

## Encyclopédie des «triches» Oric (5e partie)

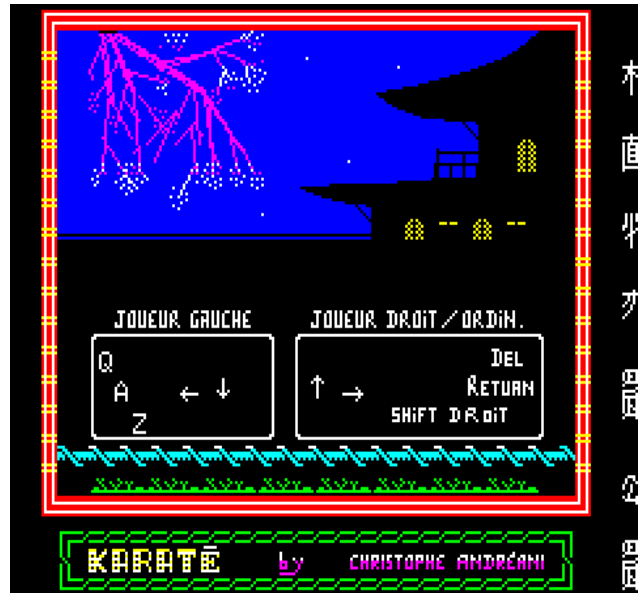
par André C.

### Jet attack Hebdogiciel



[rien chez Jim, voir Ceo-Mag n°220 page 42]

### Karaté Christophe Andreani, Gasoline Software



[rien chez Jim, voir Ceo-Mag n°44 page 14]

### Jimmy Poubelle Thonny junior, Loriciels



[rien chez Jim, voir Ceo-Mag n°157 page 20]

### Killer Caverns Daryl Bowers, Virgin Games

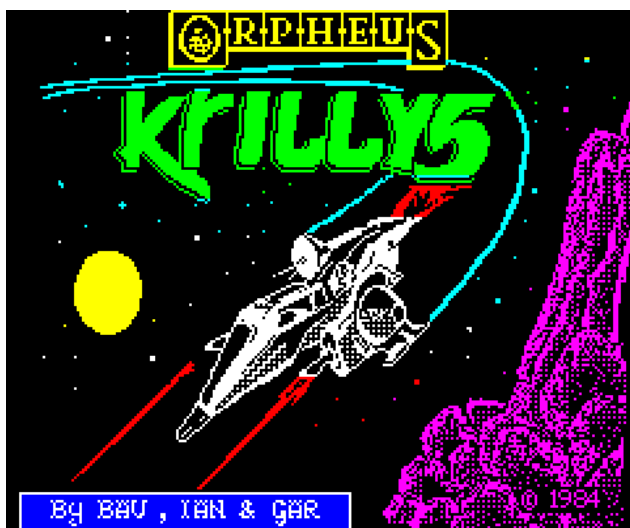


Press CTRL and C together at any time to break into the game. Type the following: L=L+x where x is the number of lives you want. Alternatively, type: 620 L=100 This

will give you 100 lives every game. Use any number you like instead of 100. [pas d'article dans le Ceo-Mag]

### Krillys

J. Cumming, G. Munroe, I. Marshall, Orpheus



[rien chez Jim, voir Ceo-Mag n°180 pages 30-31]

### Krystal Worlds, part 1

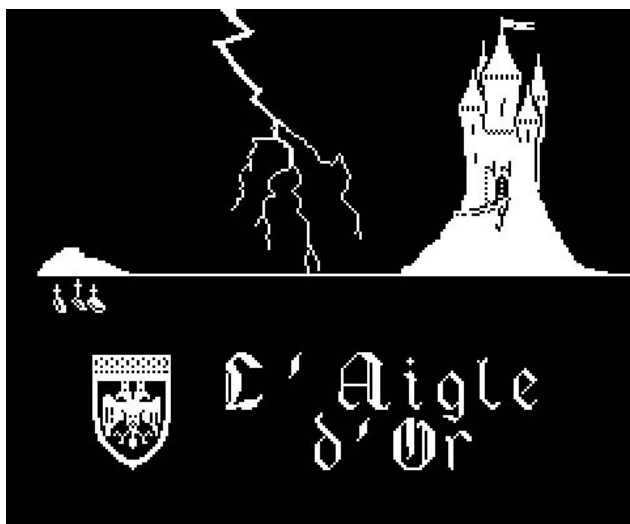
Robert Cook, Mirage Software

[pas de recopie d'écran disponible] The code word to move from Krystal 1 to Krystal 2 is DRON GALO.

In Krystal 2, fill the canister with water and fill the tube to get the ring. Put coin in the slot. Read the scroll to resolve the demon problem.

In Krystal 3, examine the rubble. Move the rock to find a hole. Break the bottle while holding your breath. Examine the ship. Drink the potion & go through the hole. Select archway & say the code words DIEE ONRE.

In Krystal 4, collect the bow & arrow, then fire at the target for a message & a ruby. Hold the



mirror before facing Medusa. By the chasm, rub  
Ceo-Mag n°229

the lamp.

You need the following items at the start of Krystal 5: Helmet (worn), Amulet (worn), brick & ruby. Tie the rope to the grapnel hook. Insert the sphere in the socket. To get the rope, read the parchment. Throw rope to ledge. Wake up by the barrier & insert brick. Map printed in OUM 55. [pas d'article dans le Ceo-Mag]

### L'aigle d'or

Louis Marie Rocques, Loriciels

[rien chez Jim, voir Ceo-Mag n°210 pages 27-30]

### L'été sera chaud

Alain Fernandes, Sprites



[rien chez Jim, voir Ceo-Mag n°208 pages 50-51]

### L'oeil de Zoltec

Daniel Duffau, Club Europe Oric



[rien chez Jim, voir Ceo-Mag n°194 pages 27-29]

**La chasse au trésor ou le château ensorcelé**  
Ph. Schweitzer et M. Desangles



[rien chez Jim, voir Ceo-Mag n°208 pages 38-40]

**La cité maudite**  
J.M.Duchazeaubeneix, R.Rouillère, ERE Informatique



[rien chez Jim, voir Ceo-Mag n°206 pages 25-29]

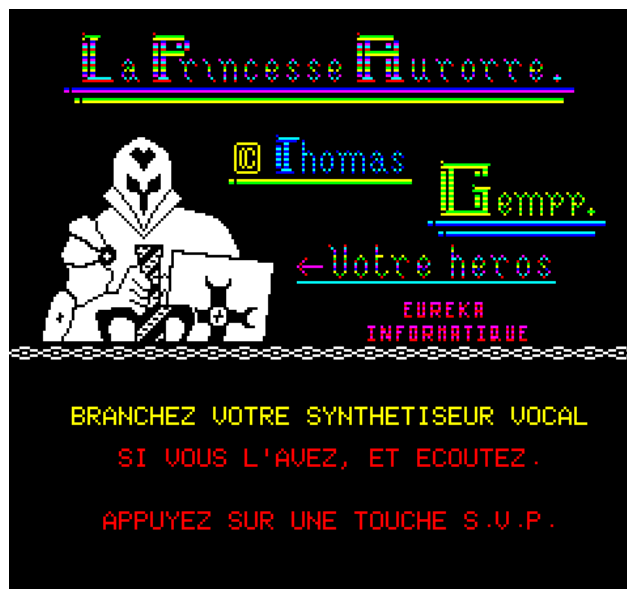
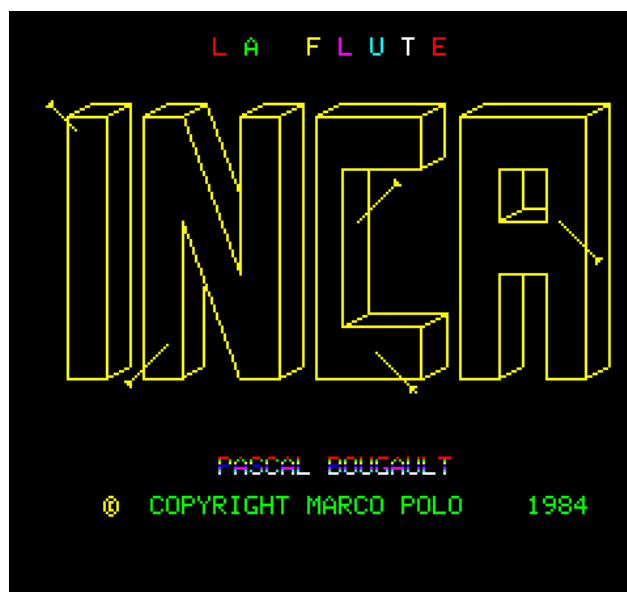
**La flûte Inca**  
Pascal Bougault, Marco Polo

[rien chez Jim, voir Ceo-Mag n°159 pages 47-49; n°161 pages 27-28; n°162 pages 25-28; n°163 pages 26-28]

**La princesse Aurore**  
Thomas Gempp, Eureka Oric International  
[rien chez Jim, voir Ceo-Mag n°220 pages 11-19]

Ceo-Mag n°229

**La princesse Aurore II**  
Thomas Gempp, Club Europe Oric



Ce jeu a été proposé pour une diffusion commerciale, à la société bien connue des Oriciens; **Eureka Informatique**. C'est pour cela que vous verrez et entendrez son nom dans le générique du jeu. Ce jeu n'ayant jamais été commercialisé, le "copyright" n'appartient qu'à moi et à moi seul, Thomas GEMPP, son auteur.

L'image de la disquette est "freeware". Elle peut être copiée sans modifications. Ecrivez-moi pour tous problèmes d'exécution. J'accepte les donations !!!

(La Règle du Jeu commence à la page 2)  
**ESC - FLECHES/ESPACE/RETURN - Page 1**

[rien chez Jim, voir Ceo-Mag n°220 pages 27-34]

**Labyrinthe**  
**Marc le Hen, Hebdogiciel**

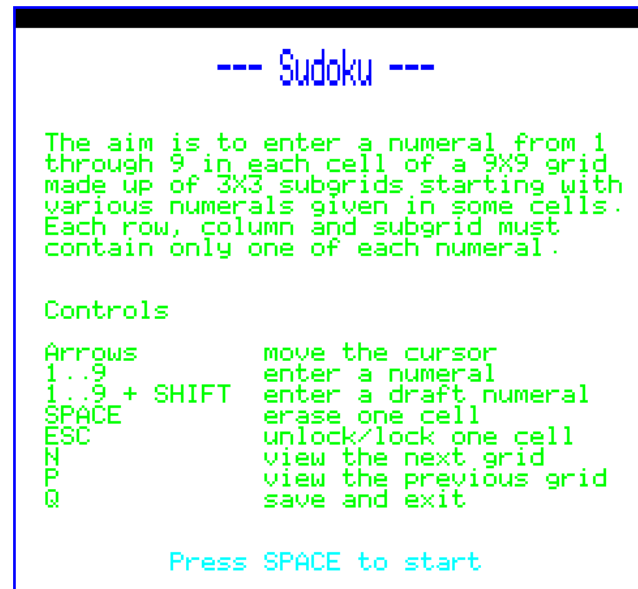


The complete solution: E, E, E, S, S, W, W, W, S, S, S, S, S, E, E, E, E, S, S, S, W, W, W, W, S, S, S, S, S, E, E, E, S, S, S, S, S, E, E, E, S, S, S, E, E, E, N, N, N, N, N, W, W, W, N, N, N, N, N, E, E, E, E, N, N, N, E, E, E, E, E, N, N, N, N, E, E, E, S, S, S, E, E, E, E, E, S, S, S, S, W, W, W, W, S, S, S, W, W, S, S, S, S, E, E, E, S, S, E, E, E, E, S, S.

[voir aussi Ceo-Mag n°55 page 12]

you are wearing the cloak & EAT MUSHROOMS. TAKE BRANCH (from the Overgrown Path) & LIGHT BRANCH (at the shrine). Go WEST from where you hear the sound of rushing water faintly. Look about and you will find some logs. PUSH LOG and JUMP LOG to sail down river. To get through another door, STRIKE DOOR (with the sword). [voir aussi Ceo-Mag n°205 pages 26-30]

**Le coin Sudoku**  
**Geley Stephane & André C., CEO**



**Land Of Illusion**  
**Daniel J Morris, Tansoft**



To get through the door & into the tower: Go to the location outside Zed's house. Go North twice & you should find the Elf. SAY HELLO & you will get the cloak. Then go to the shrine. WEAR CLOAK, TOUCH SHRINE, READ INSCRIPTION. Note the code & then go to the door at the tower. SAY (code you wrote down) & the door will open. Go up the stairs till they come to an end, make sure

[rien chez Jim, voir Ceo-Mag n°206 page 11; n°207 pages 20-21; n°209 page 10; n°210 page 13; n°211 page 12; n°212 page 13; n°213 page 13; n°214 page 18; n°215 page 13; n°216 page 13; n°217 page 13; n°218 page 13; n°219 page 35; n°219 page 36; n°221 page 13; n°222 page 13; n°223 page 13; n°224 page 13]

à suivre...

