Ecrit par le co-auteur de 'Théâtre Europe', cette simulation vous donne la charge du système I.D.S. (Initiative de Défense Stratégique), sa préparation et son déploiement; vous aurez entre autres à prendre la décision finale, les sueurs froides ayant envahi votre clavier, d'appuyer sur le bouton rouge et déclencher ainsi la 3ème guerre mondiale... SPACE MAX (Final Front) vous défie d'assembler, lancer et faire marcher la première station spatiale commerciale. APOLLO 18 (Accolade) recrée l'ambiance des années 60 avec les premiers voyages sur la Lune. UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR (Firebird) vous permet de créer vos propres scénarios de bataille, même en mélangeant les époques! Amateurs de Mercenary, procurez-vous ENTERPRISE (Melbourne House): voyages et fortune dans la galaxie. Ça y est, l'ai plus de place pour vous parler de PASSENGERS OF THE WIND et L'AFFAIRE (Infogrammes, qui préfère sortir ses softs en 'wago', dialecte du sud du Swaziland, plutôt qu'en français!), STOP PRESS (successeur de Newsroom), FAIRLIGHT 2, TRIAXOS, STRATTON etc...!!!

--- Subtilou ---





## INTERVIEW D'UN PIRATE

Tout ce que vous avez  
toujours voulu savoir sur

**Allan (DANISH GOLD)**

sans jamais oser le demander

En première exclusivité, Delirious Mag' avec le concours de notre super pote de Nancy, TWO-FRENCH, vous propose une interview d'un des plus grands pirates européens: Allan du groupe danois DANISH GOLD !!

D.M.: QUAND AS-TU COMMENCE A SEUIR SUR COMMODORE 64 ?

Allan: Hmm... ça fait 1 an 1/2 maintenant.

D.M.: POSSEDES-TU D'AUTRES BECANES ?

Allan: Oui, un ST, mais surtout un Amiga 1000, parce que c'est le plus grand!

D.M.: DEPLOMBES-TU SUR CEUX-CI ?

Allan: Bien sûr! je cracke sur les deux. Et j'investis en gros 1100 dollars (NDR: 8000 francs!!) par mois dans les logiciels que je commande surtout aux USA.

D.M.: QUELS SONT TES PRINCIPAUX CONTACTS DANS LE MONDE ?

Allan: 50 % au Danemark, 40 % en Grande-Bretagne, et 10 % éparpillés dans le monde entier.

D.M.: T'ES-TU FAIT DES ENNEMIS DANS CETTE JUNGLE DU PIRATAGE ?

Allan: Pas d'ennemis, que des amis.

D.M.: ET DES AMIS, CEUX QUE TU ESTIMES LE PLUS ?

Allan: Ce serait TRIAD, The Light Circle, F.A.C. et le Dynamic Duo.

D.M.: COMMENT VOIS-TU LE FUTUR DE LA MICRO ?

Allan: Peut-être que des choses vont changer... personne ne peut dire ce que sera la situation dans un an !

Propos recueillis par -- Two-French --  
pour Delirious Magazine.

### ALLAN A LA LOUPE

AGE : 18 ans

ADRESSE : Danemark

ETUDES : lycée

LOISIRS : les ordinateurs, les machines à sous, sortir en boîte avec les filles

JEUX PREFERES : les jeux d'arcade avec de bons graphismes (Barbarian, Sanxion, Delta, Int.Karaté, Uridium)

EDITEUR DE SOFTS PREFERE : Thalamus, la boîte du prodige finlandais S. Fasoulas (Sanxion, Delta, Quedex)

LIURES.. Stop! je n'ai pas le temps de lire

MUSIQUE SUR 64 : le loader de Sanxion, et la démo Suburbia de 1001 Crew

MUSIQUE EN GENERAL : Level 42, Simply Red, Fleetwood Mac, U2

FILMS PREFERES : Platoon et Highlander

hep, toi!  
lis-moi  
donc cet  
article...

Ahh! ça y est, tu me lis! bon, ok, je peux y aller.  
Ça attire un titre pareil hein ?? ok, ok, j'arrête mon baratin, pour vous montrer que je vous ai pas fait venir sur ces lignes pour rien : c'est en fait un peu un appel désespéré que nous te lançons mais oui à toi ! Comment faire pour que vous vous décidiez à vous remuer; c'est bien beau de lire, mais si vous vous mettiez tous à participer au torchon qu'est en train de salir vos mains, ça serait ptêt' mieux, non ?? Alors, pour cela, nous faisons deux sortes d'appel :

<> Nous ouvrirons une rubrique "F.A." du style du défunt Hebdogiciel, c'est-à-dire où tous les textes sont admis: voilà j'espère pour beaucoup l'occasion de se trouver des contacts sympas dans tout la France (et la Belgique où vous serez également lus); n'hésitez pas à mentionner vos titres les plus récents à telle date etc... Ecrivez-nous vite par courrier ou minitel. (Amigaz bienvenus!)

<> Un appel à une participation directe de votre part: n'hésitez surtout pas à nous envoyer vos conseils et idées d'articles pour votre torchon préféré. Posez-nous des questions concernant le 664, le piratage: même anonymes si vous le préférez. Ça nous permettrait d'ouvrir une rubrique "Courrier des Pirates"... qu'en pensez-vous ? Apportez-nous aussi vos solutions de jeux, vos pokes o astuces etc... Allez, soyez sympas, faites vivre ce fanzine qui est trop jeune pour mourir, vous trouvez pas ?  
Merci d'avance à tous ceux qui nous écriront.

Juste  
une mise  
au point

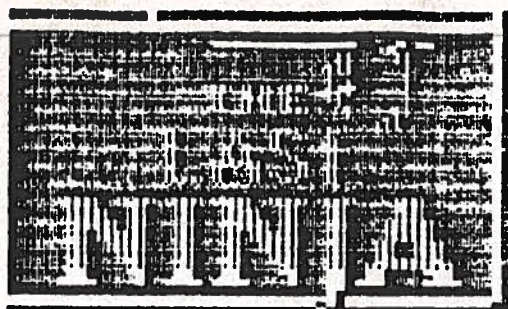
...

B.Str n'ayant pas rectifié le tir comme il nous l'avait promis, après son article calomnieux et mensonger dans RCAP mag'1 nous voici obligés de le faire :

1- B.Str met en avant le nombre insuffisant d'exemplaires de notre Journal: nous tirons à 250 exemplaires, donc plus que RCAP Mag'. 2- A propos de notre groupe D.C.U., B.Str laisse entendre que nous avons été virés de RCAP, alors que c'est nous-mêmes qui avons décidé de partir; nous ne l'avions pas ébruité pour ne pas donner à RCAP une réputation de 'groupe dont on part', mais, cher B.Str, là, désolé nous devons dire la vérité. Quand aux raisons de notre départ, c'est un malentendu au moment de notre entrée dans RCAP sur les termes de cette entrée : nous voulions une certaine indépendance qui nous a été refusée, et nous ne voulions pas être absorbés pour augmenter l'importance de RCAP (je cite B.Str). Quant au passage où B.Str parle des 'vacances sur le dos du groupe RCAP', c'est de la pure démagogie, nos amis sont là pour témoigner de notre vivacité ! -- Jayce -



## SOLUTION



Bande de veinards, là voilà, rien que pour vous, mais oui... la solution complète du génial THE LAST NINJA de System 3, qui nous a été amicalement donnée par un expert dans le genre, HARO de Marly-le-Roi (78). Si vous le pouvez, procurez-vous la version 'trainer' de Triad, car des vies infinies ne seront pas de trop pour arriver au bout de cette saga. Bonne chance !

### 1er Niveau :

Allez voir le Bouddha, agenouillez-vous devant lui; l'arme à collecter apparaîtra alors à droite de l'écran. Vous n'avez plus qu'à la trouver (le sabre est sur un rocher; pour prendre tout objet, se mettre en position accroupi, les bras tendus; il faut surtout bien se positionner à l'endroit exact...). Aller revoir le Bouddha pour chaque arme à collecter; quand il n'y a plus d'arme ou d'objets à collecter, il ne s'affiche plus rien à droite de l'écran. Maintenant, nous pouvons passer au niveau suivant: pour cela, trouvez le dragon cracheur de feu; pour le passer, sélectionnez l'arme en forme de BOULE en tapant sur la barre-espace; puis se placer à 6 cm environ du dragon et faire le geste suivant: joystick vers la droite + bouton. Cela doit endormir le dragon (attention, vous n'avez que 3 boules soporifiques à votre disposition...), et vous laissez donc le champ libre pour passer et arriver au 2ème niveau.

### 2ème Niveau :

Prendre la griffe qui est dans la salle où vous arrivez, près du lion; aller jusqu'au monticule de pierres; pour l'escalader, ne pas porter d'arme (c'est-à-dire appuyer sur la barre-espace jusqu'à ce qu'il n'y ait rien d'affiché); puis, sélectionner parmi les objets la GRIFFE, à l'aide des touches F3 et F5; se positionner devant le monticule, et vous grimpez. Dans les montagnes, il vous faut trouver la POMME et la prendre. Puis, vous vous trouvez devant un mur vertical: re-sélectionner la GRIFFE, marcher à reculons vers le mur (donc le dos tourné au mur), en étant plutôt vers la droite; vous descendez alors ce mur pour vous retrouver dans la nature. Prendre le GANT (il vous servira au 3ème niveau), et apprêtez-vous à speeder un maximum, car vous aurez peu de temps dès que vous aurez pris la potion qui vous permet de traverser les flammes du dragon; au passage, prendre le bâton de bambou qui est l'arme la plus meurtrière pour tuer vos ennemis. Le dragon se situe complètement en haut à gauche du tableau, le passage le plus dur est la rivière de lave où il faut ajuster ses sauts périlleux; après avoir passé le dragon, nous arrivons au 3ème niveau.

-----  
Aller devant une des deux fontaines, s'agenouiller (sans arme à la main), et collecter les objets qui seront indiqués à droite de l'écran, c'est-à-dire: l'AMULETTE qui se trouve autour du cou d'un bouddha, et la FLEUR qu'il faut prendre avec le GANT pour ne pas mourir. Trouver la STATUETTE à côté de la fontaine, sélectionner l'AMULETTE, puis s'agenouiller devant la STATUETTE.

### 4ème Niveau :

-----  
Prendre la CORDE qui vous servira à monter l'échelle d'anneaux; si vous avez besoin d'énergie, prenez la POMME. Vous pouvez dorénavant compter que sur vous-même pour trouver l'échelle car les donjons sont de vrais labyrinthes; le seul indice que nous puissions vous donner, c'est quand vous rencontrerez l'araignée, vous serez tout prêt de l'échelle qui vous amène au 5ème niveau.

### 5ème Niveau :

-----  
Prendre la clé qui est sur vous (pris au 1er niveau) qui ouvre une des deux portes; dirigez-vous vers la Statue; pour éviter le sabre qu'elle vous fait tomber dessus, il faut vous coller contre le corps de la statue, et avancer en la collant; maintenant que nous sommes derrière, aller dans la salle de gauche où vous trouverez le chaudron qui contient la POTION pour pouvoir passer l'escalier (pour prendre la potion, faites comme si vous preniez le chaudron en lui-même); après, dirigez-vous vers l'escalier qui vous amène au niveau 6.

### 6ème Niveau :

-----  
Prendre la BOUTEILLE qui vous servira à endormir le chien qui se trouve derrière le rideau; pour ouvrir le rideau, mettre la FLEUR dans le vase bleu qui se trouve au fond de la pièce à gauche (pour endormir le chien, sélectionner la BOUTEILLE et attendre que le chien soit à la bonne distance et opérer comme pour le dragon du 1er niveau). Prendre la POTION invisible qui se trouve sous vos pieds à un endroit près du mur (à vous de tâtonner, n'oubliez pas qu'elle est invisible). Alors, vous pourrez passer la statue qui tire des flèches; ensuite pour les deux prochaines salles, il vous suffit de tuer la garde et le Samuraï; maintenant, vous êtes dans la dernière pièce, faites un saut périlleux au milieu du carré, puis refaites immédiatement un autre saut pour vous retrouver devant le Parchemin, prenez-le, et... bonheur, vous avez achevé votre mission !!!

- HARO, avec la participation de Subtilou -

### Contacts

-----  
Pour nous contacter, vous avez le choix:  
- Minitel (36/14), serveur RTEL, boîte aux lettres DCU  
- Bruno SUBTIL  
80, Av. Lefebvre  
78 300 POISSY

Pour vous abonner, écrivez à B. Subtil en joignant 4 timbres à 2,20F pour les trois prochains numéros.

