JOYSTICK

JOYSTICK HEBDO

N° 23 • 12 AVRIL 1989 L'HEBDO DES JEUX MICRO INFORMATIQUE

44 POKES TRUCS ASTUCES VIES INFINIES

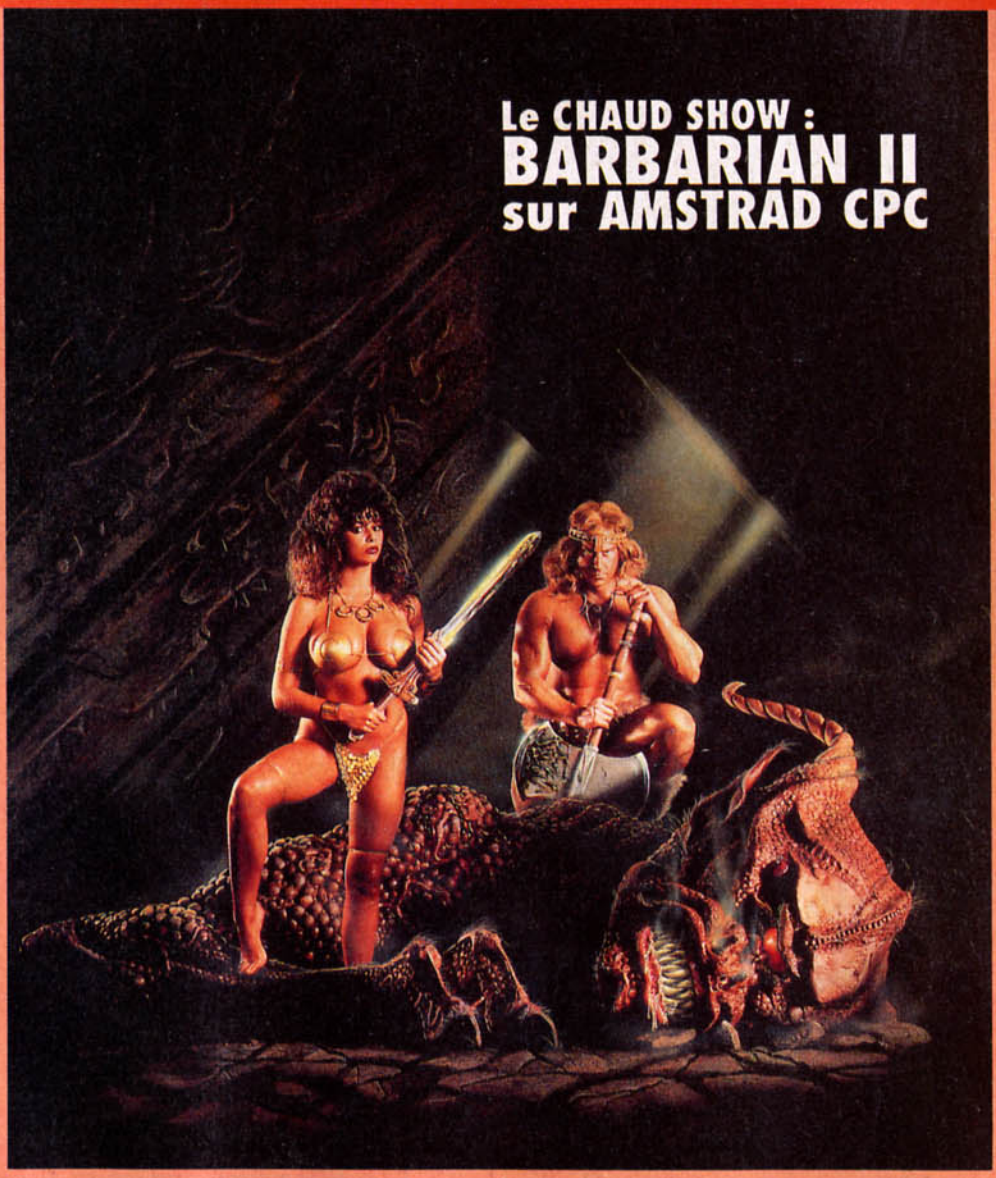
PREVIEWS

CYBERNOID II (AMIGA et ST)
SLIPSTREAM (AMIGA)
SCORPIO (AMIGA) -
FORGOTTEN WORLD (AMIGA) - LORDS OF THE RISING SUN (AMIGA) -

TESTS

BATTLEHAWKS (ST)
HUMAN KILLING MACHINE (ST)
KRYPTON EGG (ST)
TARGHAN (ST)
THE BEST OF CODE MASTERS (CPC)
LAST DUEL (CPC et ST)
ETC...

Le CHAUD SHOW :
BARBARIAN II sur AMSTRAD CPC



JOYSTICK
T 2788 - 23 - 10,00 F
3792788010001 00230

AMIGA CONNEXION
L'AMIGA 2500 UX

GAGNEZ LE JEU DE CAFE DRAGONNINJA VALEUR 10 000 F

REJOIGNEZ LE CLA

RONY ENFIN RETROUVE!
LES 2 NINJAS CHARGES DE LE LIBERER AVAIENT ETE FORMES PAR LES GRANDS MAITRES DU SHOALIN

Dans votre lutte pour la suprématie, vos adversaires se trouvent être quatre types d'assassins Ninja maléfiques des lanceurs étoiles dont les talents sont variés et dangereux. Egalement, des Lutteuses acrobatiques et des Chiens de garde vicieux, un Obèse Souffleur de feu, un Géant portant une Armure, et le Géant Ninja vert et horrible — qui à l'habitude déconcertante de se multiplier en armée sont décidés à gacher votre journée.

LE FIGARO
LE BRIGADE ANTI-GANG ACCUEILLE LE SUPER-FLIC AMERICAIN

Le film le plus excitant de l'année maintenant disponible chez vous, sur votre micro-ordinateur.
Jouez le rôle de l'ange vengeur face à la justice sommaire des criminels endurcis. Vous y trouverez les scènes les plus palpitantes auxquelles vous ayez jamais été confrontés sur un écran d'ordinateur. L'avenir est parmi nous et maintenant vous relevez le défi — mi-homme — mi-machine mais entiérement flic ... ROBOCOP

EXPLOSIVE





BAD DUDES





PART MAN PART MACHINE ALL COP
FIRE NOW





ROBOCOP

FIRE HAZARD

Special PACK WITH POSTER

Imagine
..the name of the game

DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE
TELEPHONEZ AU 93427145

N DES BRANCHES!

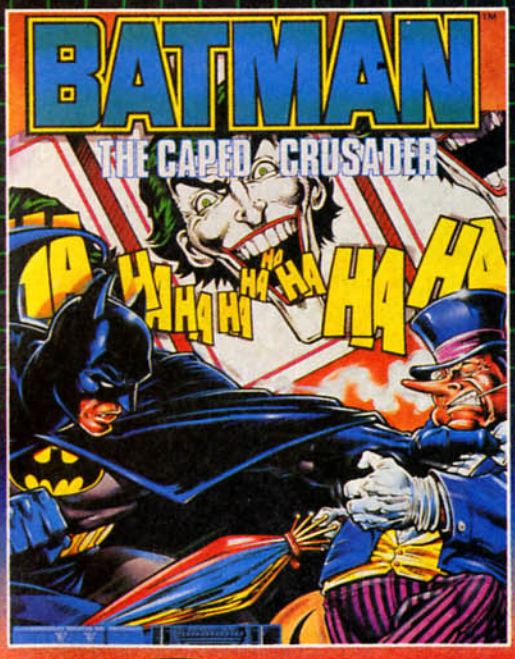
"PINGOUIN" ET LE "JOKER"
US LE VERROUS.

Le célèbre super héro des illustrés D.C., Batman, arrive sur l'écran de votre micro-ordinateur dans une aventure démente sortie des arcades!!!... Vous attaquez les forces maléfiques de Gotham City. Commencez dans la cachette de Batman et continuez dans un monde d'amusement passionnant alors que vous affrontez l'individu le plus retors de tous ... le Pingouin! Cependant économisez vos forces pour des batailles futures avec l'ignoble Joker, sinon vous raterez le summum de l'aventure! Les graphiques de style dessin animé ainsi que l'animation sont d'un réalisme étonnant, combiné avec un système de jeu innovateur pour de longues heures de détente.
TM & © DC COMICS INC. 1988. ALL RIGHTS RESERVED.




DARK AVENGER

CAUTION
LAZER BEAM



Poster Included

L'EQUIPE
PORSCHE ENCORE FAVORI AUX 24 HEURES!

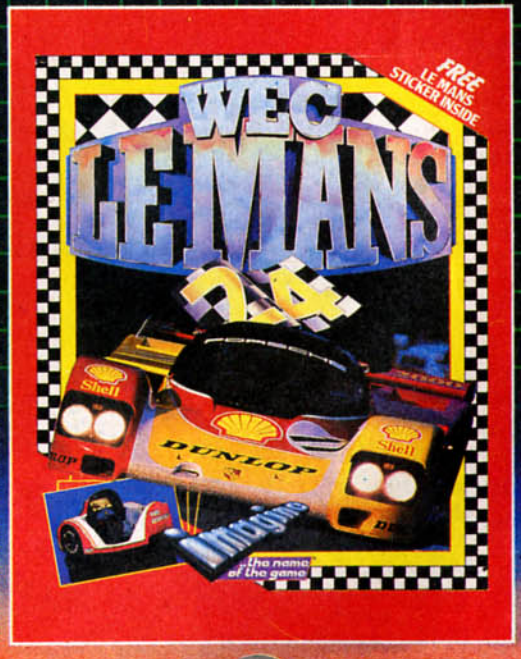
WEC LE MANS est la course d'endurance par excellence: Aucune autre course ne peut lui être comparée, aucune autre ne sollicite autant physiquement et mentalement un pilote. Le coureur doit puiser au fond de lui même les ressources indispensables au gain de cette course, et piloter sa voiture bien au dela des limites imaginables. Il doit utiliser chacun de ses six sens pour ne faire qu'un avec sa machine absolument insensible aux défaillances humaines.





FEEL THE POWER





WEC LE MANS 24

GO!

WITH FREE LE MANS STICKER







ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.

MEGA CONCOURS

Du 15 mars au 18 avril, OCÉAN vous offre un lot unique :
le véritable jeu d'Arcade DRAGONNINJA en portable.
Foncez, jouez, c'est Bô, c'est JOYSTICK Hebdo !





1er PRIX :
Le véritable jeu d'Arcade DRAGON-NINJA sous la forme d'une valise contenant la carte et les manettes du jeu de café ainsi que toutes les connexions permettant de brancher le jeu sur un moniteur péritel.

2ème et 3ème PRIX :
Une casquette OPERATION WOLF et un T-shirt OCÉAN (RAMBO III, ROBOCOP, DALEY THOMSON ou OPERATION WOLF).

4ème au 10ème PRIX :
Un T-shirt OCÉAN.

11ème au 30ème PRIX :
Un jeu OCÉAN ou IMAGINE.

Cette page concours repassera chaque semaine jusqu'au N° 23. Vous pouvez participer autant de fois que vous le souhaitez en renvoyant à chaque fois le coupon réponse

QUESTIONS

1. Quels sont les trois premiers niveaux de DRAGONNINJA ?

2. Quel est l'otage que vous devez libérer ?

3. Qu'est-ce qu'il vous offre pour vous remercier de l'avoir sauvé ?

4. Dans quelle catégorie DRAGONNINJA a gagné un JOYSTICK d'OR ?

5. Parmi cette liste quels sont les films qui ont été ou vont être adaptés par OCEAN-IMAGINE ?

- RAMBO III
- ROBOCOP
- DOUBLE DETENTE
- INDIANA JONES
- LES INCORRUPTIBLES
- MOONWALKER

La seule chose que vous ayez à faire est de répondre aux 5 questions sur le coupon de cette page et de nous le retourner avant le 19 avril 1989.

COUPON REPONSE

A renvoyer à JOYSTICK Hebdo Concours OCÉAN - 177, rue Saint Honoré 75001 PARIS

1 _____ *2* _____
3 _____ *4* _____
5 _____

Nom _____ **Prenom** _____
Adresse _____
Code postal _____ **Ville** _____
Age _____ **Ordinateur** _____

SOMMAIRE

N°23 du 12 avril 1989

6 ZOOM
Toutes les News...

13 CHARGEZ
Les Softs en magasin cette semaine

15 AMIGA CONNEXION

18 J'APPRENDS

20 LE KO de la semaine
Un jeu inédit sur ST

21 JEUX... CRACK...!
TRUCS, ASTUCES, POKES

25 LES SOLUCES :
Zac Mc Kracken - Leisure Suit Larry II

29 JOYSTICK SECOURS
Les réponses à vos questions

30 J'ANNONCE
Toutes vos P.A. classées

31 JEUX
15 K7 Double durée à gagner

Ce numéro a été tiré à 62 000 exemplaires

JOYSTICK Hebdo
est édité par **SIPRESS**,
177 rue Saint Honoré,
75001 PARIS, tel: 42 96 55 59
Directeur de la publication :
Marc ANDERSEN
Rédacteur en chef :
Henri LEGOY
Manager :
François LE GRIGUER
Direction artistique :
Reza AFCHAR NADERI
Illustration :
Pascal MORINEAU
Publicité :
André UZAN
Abonnement au journal : Publication hebdomadaire • Diffusion Transports Presse • Inspection des ventes : OPD • Fabrication-PAO, CHALLENGE• Photogravure BEAUCLAIR • Impression, Sima Torcy • Commission paritaire N° 70725 • Dépot légal à parution.

SALUT A TOUS! ET BONJOUR CHEZ VOUS !

La météo nous joue des tours! Quand on croit faire de la planche on fait du surf des neiges et quand on croit aller au ciné, on fait de la micro. Au fait, approchez-vous un peu plus près du journal... Encore... Attention, je vais vous aider pour une des réponses au concours OCEAN. Sortez les crayons! Vous êtes raidis! Hochet! Gau...au...au!!!!! A la question 5, il vous faut répondre sur les adaptations de films, eh bien sachez qu'il y en a quatre, et que vous pouvez envoyer vos bulletins en nombre illimité à l'adresse indiquée, à condition bien sûr de le faire avant la date limite du concours. Oui, vous pouvez découper tous les bulletins que vous trouvez, les remplir et les expédier dans la même enveloppe! C'est blessipo! Et attention le gagnant, il aura sa photo dans le journal, pour qu'on le reconnaisse dans la rue. Qu'est ce qu'on dit?

JOYSTICK Hebdo
JOYSTICK est bô
Vie Infinie à tous
JOY'S TEAM



TOPGUN était le mot mystérieux à trouver dans le jeu du N°19. Et voici les 50 gagnants qui vont recevoir le Maxi 45 T de BIO CHALLENGE..

ALLEROLA Frédéric,
ANDRILLON Fabrice,
ARETAKIS Georges,
BALDELLI Thomas,
CARTON Jean-Noël,
CHOJNACKI Frédéric,
CLAREMBAUX Charline,
COCHIN Philippe,
COSTIL Christophe,
DEFLERS Thibault,
DELAVAISSIERE Laurent,
DEVECI Levent,
DOUZENEL Philippe,
DUPART Thierry,
DUTERTRE Thierry,
EID Sébastien,
FRANCHOMME Benoit,
FURIC Sébastien,
GALLACCIO Sébastien,
GASCHY John,
GEIGER Christophe,
GOAZIOU Olivier,
GOLJA Daniel,
GRANE Cédric,
JAIED Hacene,
KERLEAUX Loïc,
LACOMBE Sébastien,
LAEMLE Florian,
LAMOTTE David,
LE MEUR David,
LE PERCHEC Stéphane,
LOTH Cyrille,
MAILLE Jérémy,
MALER Frédéric,
MAQUIN Claude,
MERCIER Denis,
MERY Jean-Baptiste,
MOUSSARD David,
PEINADO Alexandre,
PELLIEU Stéphane,
PETIGNY Florence,
PETRINI Philippe,
QUAGEBEUR David,
SALOME Laurent,
SALVADOR Thierry,
SCHNEIDER Bruno,
SOK Philippe,
SOUTILLE Arnaud,
THIERY Laurent,
VINCENT Marie-Ange,

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION JOYSTICK Hebdo
en cochant les numéros qui vous manquent

1☐	5☐	9☐	13☐	17☐	21☐
2☐	6☐	10☐	14☐	18☐	22☐
3☐	7☐	11☐	15☐	19☐	
4☐	8☐	12☐	16☐	20☐	

Nombre total de numéros commandés———— au prix unitaire de 10 F.
Ci-joint un chèque de ————
à JOYSTICK Hebdo, 177, rue Saint Honoré, 75001 PARIS
NOM ————
PRENOM ————
ADRESSE ————
CODE POSTAL ———— **VILLE** ————

ZOOM



BARBARIAN II
LE DONJON DE DRAX

Barbarian II est de retour accompagné de la plantureuse princesse Marianna qu'il arracha aux sâles pattes de Drax le Magicien. Il en a fait sa compagne et lui a appris le maniement de l'épée à deux mains. Lui s'est réservé la hache à double tranchant.

Qui va casser du monstre? Le barbare ou la princesse? Aucune importance puisque les deux cognent aussi fort. Le string de Marianna grossièrement pixellisé fait un peu rudimentaire. Sans, elle était mieux (voir le n°15 de JOYSTICK Hebdo).

Il ne s'agit plus d'éliminer des adversaires comme dans la première mouture mais de s'orienter dans un labyrinthe de 28 tableaux, de localiser la tanière de l'infâme Drax puis de l'é-li-mi-ner. Mais avant d'en arriver là, il faudra faire la peau à vingt quatre monstres du genre poulet mutant aux bizous redoutables, homme de Néanderthal ricanant (sauf quand il perd la tête), crabe, larve géante, dinosaure qui gobe une tête -beurk- et l'avale même qu'on la voit descendre dans le cou -rebeurk-, oeil qui se promène tout seul, etc et même plus que ça.

Toutes ces horreurs peuvent être réduites en fumée, coupées en deux ou décapitées. C'est même l'intérêt principal de ce soft-charcuterie qui plaira au fils du boucher.

On n'est pas obligé de vaincre la totalité des monstres bien que souvent on ne puisse pas faire autrement. Il faudra ramasser tous, je dis bien tous les objets car ils seront indispensables même dans un autre niveau. Inutile d'aller chercher des poux à Drax sans le globe protecteur. Quant aux crânes, ils donnent une vie supplémentaire. Le barbare ou la princesse peuvent quitter un tableau par des grottes, y revenir par d'autres chemins. Tracer une carte ne sera pas superflu si on veut éviter de tourner en rond. L'épée qui figure sous chaque tableau montre toujours le nord, ce qui évite certes de le perdre mais ne permet pas toujours de retrouver son chemin.

Pas moyen de jouer à deux. Ceux qui avaient pris goût aux décapitations mutuelles avec leur copain de pallier (le fils du boucher) seront un peu déçu. On aurait aussi aimé voir le barbare et sa dame à l'oeuvre ensemble. Eh bien, c'est rapé.

Ceci dit, le soft est géant! Ce n'est pas tous les jours qu'on en voit de pareil, surtout sur CPC. Et puis, dans la boîte, il y a le poster avec Marianna (dé)vêtue de bouts de ficelle partout et le culturiste de service avec son coupe- choux.

Ed. PALACE SOFTWARE

disponible : ST - CPC

Testé sur CPC





TIMBER

BATTLEHAWKS

Bon, je ne vais pas vous expliquer ce que c'est qu'un simulateur de vol, hein? On pilote un avion, et il y a plein de petits cadrans partout auxquels on ne comprend rien si on n'a pas lu la doc ou qu'on est pas un spécialiste. Quand on se décide à y fourrer son nez, en général, il est déjà trop tard pour redresser celui du zinc et il n'y a plus qu'à reprendre à zéro. Ici, c'est un peu particulier, puisqu'il s'agit en fait d'un simulateur de combat aérien, c'est à dire qu'on ne se préoccupe pas de décoller ou d'atterrir, mais de se maintenir dans les airs malgré les tirs de DCA, et qu'on essaye de flinguer des zéros japonais qui grouillent de partout et qui ne se laissent pas



faire. Le choix des missions, les explications sur l'action à mener et son contexte historique, tout est extrêmement bien présenté. Vous pouvez revivre de célèbres batailles de la guerre du Pacifique, mais sans le côté un peu abstrait des wargames; il y a de l'action, et pas qu'un peu! La maniabilité est remarquable, même si l'animation est nettement moins rapide que celle de FALCON. Les nuages de fumée noire et les



explosions sont saisissants pour un simulateur de ce genre, et de plus ce soft a une qualité rare: le système de protection, qui est en même temps un test de reconnaissance des appareils ennemis, permet la copie de sauvegarde, même sur disque dur! Merci monsieur Lucas, voilà enfin une protection qui ne pénalise pas l'acheteur! La doc (en anglais, attention sortez le HARRAPS) est superbe; un vrai bouquin avec tout un historique et plein de photos d'époque.

Ed. LUCASFILM GAMES
disponible : ST
Testé sur ST

Satisfaits ? Des suggestions ? Ecrivez à Henri Legoy

BLASTEROIDS





Tout le monde en parle! C'est le plus beau disent certains! Une superbe adaptation ajoutent d'autres. Hey! Stop! Wait while loading! Merci! Mesdames, Messsieurs voici le dernier né des productions Mirrorsoft: Blasteroids! Une adaptation de la célèbre console d'arcade du même nom créé en 1987 par Tengen-Atari. Blastéroids est la réponse aux demandes de plus en plus pressantes des fanatiques corrompus du célèbre Astéroïds. Dans ce dernier, il fallait à l'aide d'un petit vaisseau détruire toutes les météorites qui gravitent dans l'espace. Représentation en 3D filaire et bruitages gras pour cette console qui a bouleversé à l'époque le marché des jeux vidéo. Mais revenons au Blastéroïds original voulez-vous? Tengen en partant du concept «Je casse de la météorite et toi?» l'a amélioré en y incorporant des sprites à surface pleine, des paysages galactiques digitalisés, plus de bonus et un vaisseau qui se transforme à volonté en un engin très meurtrier. (Pauvres cailloux). Bref! Voici l'adaptation Amiga de blastéroïds! AAAHHH Enfin! Le programme vous demande de nettoyer des secteurs galactiques envahis par des vaisseaux pirates de l'ignoble Mukor! Quant aux astéroïds, ils sont aussi vos ennemis, mais ils sont naturels au moins! Vous possédez pas moins de trois vaisseaux différents que vous choisissez en fonction de la mission: le "speeder", le "fighter" ainsi que "warrior" le plus solide. Il est beau mon blast! blassst! Qui veut mon Blasssst? Moi! M'sieur! Et moi et moi et moi? Et hop, hop, hop! A vous de jouer! (hum!). C'est parti! - WAOOW les décors sont fabuleux! -MEUUUH! Les sprites sont très laids! -WAOOW! Ca canarde sec! -MEUUUH! Le son est très moyen - WAOOWW! Je viens de nettoyer deux secteurs! - MEUUHH! J'ai mal à ma tête! STOP! Que se passe-t'il? Il est pas bien ce jeu? - Regarde toi-même! Bon. Moui..moui..Moui.. C'est vrai que le paysage est superbe mais les sprites sont mal digitalisés, résultat: aucun relief dans l'image. Quant aux sons! C'est une insulte à mon Amiga! Au niveau de l'interêt de jeu, je préférais mon bon vieux Astéroïds! Bon assez parlé! Tout le monde aux urnes! (Grand silence dans la salle). Graphismes:60%, Sons:15%, Scénario:61%. Note Globale:45,3%..Mme Durand a voté? C'était Blastéroids sur Amiga! Une curiosité à voir de très près avant d'acheter! Si par contre vous écoutez...(Haw haw haw).

Ed. IMAGE WORKS
disponible : CPC - ST - AMIGA
Testé sur AMIGA

I ♥ SKWEEK

HUMAN KILLING MACHINE



Les américains sont de grands enfants, mais les enfants ne sont pas tous de petits américains. Alors, s'il est facile d'imaginer le plaisir que peuvent ressentir de petits Yankees à bouffer du rouge, (les français auraient plutôt tendance à en boire...), il semble difficile d'apprécier à sa juste valeur un logiciel de karaté, encore un !, où l'une des principales originalités semble être un anticommunisme peu à la mode depuis l'avènement de la Pérestroïka

Il y aurait bien les Ayatollah, mais ils ont la fâcheuse habitude d'être un rien rancuniers...Passons. Le premier combat se déroule sur la Place rouge, face aux superbes dômes de la basilique Sainte Sophie. Malgré la majesté du lieu, Kwon, the H.K.M n'hésite pas à attaquer le bon Igor, de retour d'Afghanistan où il avait échappé par miracle à Rambo III ! Il y en a qui n'ont vraiment pas de bol ! L'acheteur qui, par exemple, se fiant à une attrayante jaquette où un soldat équipé par la Redoute pour le camping sauvage fait passer Rambo, justement, pour un résidu de salle de gym et ne trouverait à l'intérieur qu'un honnête karatéka tout juste équipé d'une paire de gants visibles à dix kilomètres, n'aurait pas de bol non plus ! Avec ses gants, Kwon affronte donc Igor qui lui est équipé d'un fusil. Mais l'arme ne doit pas être chargée, car le russe s'en sert uniquement comme d'une matraque, et plutôt bien. Si vous arrivez à le vaincre, ce qui n"a rien d"évident, il faut ensuite faire encore mieux en combattant le chien de ce pauvre Igor, une sorte de chien-loup dont les déplacements sont par trop saccadés pour être vraiment agréables à l'oeil. N'ayant pas réussi à le vaincre après much efforts, impossible de raconter la suite, mais ce n'est pas grave. Affronter un taureau ou un toréador, des femmes endurcies (d'habitude à d'autres combats) dans les rues chaudes d'Amsterdam, ou des allemands ivres de bière ne change rien au jeu, qui est peut être un rien lassant à la longue. Les graphismes des différents tableaux et la page de présentation sont bien colorés mais assez moyens pour un ST. L'animation a été accélérée par rapport à Street Fighter (ce jeu en est la suite). De ce fait, les combats n'en sont que plus acharnés. La musique est mignonne (allons voir s'il arrose...le cactus), bien rythmée et pas trop énervante compte tenu de la concentration (quel camp c'lui là) requise pour jouer. Question : De bons gros sprites font-ils un bon jeu ? Cruel dilemme. Si la réponse est oui, alors HKM est sans aucun doute un agréable jeu de karaté, même si ceux qui connaissent bien ce type de logiciel risquent de sentir le déjà vu. Si la réponse est non, ce que j'aurai personnellement tendance à penser, il vaut mieux passer à autre chose.

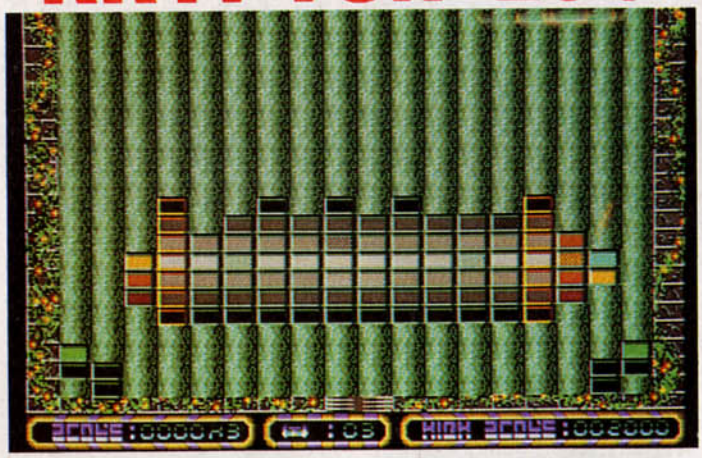
Ed. US GOLD

disponible : ST

Testé sur ST

En poster dans le numéro 21

KRYPTON EGG



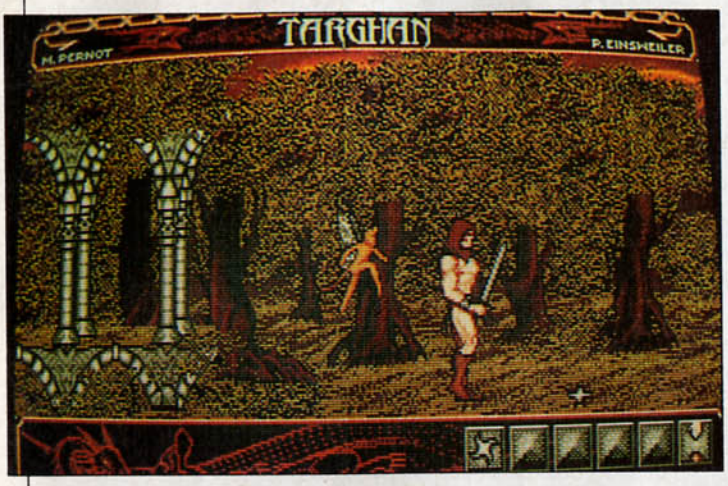
Le casse-briques, c'est comme la mini-jupe: ça fait un sacré bout de temps qu'on devrait être blasés, et puis à la belle saison, ça ressort des armoires et -allez savoir pourquoi!- ça fait toujours le même choc délicieux. C'est le printemps qui débarque, quoi!... Comme ARKANOID avait surpris ceux qui pensaient qu'on n'oserait plus faire de casse-briques sur 16 bits, et comme ARKANOID II, BOLO ou IMPACT avaient resurpris ceux qui croyaient qu'on ne ferait jamais mieux qu'ARKANOID, KRYPTON a beau être un casse-briques, il est révolutionnaire: 32 couleurs en permanence (sur ST, hein... Pas gênés, les mecs!), des sons à se demander si on n'est pas en train de jouer sur un AMIGA recarrossé à la mode ATARI, des effets à n'en plus finir... Capture, grossissement, multiplication des balles, élargissement de la raquette, vies supplémentaires, les trucs classiques sont là. Mais il y a aussi des trucs incroyables, comme le passage en «jeu assisté», où le programme prend la raquette en charge et vous fait quelques points faciles avant de vous rendre le contrôle, et puis des trucs moins rigolos comme quand la raquette devient invisible... Il y a des quantités de briques «spéciales», comme celles qui sont en fait des portes hyper-spatiales qui permettent parfois de passer outre des obstacles infranchissables. De petits sprites se baladent dans l'écran pour vous compliquer la vie, et certains n'hésitent pas à vous faire la peau! Tous les dix niveaux, le jeu se transforme en un shoot'em up pur fruit où vous devez anéantir au laser un alien qui vous barre la route des tableaux suivants. L'animation est excellente, les graphismes monstrueusement beaux, que ce soit pour les décors ou pour les sprites, et ça fourmille de tonnes d'idées géniales. Et ce n'est pas tout! On peut débloquer une balle coincée dans un rebond sans fin (ça, c'est une idée qu'on aurait dû voir depuis longtemps dans ce style de jeux), on peut changer de fréquence d'affichage (50/60 hertz), de sorte que l'écran est plus grand et l'animation plus rapide, et sauvegarder les meilleurs scores, une tradition qui, hélas!, se perd de plus en plus. J'ai gardé le meilleur pour la fin: non content d'être le plus réussi et le plus complet des casse-briques que j'aie jamais vu sur ST, KRYPTON est, en plus, pourvu d'un éditeur de tableaux! Facile d'emploi, convivial, et tout et tout... Les auteurs (belges), n'ont que 17 ans, et on peut dire qu'ils frappent très fort avec leur premier soft; j'espère qu'ils vont nous en faire encore beaucoup comme ça, ça risque d'être grandiose. Si les mini-jupes continuent à raccourcir au même rythme qu'arrivent des casse-briques toujours plus incroyables, l'avenir promet d'être, heu... Enfin, ça devrait valoir le détour, croyez-moi!

Ed. HITECH

disponible : ST

Testé sur ST

TARGHAN

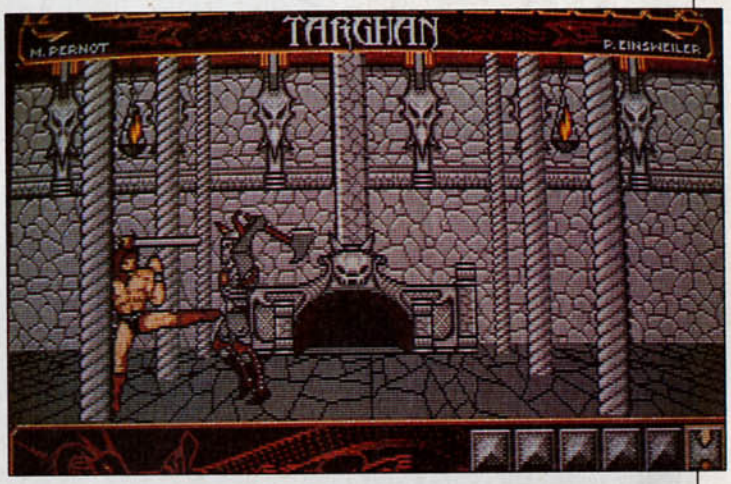


Comme PAC-MAN, comme XEVIOUS, comme pas mal d'autres, BARBARIAN fait des émules... Le dernier clone se nomme TARGHAN, et comme ses prédécesseurs il est musclé, armé d'une épée de deux tonnes et demie qu'il manie comme si c'était une baguette de chef d'orchestre. Notre héros évolue dans un univers impitoya-a-ble investi par les forces du mal (encore?! C'était bien la peine d'aller voter!...) et pousse des «HAN!», des «RHAA!» et des «HOUMPFF!» plus primitifs qu'une chanson de Jeanne Mas. Avantage non négligeable: il obéit au joystick comme un CRS obéit à la voix de son ministre, c'est à dire en gesticulant dans tous les sens et en tapant sur tout ce qui bouge dès qu'on lui signifie que oui, c'est le moment, vas-y mon gars, ton pays te regarde et t'admire. Il faut parcourir tout un tas de niveaux et ramasser des trucs plus ou moins utiles que le programmeur a dû bêtement laisser tomber là un jour de charrette. Les sprites sont beaux (anti-aliasés de partout, comme j'aime), les décors fouillés, l'animation assez fluide, et les coups, mouvements et esquives au joystick très nombreux, ce qui veut dire en clair qu'il faut pas mal de pratique avant de maîtriser le bonhomme. Dommage que les couleurs soient un peu sombres, sur un moniteur ATARI (où on ne peut pousser la luminosité très loin), on ne voit pas grand chose. Un bon jeu si vous aimez l'aventure-arcade, mais où il est difficile de survivre longtemps (on peut quand même sauvegarder une partie en cours). Le gros défaut, c'est le temps de chargement: 4 minutes 20 sur 1040 ST, montre en main! Un jour, on devrait faire un hit-parade des jeux les plus longs à charger, tiens, ça passera le temps... (entre parenthèses, Gauntlet 2 sur AMIGA, se charge en une petite matinée... c'est si long que j'ai cru pendant deux jours que mon original était planté. Merci à Mathieu, qui a eu la patience d'attendre, que la lumière du drive s'éteigne pour sortir la disquette...)

Ed. SILMARILS

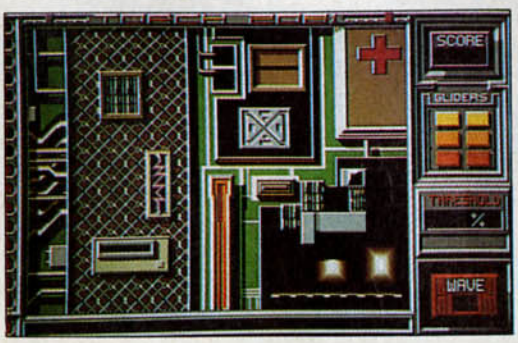
disponible : ST

Testé sur ST



TORCH

Puisque vous êtes un jeune pilote du Service Militaire Mondial (J'en vois déjà qui se crispent), votre principal objectif est de défendre votre planète en repoussant l'invasion des ignobles envahisseurs: les guerriers de Craylon. (C'est peut être mieux que de crayons, la mine...) Votre nouvelle mission est de devenir....Cricc.Crriiiicc. Mais...criiic...criiic.En bref...criiic...cruiic. COUPEZ! Qu'est-ce que c'est que ce "charabia" hhmmm? Torch 2081 est un superbe jeu stratégique, agrémenté de plus de cinquantes tableaux différents dont le but est de couper de grosses tranches de gateau le plus vite possible! Stop! De gateau? Euh....En fait Torch est l'adaptation revue et corrigée du célèbre Qix (Bien connu des arcades). Vous devez à l'aide de votre "laser traceur", faire des cubes afin de remplir au maximum l'écran. En effet, une fois un cube tracé, le jeu vous donne le taux de remplissage en pourcentage. Le but étant bien évidement remplir la plus grande partie de l'écran. C'est tout? Et c'est un super jeu? Hélas, des petits monstres vont tout faire faire pour vous empêcher de grignoter le gateau! De plus, une sphère en fusion se déplace dans la zone de tracé: si elle rencontre votre "trait" alors que vous n'avez toujours pas rempli un cuboid, vous explosez instantanément! Pour en revenir au concept du gateau, il est extraordinaire de s'apercevoir que la nature humaine apprécie pleinement les découpes en tout genre: Découpe de gateaux, d'images, de tissus, de fromages et de cadavres mais c'est une autre histoire. Ce goût subconscient et inné a fait de Qix un des jeux les plus populaires au monde. Torch est son digne successeur. Les graphismes sont superbes, les sons sont extrêmement fins. En bref, c'est un logiciel à dé-couvrir au plus vite! Coupez! (Encore?)



Ed. DIGITAL CONCEPTS

disponible : sur AMIGA

Testé sur AMIGA

ETES-VOUS PRET POUR SKWEEK ?

THE BEST OF CODE MASTERS

Salut les fauchés, CODE MASTERS a pensé à vous en éditant une série de 4 compilations de 4 jeux chacune qui porte le doux nom de :» THE BEST OF». Sympa non ???? Sachez seulement que ces compilations sont très accessibles. 99fr, seulement. Si vous êtes patients, d'ici peu, vous pourrez même les trouver en disquette à un prix défiant toute concurrence. Pas mal non ???
Première compilation: Ghost Hunters, Professional Snooker Simulator, Professional Ski Simulator, et Transmuter.

GHOST HUNTERS : vous jouez le rôle d'un chasseur d'ectoplasmes en mal de peur, vous errez dans les pièces d'un château. Votre but est de retrouver votre frangin, qui a voulu jouer au mariolle en s'aventurant par une nuit de pleine lune avec sa petite amie dans ce château. Ca me rappelle ROCKY HORROR PICTURE SHOW, le jeu! C'est donc armé de votre fidèle Phantom Splatter sous-compact antimatière (c'est pas moi qui le dit, c'est marqué dessus), que vous partez pour de nouvelles



aventures. Graphiquement, c'est pas trop mal, puisqu' à l'habitude des Oliver Twins (retenez bien ce nom, vous le verrez souvent) tout se déroule en mode 1, donc 4 couleurs. Les bruitages sont de bonne qualité, et comme d'habitude chez les O. Twins, il y a de la digit vocale. Ce jeu offre de plus, une option à deux joueurs simultanés comme dans la plupart des jeux des Twins (jumeaux en français). Les animations sont correctes, pas transcendantes, mais jolies tout de même, et l'ensemble, dégage une vague impression de déjà vu. Suivant !!!!!

SNOOKER: sport en vogue chez nos amis d'outre-manche, mais dont la majorité d'entre nous ignore les règles. Heureusement il y a la doc (gniark, gniark !!!). Pour un billard, c'est assez (dit la baleine) joli, le tapis du billard est vert, les boules sont colorées, les queues sont belles et bien là



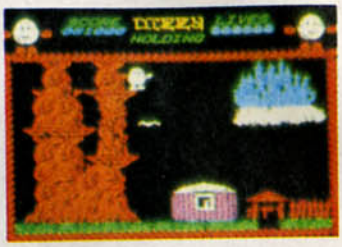
(ou BENDIABDALAH), la seule chose qui n'est pas comme au billard, c'est le coéfficient de frottement. Somme toute, un jeu bien réalisé, avec un petite note d'érotisme qui se dégage du tout. (A cause du tapis?)
La suite, c'est SKI SIMULATOR, qui devrait sortir dans quelque temps sur 16 bits, et qui existe depuis 1 an sur 8 bits. C'est vu de trois quarts, un peu dans le genre Knight Lore (qui n'est pas une simulation de Ski). Une fois de plus, c'est réalisé par les Oliver Twins (ils persistent) et comme à l'accoutumée, il y a une option deux joueurs, de la digit vocale, des graphismes mignons en mode 1, et des animations correctes. Le jeu en lui même, est nettement trop dur, du moins à mon avis, puisqu'au bout d'1 heure, je n' ai pas réussi à passer le premier niveau. Peut être suis-je trop nul au ski ? (Oui. Tu l'as dit, bouffi!!! NDLR...)
SYNTAX ERROR. C'est un shoot them up, mais il n'est pas bon du tout, mais alors pas du tout. Les graphismes, ça va, mais alors les animations, putaing cong !!! C'est saccadé, j'ai jamais vu ça, même LED STORM est moins saccadé, et c'est peu dire. Ca m'a étrangement rappelé NEMESIS, du moins par l'organisation des tableaux. Le seul bon point est sans conteste la musique.
La 2éme compilation vaut son pesant d'or, car on y trouve :

SUPER STUNT MAN : ça vous met dans la peau d'un cascadeur qui tourne son premier film. Vous êtes au volant d'une voiture, et vous devez tourner différentes scènes du film. Tout le jeu est vu du dessus, (ce qui n'est pas une très bonne idée, la vue raz de sol ou de l'intérieur eut été plus judicieuse!) et est en mode 0. Les graphismes sont jolis, mais les couleurs sont horribles, un peu genre «vomi de lendemain de Noël» (pourquoi pas lendemain de test? NDLR), si vous voyez ce que je veux dire. Sinon, dans l'ensemble, on peut dire que c'est joli, (le vomi peut être?). Surtout que les musiques ont été faites par le grand David Whitaker, qui ne fait pas dans le vomi et n'est pas le frère de MARIA celle qui a de si beaux yeux sur le poster de BARBARIAN.



VAMPIRE : jeu de tableaux genre JET SET WILLY, dans lequel vous vous promenez dans un château hanté. Ce programme a été fait en Espagne et comme à l'habitude, ça ressemble énormément à du SPECTRUM. Notez que je n'ai rien contre les Espagnols. (Forcément, il n'en jamais vu un, même pas chez JOYSTICK! NDLR). C'est hélas pas très joli car les sprites bavent un peu (ils ne vomissent pas?), et surtout le jeu est d'une lenteur affolante.

DIZZY: un jeu créé par les Oliver Twins, some player vomit again, dans lequel vous dirigez



une patate sur pattes (que de féculents !!) Prout!, l'animation est quasi géniale, étant donné le nombre de positions différentes pour chaque sprite (j'ai eu peur, j'ai cru entendre un bruit). Les bruitages sont plus que corrects. Le seul point noir que je puisse voir, (héla, calme, j'ai rien dit!) c'est le but du jeu, qui est comment dire, plutôt léger, puisque ce n'est ni plus ni moins qu'un MANIC MINER, ou si vous préférez : Digdug ou Dugger, un jeu de tableaux qui n'apporte pas grand chose au truc.
GRAND PRIX SIMULATOR : nettement supérieur à SUPER SPRINT que tout le monde connait sur CPC. Ici au contraire, c'est fabuleux, car on trouve dans G. P. Simulator : de la digit à tout va, des voitures animées avec une précision digne du jeu d'arcade, des décors moyens, une rapidité



SKWEEK VA VOUS RENDRE FOU !

tout à fait à la hauteur, et la possibilité de jouer à deux. Le seul défaut: les voitures ressemblent trop à des savonnettes, de par leur forme et leur difficulté de conduite. Agréable malgré tout. A condition de ne pas se baisser trop souvent. Qui a demandé pourquoi?

Les autres compilations au prochain numéro... eh oui ! C'est comme ça! A bientôt, les fauchés !!!

Ed. Code Masters

disponible : CPC

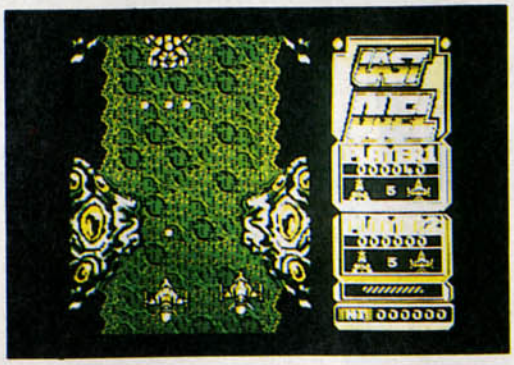
Testé sur CPC

LAST DUEL

Sur CPC

Capcom use ses routines jusqu'à la corde : on retrouve dans Last Duel ce bon vieux scrolling vertical modèle 1943 un peu saccadé, la fenêtre carrée et le tableau des scores à droite. Les vieux zincs ont été remplacés par des sprites plus ou moins spatiaux et les côtes du Pacifique par une planète qui ressemble beaucoup à un canal, du moins au début du jeu.

Le scénario est classique : il faut tailler la route parmi les teigneux afin de délivrer la princesse Sheeta (forcément belle puisque c'est une princesse) prisonnière de la Tribu d'Or de Bacula. Les occasions de se faire descendre étant nombreuses et variées, il vaut mieux jouer à deux pour mieux déblayer le terrain : tu prends la voiture à neutron et moi l'hoverplane galactique. Dommage que ces engins de mort soient si lents à réagir, on regrette presque l'aviation à hélice! Ne comptez pas trop sur vos réflexes pour vous positionner : bien connaître chaque niveau et anticiper sur l'action est plus payant, à moins



de sauter sur sa proie comme la pauvreté sur le monde, c'est prévu au programme.

La planète Mu est bourrée de pièges : des trappes libèrent des chenilles monstrueuses, d'autres enflamment ou avalent votre engin, les Aliens se pressent au portillon et des tourelles canardent tous azimuts. Vous l'aurez deviné : Last Duel est un shoot-em-up pur et dur qui se déroule dans un décor somptueux.

Pour un peu ce serait un chef d'oeuvre. Encore faudrait-il que Capcom graisse la machine à scroller et speede la gestion des sprites

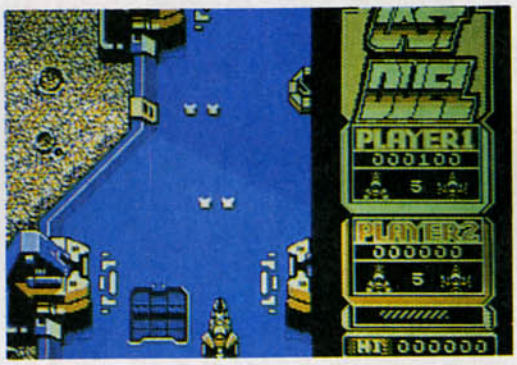
Sur ST

Voici un bon conseil, pour les BING SPLASH BOOM, heu.., pardon, pour les accrocs des arcades: Ne perdez pas de vue les évolutions futures de cette fantastique firme qu'est CAPCOM (for example, BLACK TIGER, LED STORM, TIGER ROAD, FORGOTTEN WORLDS...

Bref, nous voici en présence de la nième conversion de jeu de café pour micro, celle de LAST DUEL. Côté scénar, jugez vous mêmes: Alors que l'année 2021 s'écoule paisiblement , (le préview de ROBOCOP XXIII tourne depuis quelques mois sur les écrans de JOYSTICK Soir CD) les habitants de la planète BACULA, les GALDEN, en veulent à mort à ceux de la planète jumelle MU et décident d'enlever SHEETA (moi ST, toi JANE!), la délicieuse reine de MU. Laissez la présentation tourner et vous pourrez jeter un oeil à cette jeune et jolie personne, tout comme vous pourrez vous le rincer, entre chaque tableau, lorsque celle ci, dans une tenue extra légère, vous implorera d'un «HELP ME» plus que stimulant...

Stop, touchez pas à l'autre JOYSTICK! Continuez plutôt à lire ces lignes.

LAST DUEL n'est pas un jeu d'aventures, mais un shoot-them-up quelque peu original, avec des options qui le rendent très sympathique, des couleurs chatoyantes qui changent constamment dans les décors durant le jeu; un scrolling presque parfait (il aurait pu contenir quelques éléments différentiels pour les précipices, ça s'est déjà vu sur ST); un armement progressif pouvant vite devenir un surarmement délirant pour peu que l'on pousse le jeu un peu loin; la possibilité de jouer à



deux en même temps (un vaisseau au sol et l'autre dans les airs pour soutenir le premier). Tout y est pour faire un MEGA HIT. Lors du premier tableau, la voiture vaisseau virevolte, tire, accélère, jusqu'à un monstre fina (double serpent).

Lors du deuxième, c'est à un «tir-kill-kil-moi vois, moi tue» très coloré auquel nous avons droit.. etc...Soyons précis dans nos critiques qui sont, dans le désordre: le vaisseau fait plutôt penser à un moucheron, le mouvement général paraît trop lent, et puis on se demande souvent, si l'on vient de perdre une vie (sur les 5 du départ) et quand, car aucune explosion n'a lieu, c'est à peine si une gentille flammèche microscopique s'explose sur la voiture, curieux non ?Les monstres et machines ennemis paraissent bien amorphes, tels des sprites syndiqués du jeu video au bord d'une grève du zèle...

On peut se consoler en voyant défiler les niveaux suivants qui virent allégrement au Shoot-them-up coloré et mignon! En fait avec du recul, on est à deux doigts de considérer LAST DUEL comme un petit BUDGET de la dernière génération de jeux sur ST, car vu les progrès des programmeurs, on est désormais en droit d'attendre l'impossible sur nos bécanes .

Si vous n'êtes pas fanas de ce genre de sport du Joystick, laissez vite tomber. Sinon, regardez le chez votre revendeur avant de l'acheter car comparé aux big news qui sortent en ce moment, il semble un peu fade..

Ed. CAPCOM

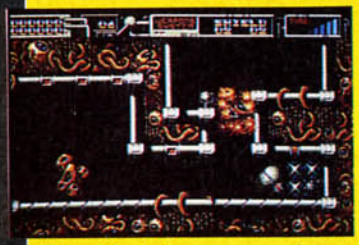
disponible : CPC - ST

Testé sur CPC et ST

SKWEEK FOR PRESIDENT

LES PREVIEWS

CYBERNOID II



Très bientot sur vos écrans Cybernoid II!! A l'aide de votre "insectibulle" à turbo- propulsion vous entrez petit à petit dans les profondeurs de l'enfeeeeerr! Incroyable! Je ne savais pas l'enfer aussi beau! En effet, les décors où déambule votre petit vaisseau sont d'une conception surprenante! C'est incroyablement beau! (Encooore! Mais oui!). Vous plongez dans un décor surréaliste mélé de centaines d'yeux en train de vous espionner, de petits monstres à l'aide de votre neuro-laser. Mais la grande originalité de Space Knight est la grosseur de ses sprites! «I zon toute petite! Ya!». Ils sont tellemement petits que dans le feu de l'action, on ne voit même plus sur quoi on tire! (Je ne vous parle pas du tir au laser! A ranger dans la série «patte de mouches»). Par ailleurs, je ne savais pas qu'il y avait autant de vermines dans l'espace! J'en ai dénombré plus de quarante! Des rondes, des carrées, des ovaloides, des lumineuses. (Qu'est-ce que c'est une vermine lumveille se hisse directement parmi les meilleurs produits de Psygnosis et c'est un superbe exploit! Nous remercions Tony Cooper de l'unité de développement Amiga ID2 pour nous avoir pondu cette merveilleuse adaptation !! Bientot un méga-timber! Incontournable! Hmmm qu'il est beau!

sur AMIGA

HEWSON, allez lui ouvrir! Mon petit glaviot spatial préféré, revient au pixel prés, âttaquer nos tubes cathodiques. Plus de couleurs, plus d'aliens et un niveau de difficulté accru (sortez les barques!) servent de revendications syndicales à ce CYBERNOID next-generation.

HEWSON sur ST

SLIPSTREAM



Microdeal nous annonce la sortie imminente de SLIPSTREAM alors que JUC du même éditeur est encore en développement. Ayant testé ce dernier récemment, nous attendions avec impatience le slip en question. Horreur et désespoir! Ce jeu est consternant! (ben..euhh..y'a vraiment pas d'autre mot!). En effet, depuis un vaisseau spatial décadant, vous survolez une région en 3d face pleine, agrémentée d'immeubles et autres constructions isotériques. Jusque la rien de grave! Mais ce qui l'est plus c'est que le déplacement des "sprites" est d'une lenteur incroyable! Tout fonctionne donc au ralenti rappelant étrangement un escargot volant dans un champs de salade: Sus aux limaces! Les décors quant à eux, sont grossiers et complètement surréalistes! Etrange! Pourtant l'idée de Ian Potts de mélanger des décors "deluxe" avec du pseudo-Vidéoscape était très intéressante! (Hep! M'sieur! C'est pas l'Amiga Connexion ici! OOOoops! Pardon!). Bref! Nous sommmes pas vraiment pressé de voir ce soft sortir en boutique! Microdeal nous prévient ainsi qu'il est capable de faire du "très moyen"! Tant que cela ne devient pas une maladie!

MICRODEAL sur AMIGA



SCORPIO

C'est le dernier KingSoft, c'est un shoot'em up très classique: scrolling vertical, envahisseurs pilotant des "sphéroids" colorées, petites étoiles de couleurs de déplaçant dans le sens du vent (Mais qu'est-ce qu'il raconte!). Au premier abord, on pourrait croire que le soft a été créé avec le célèbre et toujours introuvable SEUCK (prononcez: Shoot'em up construction kit). En fait, il n'en est rien! Le soft a, en effet, hérité des concepts de R-type: votre vaisseau se voit alloué plusieurs modules extrèmement meurtriers, notamment un satellite à mi-trailleuse rotative! Au bout d'une demi-heure de jeu, on n'arrive toujours pas à dépasser le "stage



one" et c'est très très irritant! Au bout de 2 heures de jeu, la paume des mains vire au violet et là.... C'est extrèmement inquiétant! En bref et comme à l'accoutumée Kingsoft nous livre ici un jeu de série B. Il s'agit d'un clone amélioré de PLUTO et il est heureusement très réussi! (Le bougre!) Le port de gants est obligatoire! Vous pouvez ranger le casque, merci. C'était encore un pchh, un pscchh, un...Stop! Merci! Sur Amigaaaa!

KINGSOFT sur AMIGA

LORDS OF THE RISING SUN

Nous attendons tous le dernier né des productions Cinemaware j'ai nommé: Lords of the Rising Sun! Annoncé depuis plusieurs mois aux Etats-Unis, nous ne connaissons toujours pas sa date de disponibilité! Cependant, les auteurs du programme ont bien voulu nous dévoiler un morceau de leur programme et nous avons été évidemment éblouis! Présentation fabuleuse et thème musical japonais de très grande qualité: de quoi nous faire vraiment craquer! Seule était visible la première phase de combat du jeu où armé d'un simple sabre, vous tentez d'éviter des étoiles métalliques lancées par des ninjas! (vous controlez le sabre de la même façon que la lance dans Defender of the Crown). Les décors sont toujours aussi beaux! Quant à l'ambiance...c'est du Cinéma...ware comme toujours! Superbe! Etonnant! Splendide! Mais que font les concepteurs! Alors ça vient? En attendant ce beau bébé, délectez-vous sur ces somptueux écrans! Faute de mieux pour l'instant! Snif!



CINEMAWARE sur AMIGA

FORGOTTEN WORLD

Tiens, une adaptation de jeu de café, cela faisait bien une semaine que l'on en avait pas vu une, hein! C'est encore un jeu qui peut se jouer à deux, c'est toujours un scrolling horizontal, il faut encore et toujours détruire tout ce qui bouge, y a de très belles explosions, le scrolling est fluide, les décors ne sont pas terminés, il fait beau ce matin, les mouches pètent, je ne suis pas un numéro, je suis un homme... (nous on a toujours cru que c'était un mammifére marin! NDLR!) heu, heu, tant pis, à tchao bonsoir!

CAPCOM sur AMIGA

INFOS PAS GENEES

ATARI

Le SICOB arrive à toutes blindes, et va nous proposer tout un tas de nouvelles nouveautés, qui vont nous faire tourner la tête de bonheur. Mais qu'apprends-je? ATARI est probablement tombé sur la tête, car ATARI offre un Méga ST1 à tout acheteur de MEGAPAGE. C'est quoi t'est- ce- que? C'est un outil de création et de présentation graphique, composé de deux modules qui reprennent tout ce qu' il y a de bien dans Le REDACTEUR et dans TIME WORKS, auxquels ont été rajoutés une interface soft, qui en fait un outil extrèmement performant. Proposé au prix délirant de 6450F HT avec une demi journée de prise en main et de prise de tête. Bravo!

Seront également présentés en première mondiale: la digit 512 couleurs avec une sortie imprimante couleur, le pocket, c'est à dire la petite bête de poche qui sera disponible en mai, et d'autres trucs tels le PC4 avec disque dur fixe.

BE'ST

La revue des amoureux du ST est accessible à tous! Editée par un club, loi de 1901, cette lettre de liaison et d'information nommée CONTACT est disponible sur disquette deux fois par mois. Vous pourrez y lire énormément d'infos sur votre bécane chérie, à condition d'envoyer une disquette formatée avec deux timbres, (qui a cru qu' il fallait formatter avec les timbres?) à l'adresse suivante: BE'ST CLUB NATIONAL «LA FINELIERE» ST COUTANT 17430 TONNAY CHARENTE. Et que dit on maintenant? Merci JOYSTICK Hebdo!

COMPAQ

Si vous ne connaissez pas ce nom, c'est que vraiment vous n'ouvrez pas les yeux. Cette société à fait en 88 un chiffre d'affaire de 1,1 milliard de francs. Pas mal! Lors de la soirée offerte aux forces de vente, il y avait une Ferrari à gagner par tirage au sort. Celui dont le nom est sorti du chapeau était lui aussi sorti, mais pour prendre l'air. Ce qui fait qu'au bout de quelques secondes, le règlement du concours est ainsi, une main innocente a tiré un autre papier, offrant à un autre l'objet de tous les désirs de la salle. Dur!

APPLE

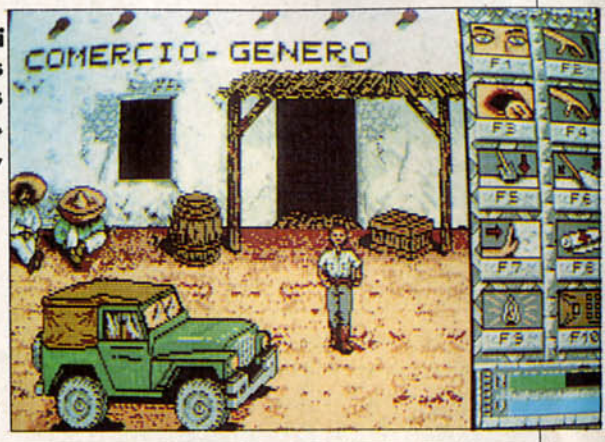
Le Mac 2 tel qu'on le connait disparaitrait bientôt au profit d' une nouvelle bécane nommée Mac 2 cx, qui aura quand même un 68030, un coprocesseur arithmétique, oui, celui qui fait pédaler un peu plus vite, 2 à 4 méga de ram, et un disque dur de 40 ou 80 méga selon la capacité de sortie de votre bourse qui devra cracher de 38900 à 48900 selon grosseur.

SILMARILS

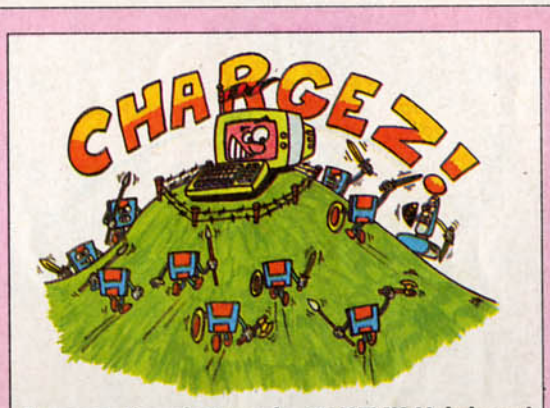


MAYA

On a reçu deux belles images de « Le fétiche maya», le futur nouveau jeu des auteurs de Targhan, Windsurf Willy, etc... Ce sera un jeu d'aventures animées et rigolotes, avec combats, et promenades en jeep en 3D. Prévu pour le mois de mai sur nos machines préférées. ST, AMIGA,



MAYA



La nouvelle rubrique de JOYSTICK Hebdo qui vous permet de connaître avec précision la liste des softs que votre revendeur préféré vient de recevoir

688 SUBMARINE (ELECTRONIC ARTS)	**PC 5"1/4 3"1/2**
AMERICAN ICE HOCKEY (MINDSCAPE)	**AMIGA/ST/PC/C64**
BUMPY (LORICIELS)	**CPC/ST**
BUTCHER HILL (GREMLIN)	**CPC**
RAFFLES (SOFTEC)	**AMIGA/CPC K7-DK**
RENEGADE III (IMAGINE)	**CPC**
STORM TROOPER (BY CREATION)	**ST**
SINBAD (CINEMAWARE)	**PC**
SPACE HARRIER (ELITE)	**AMIGA**
TEST DRIVE II (ACCOLADE)	**PC 5"1/4 3"1/2**
Les scenarii disk: SUPER CAR CALIFORNIA CHALLENGE	
THE KRISTAL (ADDICTIVE)	**AMIGA**
VINDICATORS (DOMARK)	**ST/SPEC TRUM/CPC K7-DK**
VOYAGER (OCEAN)	**AMIGA/ST**

Bientôt
3615
code JOYSTICK
le serveur le plus Bô

ETES-VOUS PRET POUR...

SKWEEK

SKWEEK FOR PRESIDENT

SKWEEK A TOUTE HEURE

UN AMOUR DE SKWEEK

WANTED SKWEEK

I ♥ SKWEEK

ETES-VOUS PRET POUR SKWEEK ?

SKWEEK VA VOUS RENDRE FOU





loriciels

81, rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
TÉL. 47 52 11 33 - TÉLEX 631 748 F

Pour ATARI ST
AMIGA
IBM PC & COMPATIBLES
AMSTRAD CPC

SKWEEK FOR PRESIDENT
WANTED SKWEEK
ETES-VOUS PRET POUR SKWEEK ?
SKWEEK A TOUTE HEURE
UN AMOUR DE SKWEEK
SKWEEK VA VOUS RENDRE FOU
I ♥ SKWEEK

AMIGA CONNEXION

LE COIN DE L'INFO-MANIAK

A taaable, J'arrive! (Mesdames et Messieurs, chuuut! Ici Gary2 en direct de l'Hôtel Intercontinental, rue de Castaglione, prix minimum pour une nuit: 985 francs. Je suis assis devant Gail Wellington de Commodore US et à coté de Ben Phister, Grand chef technique de la division française) Ahhh j'avais faim! C'est quoi du "jambong?" Ben Phister me regarde d'un air ahuri (Il va arrêter de m'écraser le pied ce petit mec! Songeait-il) Mon dieu qu'il fait chaud ici! (En effet, je suis coincé entre Ben et un illustre inconnu qui m'écrase comme un sauvage! Poussez-vous bon sang!). Je profite d'un grand silence pour lancer une hasard une question. - Je...hem...Je ne voudrais remuer le couteau dans la plaie mais qu'est-ce que Commodore compte faire pour améliorer sa politique de "Upgrade", notamment pour les nouvelles Roms 1.3 ou 1.4? Ben Phister reste paralysé, une pensée traverse son esprit. (Mais qu'est-ce qu'il raconte! On peut pas manger tranquille ici!) - Voyez vous, il suffit aux possesseurs d'Amiga de donner leur machine à l'un de nos centres techniques agréés pour bénéficier de tous les "Upgrade" actuels et futuuuurs. Et..hem...comme Apple! (En effet, Ben! Mais il ne faut pas oublier que vous avez reçu une importante quantité de Roms qu'avant-hier! Héhéhé) Non merci! Je ne bois que de l'eau! (D'un coup de coude, Ben me fait renverser mon verre dans l'assiette de mon voisin. Cédant à l'ignoble chantage, je change de sujet.) Hem! Qu'en est-il des développements logiciels autour de la carte 1024x1024 créé par Texas Instruments? Electronics Art est intéressé? Hein? Dites! Dites! Ben Phister en train d'échanger quelques blagues avec Gail manque de s'étrangler. D'un geste décidé, il s'empare de la bouteille de Gros Bordeaux et vide son verre d'une traite. En effet, il y a bien une carte 1024x1024 en développement aux états-Unis! (C'est cela même!). Diverses sociétés sont effectivement en train de l'adapter à l'Amiga. Aucun lancement officiel n'est prévu pour l'instant, il faut attendre la fin de l'année.(Bon bon! J'ai rien dit! Mais à Los Angeles, j'avais compris qu'un logiciel supporterait cette carte avant juin!) Le repas se termine sur une fausse note. En effet, le maître d'hôtel m'apporte une "mauvaise" charlotte aux fraises façon Francs. Remontons quelque peu dans le temps afin de découvrir les annonces fracassantes de Commodore France. (Car le plus intéressant se passait deux heures plus tôt! Haw haw haw).

☆

L'Amiga 2500 UX est disponible en France! Véritable système multiposte et multitâche fonctionnant sous Unix System V, le 2500 Ux profite des dernières (presque!) extensions de l'Amiga 2000 en standard. Au niveau du boîtier pas de changement. Rien ne le distingue d'un 2000! Après avoir ouvert le capot: même constatation! Le 2500 UX possède en standard une carte accélératrice à base d'un 68020 à 14,2 Mhz équipé d'un co-processeur arithmétique 68881 à 14 Mhz (option 25 Mhz). Le petit monstre possède 5 Mo de mémoire ram (4 mo de Ram 32 bits, 512 ko de Fast Ram et 512 Ko de Chip ram). Coté mémoire de masse, on trouve un disque dur de 80 mo autoboot d'une vitesse de 19 milisecondes (Quantum?). Pour éviter un read-write error "mal venu" la bête possède de plus un streamer d'une capacité de 150 mo! Etonnant? non? Et c'est tout! Tout? Non! Il ne faut point oublier la disquette Unix System V version 3.2! Non mais! Parallèlement Commodore annonçait en exclusivité mondiale la sortie imminente de sa nouvelle carte accélératrice à base d'un Motorola...68? 680....? 68030 à 25 Mhz! Mettez un Mac II dans votre Amiga! (d'ailleurs l'émulateur Mac en France, c'est pour très bientôt!) Incroyable! Cette carte peut supporter un co-processeur 68882 à 25 mhz et c'est tant mieux! Pour finir, cette dernière est équipé en standard de 2mo de Mémoire 32 bits extensible à 4mo. Résultat? Le turbo passe de 400% à 600% de performances en plus! Mais mon bon monsieur! Ce n'est plus un Amiga! C'est un hélicoptère! Le PC 60 III le dernier PC à base d'un 80386 se porte bien. En effet, PAAAFF! Mais qu'est-ce que j'ai dit? Oooops pardon! Vous ne pouvez pas manquer le Vidéomaniak de le semaine prochaine qui sera bourré d'annonces fracassantes! J'ai bien dit: «VOUS NE POUVEZ PAS!»

Messieurs, nous allons le reconstruire, il profitera des dernières innovations technologiques. Il sera plus puissant, plus rapide, en un mot: le meilleur (Merci Oscar) Jay Miner, créateur de l'Amiga 1000 va avoir un coup au coeur. L'Amiga 3000 pointe déjà le bout de son nez. Possèdera t'il en standard un micro-processeur 68030 ou RISC? 4 méga-octets de mémoire vive? 1,5 mo de mémoire vidéo (Chip Ram)? Modem intégré? Amigados 1.5? Vous êtes sur? 15 Mips? Arrrg! Mais où est-il ce monstre! Dites Monsieur Commodore, vous pourriez pas le faire un petit plus grand? Hmmm? SCRONCH! (Mais ne vous fâchez pas!) Chers Joystickers...bonjour! Cette semaine, de l'info Amiga pure et dure! En direct de notre envoyé spécial GARY2, nous vous parlerons de la présentation en France de l'Amiga 2500 Ux ainsi que de la nouvelle carte accélératrice pour le 2000: La 68030 à 25 Mhz! Pour une société qui annonce un chiffre d'affaire de plus de 870 millions de Dollars de chiffre d'affaire pour 1988, il était temps! Coté muzak, retrouvez un des meilleurs échantillonneur du marché: A.M.A.S de l'américain Microdeal. Le workbench enchanté, lui, se porte toujours aussi bien alors profitons-en! C'est parti!



☆

MUZAK

Voici plusieurs semaines que nous l'annoncions, il était déjà sorti, cette fois-ci on ne l'oubliera pas! Voici A.M.A.S! The Advanced Midi Amiga Sampler! Concurrent direct de Perfect Sound ou de Pro-designer,

Satisfaits ? Des suggestions ? Ecrivez à Cris de Quéant



Echantillonneur A.M.A.S

AMAS est un l'échantillonneur le plus complet disponible sur Amiga. Livré avec une interface Midi constitué d'un MIDI IN,OUT et d'un THRU. De part ses fonctions étendues, il surpasse nettement Audiomaster II! AMAS est capable d'enregistrer n'importe quelle source Midi et d'en faire un fichier Iff standard récupérable dans n'importe quel soft de composition. Il travaille les sons en stéréo et offre bon nombre de possibilités d'édition tel que: Cut, Paste, Insert, Overlay, Mix, Reverse, Fade in/out, Stéréo «Bounce» etc...

De plus, le soft est extrêmement agréable à utiliser grâce à un menu extrêmement complet et ....il très beau! AMAS est LA référence! Facilité d'utilisation, faible coût et digitalisations superbes ne peuvent que vous inciter à acheter ce logiciel demain! J'AI BIEN DIT DEMAIN! Je tiens en main un superbe logiciel de composition: Music X ou comment jongler avec 132 pistes! Mais vous rêvez Docteur! Vous verrez! Sniarrr niarrr niarrr

☆

LE COIN DU TRASHCAN

Tests de performance pour les versions Amiga de:

RAIDERS: Durée de vie: 15 minutes

BLASTEROIDS: Durée de vie: 5 heures

HOLLYWOOD POKER: Durée de vie: 1 minutes

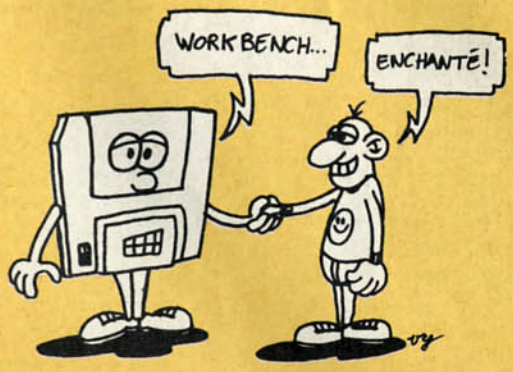
Et zou! 2,64 mo de gagnés! Merci Joystick! Vous avez? Hein? Hein? Il y a de moins en moins de choses dans le trashcan! C'est un signe! Faites un voeux!

Rendez-vous la semaine prochaiiinnnne! Car vous ne pouvez manquer AC/9 Vous m'entendez? VOUS NE POUVEZ PAS!

CRIS de QUEANT «Double sided in Europe»

☆

LE WORKBENCH ENCHANTE:



Les jeux que tout le monde attend: F16 COMBAT PILOT: Un remake de "Falcon" façon Flight simulator II. En mieux bien sur!

THE KRYSTAL: Un fantastique jeu d'aventure. Fantastique oui! Mais les graphismes déçoivent un peu. A suivre

F19 STEALTH FIGHTER: L'avion fantôme arrive bientôt sur nos machines adorées! Espérons que la réalisation sera meilleure que dans Gunship!

LORDS OF THE RISING SUN: Quand je vous dis qu'on l'attend!!!

ROBOCOP: Le flic-Cybernoid va bientôt débarquer chez tous les revendeurs!

CYBERNOID 2: Sortie imminente pour ce merveilleux shoot'em up! Merci Hewson!

BALLISTYX: La version Amiga du célèbre jeu se fait attendre. Mais que fait Psygnosis!

☆



ABONNEZ-VOUS

LES AVANTAGES :

- **40 F d'économie**

Un abonnement pour 6 mois (24 N°s vous reviennent à 200 F au lieu de 240 F, soit l'équivalent de 4 N°s gratuits

- **Toutes vos P.A. gratuites**
- **125 F de réduction** sur l'achat d'un **Multiface** à commander directement chez POWER PRODUCT FRANCE (Pour ST - COMMODORE - CPC - SPECTRUM) et qui vous permet, entre autres, la sauvegarde de vos parties en cours et de pouvoir placer vos POKES de vies infinies.

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner sous enveloppe affranchie avec le règlement par chèque ou CCP à **JOYSTICK Hebdo** Service abonnement, 177, rue St-Honoré - 75001 PARIS

OUI, je m'abonne pour 6 mois (24 n°s) à 200 F au lieu de 240 F.

NOM .....

PRENOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

AGE ..... ORDINATEUR ..... SIGNATURE .....

STATIONS

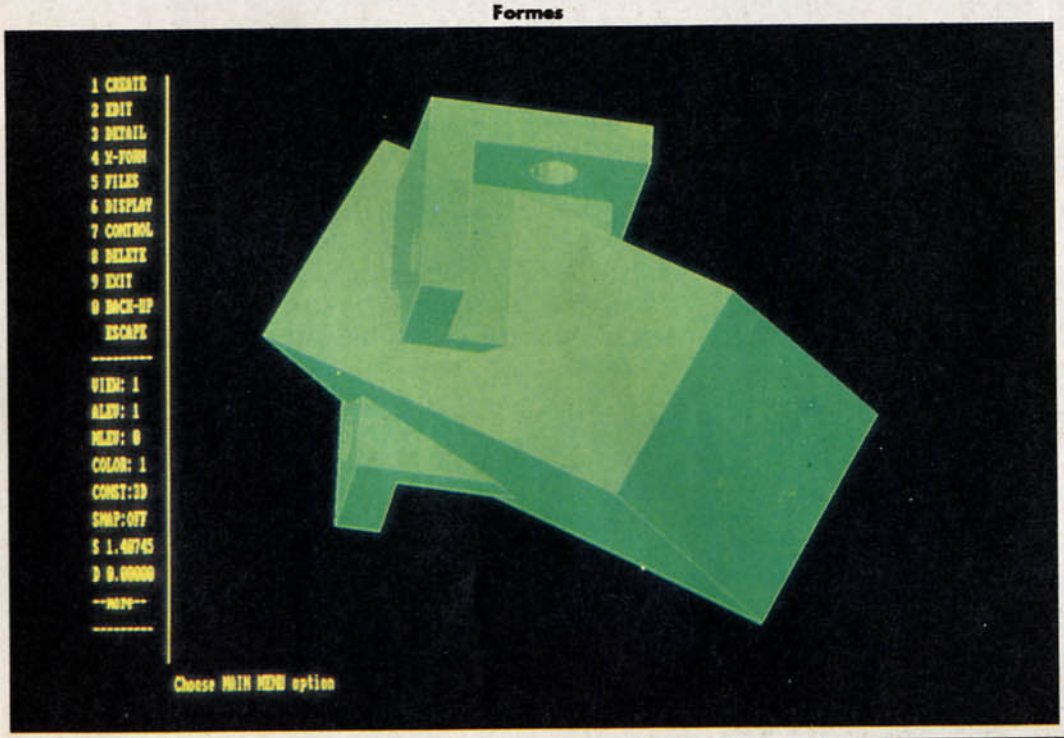
LE MIROIR AUX ILLUSIONS

C'est la course à la puissance et dans le même temps, la chasse aux prix élevés. Dans ce monde en perpétuelle évolution, qui n'en est encore qu'à l'étape du magma, les règles ne sont pas encore établies et ne permettent pas encore de différencier facilement ce qui est de l'art, du hasard, du hard, ou de la technologie bien appliquée. Car s'il est possible de dessiner un cube ombré sur une paintbox, et qu'il est impossible de le faire tourner sans artifices extérieurs sur cette machine, pour nos bécanes, nos 16 bits, réaliser tout ça se fait les doigts dans le nez, à condition d'avoir le logiciel approprié. Ce qui ne veut pas dire qu'elles soient plus performantes que les paintboxes... Loin de là... Car si l'on se penche du coté de la résolution, aie aie aie!... Ca devient la vraie catastrophe, pour nous les amoureux de la belle image qui bouge. Nos machines, alors, perdent tous leurs atours et bien qu'elles utilisent le 68000, le même processeur que certaines machines pro, elles n'arrivent plus à suivre pour plusieurs raisons qui sont: manque crucial de mémoire, vitesse du processeur qui tourne à 8 mégahertz au lieu de foncer à 20, ralentissant du même coup l'affichage des images et diminuant le nombre d'informations affichables sur l'écran, à cause du manque de petites cases pour les stocker. Les stations graphiques prennent de plus en plus de place dans notre environnement, car une image fait souvent plus qu'un discours. (Voir l'utilisation des photos comme ultime et efficace moyen d'expression pour les minorités opprimées). Voir, montrer, plus, encore plus, toujours... Tels sont les moteurs de nos médias, qui pour se différencier doivent explorer de nouveaux systèmes, tout en restant performants par rapport aux autres sociétés. Ce qui amène une lutte fort intéressante pour nous qui est la concurrence entre les différents systèmes proposés et disponibles sur le marché. Car ces sociétés également doivent se battre pour survivre dans cette jungle, et leur seule arme est d'allier la performance maximum au prix minimum. Génial! Ce qui fait que les stations graphiques SUN, de sacrés bécanes ma foi, attaquent en piqué ce nouvel environnement, concurrençant les micro semi pro sur leur seul terrain d'expression, c'est à dire la petite entreprise de création graphique.



Curling up by the fire

Formes

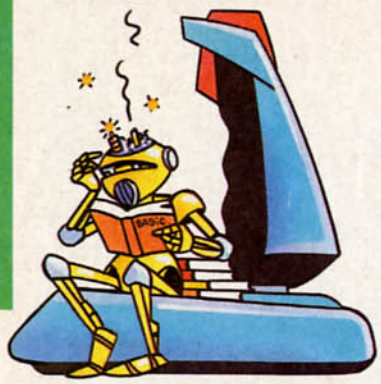


LE MIROIR AUX ILLUSIONS

ZOOM

RUBRIQUE DU JOYSTICK ENCHANTE

réalisée par
HENRI LEGOY
avec
CYRIL DREVET,
RIKIKI GOOMIE
CHRISTOPHE QUÉANT
MAUPASSANT
BEAU TGV





PAR FRANÇOIS LE GRIGUER

JOYSTICK A CŒUR

AUJOURD'HUI ON CHANGE DE CAP, IL FAUT VARIER LES PLAISIRS ET, EN ATTENDANT DE TRES BELLES REALISATIONS SUR D'AUTRES STANDARDS, L'AMSTRAD RESTE A L'HONNEUR AVEC UN RETOUR AUX JEUX EN BASIC. DEPUIS LE NUMERO 1, NOUS AVONS ABORDE, ENSEMBLE, DES THEMES ASSEZ DIFFERENTS: DU BASIC, DE L'ASSEMBLEUR AVEC DES JEUX, DES ROUTINES ET LA GESTION DE FICHIERS. VOUS ECRIVEZ ET C'EST VOUS QUI DECIDEZ DES PROCHAINES SEQUENCES DE J'APPRENDS. TOUTES LES IDEES, TOUS LES PROGRAMMES SONT LES BIENVENUS.

J'APPRENDS

QUI EST LE MEILLEUR SUR AMSTRAD?

J'ai reçu beaucoup de «gestion de fichier», surtout sur Amstrad. Guy PARRENIN fait partie des bons, vous avez tous vu son listing, mais il y a encore mieux, par exemple Bruno PARSY. On en reparlera plus tard et un grand bravo à tous.Waouh!! ça programme très fort chez les Joystikers!!

COEUR ET PIQUE

Il ne s'agit pas d'un jeu de cartes mais d'un petit jeu d'arcade réalisé par un super Joysticker: Bruno PARSY. Un jeu simple à programmer, entièrement en Basic et qui a l'avantage d'être court, tout le listing tient dans ce numéro. Le scénario: chaque tableau contient des piques et des coeurs, tu dois ramasser les coeurs sans toucher les piques avec un décompte de temps. Un pique touché t'envoie ailleurs dans le tableau et tu ne dois pas sortir de l'écran. A chaque nouveau tableau le nombre de pique augmente. Rappelle-toi que le but de J'APPRENDS c'est de te familiariser avec la programmation, un jeu, même limité, devient passionnant à partir du moment où tu comprends le pourquoi et le contenu de chaque ligne. Tu deviens alors capable de créer tes propres programmes, et de nous les envoyer, pourquoi pas??
Comme toujours, tu connais maintenant la présentation de ta rubrique, tous les commentaires en italique servent à expliquer mais ne font pas partie du programme.

```
10 '*************************
20 '*  COEUR ET PIQUE
30 '*************************
40 'copyright 1989 Bruno PARSY/JOYSTICK Hebdo
50 MODE 1:BORDER 5:INK 1,25:PEN 5:LOCATE 14,5
60 PRINT»COEUR ET PIQUE «:PEN 14:LOCATE 14,8
70 PRINT»PAR BRUNO PARSY»:PEN 15:LOCATE 13,10
80 PRINT»et JOYSTICK Hebdo»
90 IF INKEY$=»» THEN 90
```

Une petite page de présentation avec attente d'une ouche pour la suite.

```
100 S=20:BP=400:KL=15:LK=11:XG=1
```

Déclaration des variables. S=nombre de secondes. BP=temps chrono. KL=nombre de piques. LK=affichage des coeurs. XG=numéro de tableau.

```
110 MODE 1:INK 0,1:INK 1,24:INK 2,6: INK 3,15:PEN 2
120 PRINT»JOYSTICK (O/N)»;
130 sa$=INKEY$:SA$=UPPER$(SA$)
```

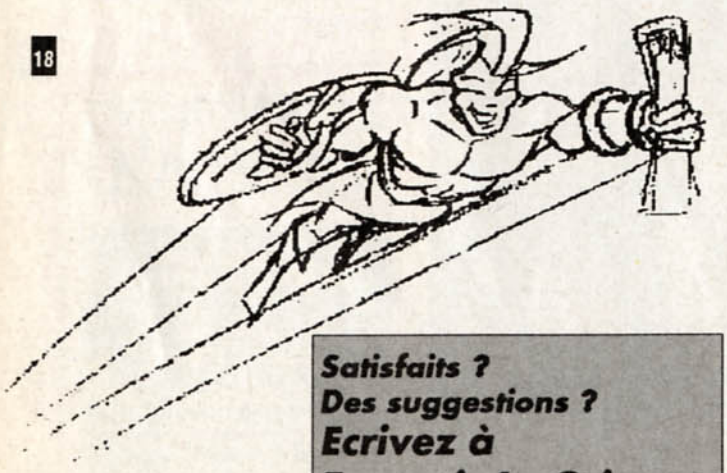
Choix Joystick ou clavier. UPPER$ transforme la composition en Majuscule.

```
140 IF SA$=»O» THEN A1=74:A2=75:A3=72:A4=73:GOTO
160
150 IF SA$=»N» THEN A1=8:A2=1:A3=0:A4=2 ELSE GOTO
130
```

Mise en place des numéros de touches en A1 (gauche), A2 (droite), A3 (haut) et A4 (bas). Chaque touche correspond à un numéro, par exemple joystick à gauche = numéro 74 ou le curseur vers le haut = 0.

```
160 OP=S-XG:PP=OP:M=0:Fx=0:Fy=-1:x=19:y=10
```

Déclaration de nouvelles variables. OP=décomte des secondes. PP=temps supplémentaire. M=nombre chrono.



Satisfaits ?
Des suggestions ?
Ecrivez à
François Le Griguer

```
FX et FY=sens du déplacement du joueur en X et en Y. x et
y=coordonnées du joueur.
17Ø MODE 1:PAPER 1:PEN 1:BORDER 1
18Ø '**************************
19Ø '* DESSIN DU TABLEAU *
2ØØ '**************************
21Ø PRINT STRING$(4Ø,» «)
L'instruction STING$(4Ø,» «) affiche une chaine de 4Ø
espaces.
22Ø LOCATE 1,23:PRINT STRING$(4Ø,» «)
23Ø FOR K=1 TO 23:LOCATE 1,K:PRINT» «:LOCATE 4Ø,K
24Ø PRINT» «:NEXT K:PAPER Ø:LOCATE x,y
25Ø PRINT CHR$(251):FOR K=1 TO KL
Tracé du cadre et du personnage joueur. Le caractère 251
correspond à un petit personnage (le spite joueur). Début
de la boucle d'affichage des piques (nombre en KL) et des
coeurs (5 coeurs dans tous les cas).
26Ø G=INT(RND*21)+2:T=INT(RND*38)+2
Définition aléatoire des coordonnées G et T pour l'affi-
chage.
27Ø IF TEST(T*16-8,4Ø8-G*16)>Ø THEN 26Ø
Controle des valeurs aléatoires.
28Ø IF K<LK THEN PEN 2:LOCATE T,G:PRINT
CHR$(229):GOTO 3ØØ
En LK le nombre à partir duquel on affiche un coeur.
Affichage systématique de 5 coeurs. Le caractère 229
correspond au dessin d'un pique et 228 pour un coeur.
Affichage de pique avec PEN 2 et coeur avec PEN 3.
29Ø PEN 3:LOCATE T,G:PRINT CHR$(228)
3ØØ NEXT K:PEN 1:LOCATE 1,24
31Ø PRINT»CHRONO.: Ø»;» POINTS.: «;MM;
32Ø PRINT TAB(27)»SECONDE:»OP;
33Ø PEN 1Ø:PRINT»TABLEAU NUMERO :»;XG;
34Ø PEN 1:PRINT» COEUR ET PIQUE»:SPEED KEY 1,1
Affichage du tableau de bord en bas d'écran. SPEED KEY
modifie le délai de réponse d'une touche en répétition.
35Ø '**************************
36Ø '* DEPLACEMENT
37Ø '**************************
Les lignes qui suivent controlent la touche utilisée par le
joueur en cours de partie. INKEY suivi d'un numéro de
touche teste si cette touche a été utilisée et, si oui, la
réponse est Ø. Si la réponse est différente de zéro = pas
d'utilisation simple de la touche (les utilisations
conjuguées correspondent à d'autres valeurs de réponse).
En fonction de la touche utilisée les valeurs de FX et FY,
valeurs de déplacement sont mises à jour.
38Ø W$=INKEY$: IF INKEY(A3)=Ø THEN FY=-1:FX=Ø:GOTO
42Ø
Si direction vers le haut FY=-1 et FX=Ø.
39Ø IF INKEY(A1)=Ø THEN FX=-1:FY=Ø:GOTO 42Ø
Si direction gauche FX=-1 et FY=Ø.
4ØØ IF INKEY(A2)=Ø THEN FX=1:FY=Ø:GOTO 42Ø
Si direction droite FX=1 et FY=Ø.
41Ø IF INKEY(A4)=Ø THEN FY=1:FX=Ø
Si direction bas FX=Ø et FY=1.
42Ø PEN 1:LOCATE X,Y:PRINT» «:X=X+FX
Effacement du sprite joueur aux coordonnées en cours.
Mise à jour de X et Y en fonction des valeurs de FX et FY.
43Ø Y=Y+FY:B=TEST(X*16-8,4Ø8-Y*16)
L'instruction TEST donne la valeur de l'encre à l'emplace-
ment écran qui correspond aux coordonnées X et Y
indiquées (coordonnées en mode graphique = coordon-
nées texte * 16, en tenant compte pour y de l'origine
graphique en bas d'écran).
44Ø IF B=1 THEN 57Ø ELSE IF B=3 THEN
OP=OP+1Ø:MM=MM+1
45Ø IF B<>2 THEN 48Ø
Les valeurs possibles sont: 1=sortie de l'écran, 2=pique
touché, 3=coeur ramassé.
46Ø Y=INT(RND*21)+2:X=INT(RND*38)+2
Pique touché, définition aléatoire des nouvelles
oordonnées X et Y sprite.
47Ø IF TEST(X*16-8,4Ø8-Y*16)>Ø THEN 45Ø
Controle si la nouvelle position du sprite est libre.
48Ø M=M+5:OP=OP-Ø.1
Mise à jour du nombre chrono et du décompte des
secondes.
49Ø IF OP<=Ø THEN FOR K=1 TO 5Ø:SOUND
1,K,2:NEXT:GOTO 57Ø
Si le décompte des secondes < ou = Ø partie terminée.
5ØØ IF M>=BP THEN BP=BP-1Ø:GOTO 54Ø
51Ø LOCATE 9,24:PRINT M:LOCATE 22,24:PRINT MM
52Ø LOCATE 35,24:PRINT INT(OP)
53Ø LOCATE X,Y:PRINT CHR$(251):GOTO 38Ø
Affichage des nouvelles valeurs temps et points, du sprite
et retour en test déplacement.
54Ø XG=XG+1:KL=KL+15:LK=LK+15
Changement de tableau: numéro tableau + 1 et
augmentation du nombre de pique et coeur.
55Ø IF KL=15Ø OR PP=3 THEN KL=15:LK=11:XG=1:E=1Ø:
  FOR K=5ØØ TO 5Ø STEP -5:SOUND 1,K,2:NEXT:GOTO
16Ø
56Ø FOR K=5ØØ TO 5Ø STEP -5:SOUND 1,K,2:NEXT:GOTO
16Ø
57Ø PEN 2:LOCATE 9,24:PRINT M:LOCATE 23,24
Séquence fin de partie.
58Ø PRINT MM:LOCATE 35,24:PRINT INT(OP+Ø.ØØ1);
59Ø PEN 1:PRINT».....ADIEU L'AMI TU ES MORT.....»
6ØØ FOR I=1 TO 5Ø:SOUND 1,I,2:NEXT
61Ø SPEED KEY 1Ø,1Ø
Rétablissement de la vitesse normale de répétition
des touches.
62Ø LOCATE 12,3:PRINT»UNE AUTRE O/N»;
Choix autre partie.
63Ø A$=INKEY$:A$=UPPER$(A$)
64Ø IF A$=»O» THEN SPEED KEY 1,1:GOTO 1ØØ
65Ø IF a$<>»N» THEN 63Ø
66Ø '**************************
67Ø '* FIN
68Ø '**************************
69Ø MODE 1:SPEED KEY 1Ø,1Ø:CLS:END
```


Ton listing est terminé, tu le sauvegardes par SAVE»JOYCOEUR et tu lances le jeu par RUN»JOYCOEUR. Avec une saisie sans fautes, tu joues directement, sinon tu pointes les lignes basic et tu corriges.

Ah ça fait du bien un petit listing relativement simple!! On retrouvera, très bientôt, des programmes plus sophistiqués, il en faut pour tous les gouts et tous les niveaux.

Bien Joystiquement Vôtre
François LE GRIGUER

LA SEMAINE PROCHAINE
Encore et toujours du Basic avec un max de commentaires.



TANK (suite)

Un jeu inédit de Sofian et Halim Bendiabdallah: deux tanks, donc deux joueurs, évoluent dans un tableau, au milieu d'obstacles destructibles pour certains. Chaque joueur essaie d'être en permanence à l'abris des tirs adverses, tout en tentant, lui-même, d'atteindre le second Tank. Aujourd'hui la suite du listing. La première partie a été publiée dans notre numéro 22.

© 1989 JOYSTICK Hebdo/Sofian/HalimBendiabdallah

```
I%=Ø          ! ON VIDE LE TABLEAU
  Repeat      !——————————
   J%=Ø       !——————————
   Repeat
    D(J%,I%)=Ø
    Inc J%
   Until J%>4Ø
   Inc I%
  Until I%>24   !——————————
  I%=Ø
  Repeat
   D(Int(Rnd(Ø)*4Ø),Int(Rnd(Ø)*23)+1)=11
   If I%/3=Int(I%/3)
    D(Int(Rnd(Ø)*4Ø),Int(Rnd(Ø)*23)+1)=Int(Rnd(Ø)*2)+9
   Endif
   Inc I%
  Until I%>15Ø
  D(2,2)=Ø
  D(37,2Ø)=Ø
  I%=1
  Repeat
   J%=Ø
   If I%=1 Or I%=24
    Repeat
     D(J%,I%)=1Ø
     Inc J%
    Until J%>4Ø
   Endif
   D(Ø,I%)=1Ø
   D(39,I%)=1Ø
   Inc I%
  Until I%=25
  '————————BOUCLE DU JEU ————————
  Gosub Noir
  I%=Ø
  Repeat
   J%=Ø
   Repeat
    Put J%*8,I%*8,Sp$(D(J%,I%))
    Inc J%
   Until J%>4Ø
   Inc I%
  Until I%>24
  Print At(1Ø,1);"T I M E :";"  "
  Sget Fond$
  Gosub Couleur
  Xb=37*8
  Yb=2Ø*8
  Xr=2*8
  Yr=2*8
  Xbv=Ø
  Ybv=Ø
  Xbv=Ø
  Ybv=Ø
  Tb%=Ø
  Tr%=Ø
  Ex=Ø
  Bleu%=1
  Rouge%=5
  Settime "ØØ:ØØ:ØØ","Ø1.Ø1.Ø1"
  Hidem
  Ktb%=Xbios(&H22)              ! ROUTINE
  AdrjoyØ%=Ktb%+61              ! DU
  Pass$=Chr$(&H14)              ! JOYSTICK
  Void Xbios(&H19,1,L:Varptr(Pass$))
  Repeat
   Swap A%,B%
   Void Xbios(5,L:A%,L:B%,-1)
   Vsync
   Sput Fond$
   On Tb% Gosub Tirb
   On Tr% Gosub Tirr
   Print At(24,1);Time$
   Put Xb,Yb,Sp$(Bleu%)
   Put Xr,Yr,Sp$(Rouge%)
   P1=Peek(&HFFFFCØ2)
   Joy%=Peek(AdrjoyØ%)
   '———————————— clavier ————————————
   If (Xr=Int(Xr/8)*8 And Yrv=Ø) Or (Yr=Int(Yr/8)*8 And Xrv=Ø)
    If P1>8Ø And (P1<128 Or P1>138)
     Xrv=Ø
     Yrv=Ø
    Endif
    If P1=72
     Rouge%=5
     Xtrv=Ø
     Ytrv=-1
     Xrv=Ø
     Yrv=-2
    Endif
    If P1=8Ø
     Xtrv=Ø
     Ytrv=1
     Xrv=Ø
     Rouge%=7
     Yrv=2
    Endif
    If P1=75
     Xtrv=-1
     Ytrv=Ø
     Yrv=Ø
     Rouge%=8
     Xrv=-2
    Endif
    If P1=77
     Xtrv=1
     Ytrv=Ø
     Yrv=Ø
     Rouge%=6
     Xrv=2
    Endif
    If D(Xr/8+Xrv/2,Yr/8+Yrv/2)<>Ø
     Xrv=Ø
     Yrv=Ø
    Endif
   Endif
   Add Xr,Xrv*2
   Add Yr,Yrv*2
   '———————————— manette ————————————
   If (Xb=Int(Xb/8)*8 And Ybv=Ø) Or (Yb=Int(Yb/8)*8 And Xbv=Ø)
    Xbv=Ø
    Ybv=Ø
    If Joy%=1
     Bleu%=1
     Xtbv=Ø
     Ytbv=-1
     Xbv=Ø
     Ybv=-2
    Endif
    If Joy%=2
     Xtbv=Ø
     Ytbv=1
     Xbv=Ø
```

Satisfaits ?
Des suggestions ?
Ecrivez à :
Sofian et Halim

La suite du listing dans notre N° 24



EUX... CRACK

Méthode d'utilisation des listings:
Tapez le programme et sauvegardez le en lui donnant un *NOM*, sur une disquette, ou cassette vierge. Quand vous aurez envie de l'utiliser, reprennez cette disquette ou cassette, mettez là dans le lecteur, et tapez **LOAD** "*NOM PROGRAMME*"; Retirez cette disquette ou cassette, introduisez le jeu original, et tapez **RUN**

Salut les plus bô.
Y paraît que le téléphone c'est la vie?? Hé! Bah! Chez nous c'est la mort. Tout le monde nous appelle (à tarte), sans arrêt (d'autobus) pour demander des pokes, des trucs, des machins..., le plat du jour, la météo; etc.
Alors écrivez-nous toujours et encore pour toutes vos questions, et au passage envoyez-nous la petite idée géniale planquée dans un coin de vot'e machin tout molle.

Un sacré veinard qui s'est raté cette semaine, qui a eu trois jours de vacances pour une côte cassée:



not'joli maquettiste

Un super JACK'S POKE de 2500 F. pour les plus bô :
Da SILVA (700 F.), Xavier PLATHEY, Loïc SEBALD, Diégo PRADOS, Dominique SANJIVY, Frédéric PAUCHET, Patrice MAUBERT (200 F. à chacun), Pierre BOUTAVANT (150 F.), Christophe MOALIC, Bertrand JESENBERGER, Jeremy FIMEYER, Pascal ROY, Gabrielle PAN KE SHON, Xavier TARDY, Fabrice ROUX, Pierre BERTHOMME, Bruno CREISMEAS (50 F. à chacun)

GAGNEZ

UN CHEQUE DE

400 F
POUR UN PLAN

300 F
POUR UNE SOLUTION

200 F
POUR UN LISTING

50 F
POUR UN TRUC

Envoyez-nous vos SOLUCES, PLANS, VIES INFINIES, TRUCS, ASTUCES, BIDOUILLES, **inédits**, pour des Jeux ou des Softs, quel que soit votre ordinateur, et nous vous enverrons un chèque si votre trouvaille est publiée. Allez-y... Ce n'est pas la place qui nous manque...!!!! Et n'oubliez pas d'indiquer la marque de votre Ordinateur.

JOYSTICK HEBDO.
Jeux Crack
177, rue Saint-Honoré,
75001 Paris

LEVIATHAN

Les vies atten...dent !

```
'LEVIATHAN DE Xavier PLATHEY
'
REPEAT
CLS
Input"Combien voulez-vous de vies (1 à 255)";Vie
Until Vie>Ø and Vie<256
Open "U",#1,"\AUTO\LEVIATHN.PRG"
Seek #1,&H16B3
Print #1,CHR$(Vie);
Close
Edit
```

AMSTRAD

CHRONOS

A vos postes!

```
1Ø REM Vies infinies pour CHRONOS version DK
2Ø REM De Loic SEBALD
3Ø OPENOUT"Loic":MEMORY &2FF
4Ø LOAD "ALLCHR
5Ø POKE &87B4,Ø:POKE &87B8,&C9
6Ø CALL &8FDC
```

A mercredi prochain



DANIEL & DANIEL

AMSTRAD

SPACE HARRIER

Honk! Honk!

```
1Ø REM Invulnérabilité pour SPACE HARRIER version K7
2Ø MEMORY 35999
3Ø MODE Ø:FOR I=15 TO Ø STEP -1:READ B:INK I,B:NEXT
4Ø BORDER Ø:LOAD "!SCREEN",49152
5Ø OPENOUT "JOY":MEMORY 949:CLOSEOUT
6Ø LOAD "!BLOCK",95Ø:POKE &D47,&C9:CALL 95Ø
7Ø DATA 2Ø,14,21,13,1Ø,16,Ø3,15,25,Ø2,Ø9,Ø,Ø,Ø6,26,Ø
```

AMSTRAD

LIVE AND LET DIE

A quand 008 ??

```
1Ø REM Vies infinies pour LIVE AND LET DIE version K7
2Ø MODE 1:FOR I=&BFØØ TO &BF11
3Ø READ A:POKE I,A
4Ø NEXT I
5Ø POKE &BFØ6,&C9:POKE &BFØB,&18
6Ø PRINT "INSEREZ LA CASSETTE ORIGINALE"
7Ø CALL &BD37
8Ø MODE 1:MEMORY &A4ØF:LOAD"!",&A41Ø
9Ø POKE &A457,Ø:POKE &A458,&BF:CALL &A41Ø
1ØØ DATA 62,25,5Ø,3,116,62,33,5Ø,134
11Ø DATA 116,62,4Ø,5Ø,241,1Ø7,195,253,5
```

AMSTRAD

ARTIC FOX

...le renard du désert et Airwolf

```
1Ø REM Energie infinie pour ARCTIC FOX version DK
2Ø MODE Ø:BORDER Ø
3Ø FOR I=Ø TO 15:INK I,Ø:NEXT
4Ø LOAD "OPENI3,&CØØØ
5Ø INK 1,6:INK 2,11
6Ø INK 3,5:INK 4,26
7Ø MEMORY &176F
8Ø LOAD "MAIN",&177Ø
9Ø POKE &A3ØØ,Ø:CALL &177Ø
```

AMSTRAD

DRAGON NINJA

Sivas Karim on va jouer à Dragon Ninja.

```
1 ' Vies infinies, immunité pour
2 ' DRAGON NINJA version cassette
1Ø DATA 243,33,27,128,17,Ø,128,1,66,1
2Ø DATA 125,237,79,237,95,174,235,174,235,119
3Ø DATA 35,19,11,12Ø,177,32,242,33,36,191
4Ø DATA 34,81,128,195,27,128,62,61,5Ø,84
5Ø DATA 29,62,61,5Ø,22,31,5Ø,81,34,62
6Ø DATA 61,5Ø,7,21,195,Ø,128
7Ø MODE 1: FOR A=48896 TO 48952: READ B
8Ø POKE A,B: C=C+B: NEXT A
9Ø IF C<>5Ø44 THEN PRINT "Erreur ...": END
1ØØ POKE 48933,Ø: POKE 48938,Ø: POKE 48946,Ø
11Ø INPUT "Insérez la cassette <RETURN>";OK$
12Ø CALL &BD37: MEMORY &7FFF: MODE 1
13Ø LOAD "!",&8ØØØ: CALL &BFØØ
```

1943

Ach! La guerre gross malheur.

```
1Ø REM Vies infinies pour 1943
2Ø FOR I=Ø TO 39:READ C:A=C-1Ø:POKE I+44,A
3Ø B=B+A:NEXT I
4Ø IF B<>3677 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
6Ø PRINT "METTEZ VOTRE ORIGINAL ET APPUYER SUR RETURN"
7Ø INPUT A$
8Ø SYS 544
9Ø DATA 42,96,255,179,18,151,218,18,179,68,151,219,18
1ØØ DATA 86,26,18,179,71,151,75,41,179,12,151,76,41,86
11Ø DATA 1Ø,41,179,199,151,58,146,86,1Ø,138,84,78,93
```

AMSTRAD

3D STARSTRIKE

Le détroit de Startrike!!

```
1Ø REM 3D STARTRIKE VERSION CASSETTE
2Ø REM DE DIEGO PRADOS
3Ø MODE Ø:MEMORY 5ØØØ
4Ø LOAD"!SETUP.BIN":CALL 365Ø6
5Ø LOAD"!CODE.BIN":POKE 9271,22Ø+9
55 POKE 15Ø77,19Ø+5:POKE 15Ø78,24Ø+2
6Ø POKE 15Ø79,5Ø+8:CALL 1Ø14Ø
```

POLE POSITION

la position du missionnaire du grand Nord.

```
1Ø REM POLE POSITION
2Ø REM DE SANJIVY DOMINIQUE
3Ø FOR X=32Ø TO 33Ø:READ Y:POKE X,Y:NEXT:POKE 157,128:SYS 32Ø
4Ø DATA 32,1Ø4,225,169,173,141,96,51,76,15,8
```



STARRAY

Au milieu!!

```
1Ø REM vies infinies pour STARRAY
2Ø DATA 43FA,ØØ66,23C9,ØØØØ,ØØ1Ø,2A7C,ØØØ5,1ØØØ
3Ø DATA 2C79,ØØØØ,ØØØ4,93C9,4EAE,FEDA,2B4Ø,ØØ1Ø
4Ø DATA 224D,4EAE,FE9E,227C,ØØØ5,ØØØØ,428Ø,4281
5Ø DATA 41F9,ØØFE,88C4,4EAE,FE44,4A8Ø,66ØØ,ØØ52
6Ø DATA 247C,ØØØ7,FØØØ,234D,ØØØE,337C,ØØØ2,ØØ1C
7Ø DATA 234A,ØØ28,237C,ØØØØ,1ØØØ,ØØ24,237C,ØØØØ
8Ø DATA 2CØØ,ØØ2C,4EAE,FE38,41FA,ØØ1Ø,23C8,ØØØ7
9Ø DATA F41C,5339,ØØØ7,F05A,4ED2,41F9,ØØØ3,C67Ø
1ØØ DATA 2ØFC,4E71,4E71,3ØFC,4E71,4EF9,ØØØ3,8ØØØ,4E75
11Ø B=Ø
12Ø FOR N=4Ø14Ø8& TO 4Ø1552& STEP 2
13Ø READ A$:A=VAL("&H"+A$):B=B+A
14Ø POKEW I,A:NEXT
15Ø IF B<>42Ø627& THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
16Ø ADD=4Ø14Ø8&
17Ø PRINT "METTEZ VOTRE DISQUETTE"
18Ø PRINT "ET APPUYER SUR RETURN"
19Ø INPUT A$
2ØØ CALL ADD
```



SPECTRUM

QUARTET

De honk !!!.

```
1 REM VIE INFINIE POUR QUARTET
2 REM DE DA SILVA
4 CLEAR 65535
5 LET T=Ø : LET W=1
6 FOR F=32ØØØ TO 32149
1Ø READ A:POKE F,A
15 LET T=T+A*W:LET W=W+1
2Ø NEXT F
25 IF T<>1317564 THEN PRINT "Data Erreur":STOP
3Ø PRINT AT 1C,S; "C'est parti"
5Ø RANDOMIZE USR 32ØØØ
1ØØ DATA 221,33,2Ø3,92,17,2,34
11Ø DATA 6,62,255,55,2Ø5,86,5
12Ø DATA 48,241,243,237,94,33
13Ø DATA 44,125,229,33,193,98
14Ø DATA 229,51,51,17,99,252
15Ø DATA 1,42,3,33,253,94,62
16Ø DATA 2Ø2,237,79,195,193,98
17Ø DATA 33,7Ø,125,229,33,135
18Ø DATA 252,229,51,51,17,145
19Ø DATA 252,1,252,2,33,145,252
2ØØ DATA 62,14Ø,287,79,195,135
21Ø DATA 252,33,145,252,17,2Ø9
22Ø DATA 138,1,92,Ø,287,176,33
23Ø DATA 228,138,34,233,138,34
24Ø DATA 237,138,33,218,138,34
25Ø DATA 245,138,33,255,138,34
26Ø DATA 9,139,62,195,5Ø,29,139
27Ø DATA 33,116,125,34,3Ø,139
28Ø DATA 195,2Ø9,138,33,136,125
29Ø DATA 17,18,91,1,2Ø,Ø,237
3ØØ DATA 176,33,18,91,34,74,255
31Ø DATA 195,243,254,62,2Ø1
32Ø DATA 5Ø,Ø,23Ø,5Ø,16Ø,223
33Ø DATA 5Ø,46,236,195,Ø,91
```

SPECTRUM

BARBARIAN

Moi vois, moi tue, moi Honk!!!

```
1 REM VIES INFINIES POUR BARBARIAN
2 REM DE DA SILVA
4 BORDER Ø:POKE 23658,8
5 CLEAR 65479
6 LET T=Ø :LET W=Ø
1Ø FOR F= 6548Ø TO 65523
15 READ A:POKE F,A
2Ø LET T=T+W*A:LET W=W+1
25 NEXT F
3Ø IF T<>115996 THEN PRINT "Data Erreur":STOP
32 INPUT "INVINCIBLE (O/N)":A$
33 IF A$ ="O" THEN POKE 65513,5Ø
34 INPUT "Besoin de tuer 1 seul homme (O/N)" A$
36 IF A$="O" THEN POKE 65518,5Ø
4Ø PRINT AT 1Ø,5;"C'est parti"
45 RANDOMIZE USR 6548Ø
5Ø DATA 6,2,197,17,17,Ø,55
55 DATA 62,255,2Ø5,86,5,193
6Ø DATA 16,243,221,33,Ø,64
65 DATA 17,23Ø,191,62,255,55
7Ø DATA 49,254,255,2Ø5,86,5
75 DATA 62,68,58,179,153,62,1
8Ø DATA 58,253,142,195,168,137
```

SPACE PILOT

Ca space bien?? Et toi?

```
REM VIES INFINIES EN GFA BASIC PAR Frédéric PAUCHET
PRINT "SPACE PILOT"
RESERVE 1ØØØØØ
AD=GEMDOS (&H48,L:63Ø42)
BLOAD "\AUTO\SPMAIN.PRG",AD
PRINT AT (2,7);"VIES INFINIES ?"
REPEAT
A$=INKEY$
UNTIL A$<>""
PRINT UPPER$ (A$)
IF UPPER$ (A$)="O"
LPOKE AD+41938,872153Ø93
LPOKE AD+43174,872153Ø93
ELSE
LPOKE AD+41938,871235646
LPOKE AD+43174,871235594
ENDIF
BSAVE "\AUTO\SPMAIN.PRG",AD,63Ø42
```

RIM RUNNER

Une heure pour faire la Ril

```
1Ø REM Vies infinies pour RIMRUNNER
2Ø FOR I=3Ø4 TO 351:READ A:POKE I,A
3Ø B=B+A:NEXT I
4Ø IF B<>5568 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
5Ø SYS 3Ø4
6Ø DATA 32,86,245,169,96,141,122,3,32,82,3
7Ø DATA 169,77,141,2Ø9,4,169,1,141,21Ø,4
8Ø DATA 169,173,141,193,4,76,224,3,169,165
9Ø DATA 141,185,161,169,Ø,141,56,161,169,234
1ØØ DATA 141,157,184,76,12,128,Ø
```

SPECTRUM

ARMY MOVES

Army Rose.

```
1 REM VIE INFINIE POUR ARMY MOVES
2 REM DE DA SILVA
5 CLEAR 645ØØ
6 LET T=Ø :LET W=1
1Ø FOR F=32ØØØ TO 32174
15 READA : POKE F,A
2Ø LET T=T+A*W:LET W=W+1
25 NEXT F
3Ø IF T<>1883Ø2Ø9 THEN PRINT "Data erreur":STOP
4Ø PRINT AT 1Ø,5; "C'est parti"
5Ø RANDOMIZE USR 32ØØØ
1ØØ DATA 221,33,2Ø3,92,17,234
11Ø DATA 6,62,255,55,2Ø5,86,5
12Ø DATA 48,241,243,237,94,33
13Ø DATA 44,125,229,33,172,98
14Ø DATA 229,51,51,17,163,252
15Ø DATA 1,21,3,33,253,94,62
16Ø DATA 2Ø2,237,79,195,172,98
17Ø DATA 33,7Ø,125,229,33,199
18Ø DATA 252,229,51,51,17,2Ø9
19Ø DATA 199,1,231,2,33,2Ø9,252
2ØØ DATA 62,186,237,79,195,199
21Ø DATA 252,33,2Ø9,252,17,2Ø9
22Ø DATA 138,1,92,Ø,237,176,33
23Ø DATA 228,138,34,233,138,34
24Ø DATA 237,138,33,218,138,34
25Ø DATA 245,138,33,255,138,34
26Ø DATA 9,139,62,195,5Ø,29,139
27Ø DATA 33,116,125,34,3Ø,139
28Ø DATA 195,2Ø9,138,175,5Ø,165
29Ø DATA 255,62,58,5Ø,1Ø3,255
3ØØ DATA 62,252,5Ø,121,255,33
31Ø DATA 144,125,17,Ø,252,1,5Ø
32Ø DATA Ø,237,176,195,55,255
33Ø DATA 175,5Ø,93,2Ø9,5Ø,163
34Ø DATA 19Ø,5Ø,181,19Ø,62,58
35Ø DATA 5Ø,186,217,5Ø,12,228
36Ø DATA 62,12,5Ø,183,19Ø,62
37Ø DATA 21Ø,5Ø,184,19Ø,195
38Ø DATA Ø,91
```

MSX

BATMAN

Ou ça une BatGirl???

```
1Ø REM Vies infinie pour BATMAN
2Ø COLOR 15,1,1:SCREENØ:KEYOFF:WIDTH38
3Ø BLOAD "CAS":SCREEN2
4Ø OPEN "GRP:"AS#1
5Ø DEFUSR=3985Ø8:A=USR(Ø)
6Ø BLOAD"CAS:",R
7Ø BLOAD"CAS:"
8Ø POKE &HA998,Ø:POKE &HA999,Ø
9Ø POKE &HC1C5,Ø:POKE &HC1C6,Ø
1ØØ DEFUSR=&HØCC:A=USR(Ø)
```

MSX

GUNSMOKE

Bananesmoke?

```
1Ø REM Pour commencer à n'importe quel tableau
2Ø REM Pour GUNSMOKE
3Ø DATA 2Ø1,2Ø1,2Ø1,2,&H5Ø
4Ø DATA &HC3,,2Ø1,&H51,&HC3
5Ø INPUT "NUMERO DE TABLEAU";T
6Ø FOR I=56ØØØ! TO 56Ø08!
7Ø READ A:POKE I,A:NEXT
8Ø POKE 569ØØ!,T
9Ø RUN"CAS:
```

La plupart des trucs et astuces que nous donnons peuvent fonctionner sur l'ensemble des machines. Essayez-les, vous aurez souvent de bonnes surprises.

AMSTRAD

WEC LE MANS

Pour avoir du temps infini, il vous suffit de rechercher les octets 7E D6 Ø1 27 77 et les remplacer par 7E D6 ØØ 27 77. Et pour ceux qui préfèrent poker:
POKE &1345,Ø
(Patrice MAUBERT)

INCREDIBLE SHRINKING SPHERE

Pour avoir des vies infinies, il vous suffit de rechercher les octets DD 35 2D et les remplacer par ØØ ØØ ØØ. Et pour ceux qui préfèrent poker :
POKE &Ø753,Ø
POKE &Ø754,Ø
POKE &Ø755,Ø
(Patrice MAUBERT)

JINKS

Pour changer de tableau à chaque fois que vous perdez, il vous suffit de rechercher les octets CA 2C Ø7 et les remplacer par ØØ ØØ ØØ. Et pour ceux qui préfèrent poker :
POKE &Ø2A5,Ø
POKE &Ø2A6,Ø
POKE &Ø2A7,Ø
(Patrice MAUBERT)

NAVY MOVES

Pour avoir des vies infinies à la première partie, il faut rechercher les octets 28 15 3D 32 C8 et les remplacer par 28 15 ØØ 32 C8. Et pour ceux qui préfèrent poker :
POKE &79E4,Ø

Pour avoir des vies infinies à la deuxième partie, il faut rechercher les octets 28 2A 3D 32 BC et les remplacer par 28 2A ØØ 32 BC. Et pour ceux qui préfèrent toujours poker :
POKE &79E8,Ø

Pour avoir des bombes infinies à la deuxième partie, il faut rechercher les octets 3A 64 4Ø D6 Ø3 et les remplacer par 3A 64 4Ø D6 ØØ. Et pour ceux qui préfèrent toujours poker :
POKE &82ØC,Ø
(Patrice MAUBERT)

TURBO ESPRIT

Pour avoir les vies infinies:
POKE &8669,Ø
(Christophe MOALIC)

THE LAST NINJA II

Pour avoir les vies infinies:
POKE &3CØC,Ø
POKE &3AB7,Ø
POKE &3DAD,Ø
POKE &3DØ8,Ø
POKE &3BEA,Ø
POKE &3DE3,Ø

PROFANATION

Pour avoir des vies infinies:
POKE &17EC,Ø
POKE &17ED,Ø
POKE &17EE,Ø
POKE &17EF,Ø

ZAXXON

Pour avoir des vies infinies:
POKE &ØD65,255

COMMODORE

POLE POSITION II

Temps infini là aussi une bonne cartouche c'est mieux mais sans ça, ça va à peu près :
POKE $9834, $2C
SYS $78ØØ
(Bertrand JESENBERGER).

OINK

Ca fait quoi ça déjà ???
POKE 39922,165
SYS 16384
(Jeremy FIMEYER).

TARGET RENEGADE

POKE 43551,45
POKE 43561,45
(Régis LYARD).

ROBOCOP

Voici comment aller plus loin au troisième niveau, juste après le laboratoire de drogue. Après avoir passé les portraits robots, il faut avancer tout droit et ne pas tenir compte des escaliers. Arrivé au premier mur, se placer tout contre lui et faire les manoeuvres suivantes: haut, bas, accroupi, ainsi de suite tout en tirant on essaye de passer à travers le mur, si ces mouvements sont faits rapidement, au



bout d'un petit moment on passe à travers le mur et ainsi de suite avec les autres cloisons (trois en tout). Arrivé au bout il faut mettre des coups de poings pour abattre la dernière cloison afin d'aller combattre le robot ED 22Ø. Contre lui, il faut s'accroupir et se relever quand il ne tire plus, pour lui mettre des coups de poings, cela devrait en venir à bout.
(Pascal ROY).

SPECTRUM

ALIEN HIGHWAY

Pour avoir des vies infinies:
POKE 39412,2Ø1.
(M.DA SILVA).

TURBO ESPRIT

Pour avoir les vies infinies:
POKE 29893,Ø.
(M.DA SILVA).

PROHIBITION

Voici le petit poke pour vies et munitions infinies:
POKE 3Ø382,Ø
POKE 3Ø383,Ø.
(Gabrielle PAN KE SHON).

VINDICATOR

A la demande générale, voici les mots de passe sans lesquels vous ne pouviez plus vivre: VALSALVA MANOEUVRE pour accéder au niveau 2 et EUSTACHIAN TUBES pour le niveau 3.
(Xavier TARDY).

ATARI

HEROES OF THE LANCE

Riverwind en tête suivit de Goldmoon puis de Raistlin et après les faibles et en dernier Flint. Utiliser la toile (web) pour bloquer les adversaires si Riverwind est blessé on fait passer Flint en tête et on guérit Riverwind ensuite on le remet en tête.
(Fabrice ROUX).

MEURTRE A VENISE

Désamorçage de la bombe. (facile) suivre dans l'ordre les instructions :

1) - se rendre à l'hôtel, cliquer sur les fenêtres en haut à gauche de l'entrée. On trouve un dénommé Kolher. (lunette + barbe)
il faut le fouiller. On trouve hélas sur lui une carte magnétique. Il faut également le photographier.

2) - se rendre au théâtre, dans la loge pour se maquiller. (en haut à gauche) et prendre l'apparence du personnage précédent (lunette + barbe) en cliquant sur les ciseaux

3) - se rendre au chantier et entrer à l'intérieur, glisser la carte magnétique dans la fente (en cliquant sur la fente) composer le code "5825" (il se trouve sur un ticket orange)

4) A l'intérieur du chantier, pren-

dre les outils (tournevis, pince) et cliquer sur la boite qui possède de petit bouton rouge en bas à droite

5) Devant la bombe, prendre le tournevis plat, ôter les vis du côté droit.
Une fois ouverte, il faut régler le potentiomètre (en cliquant dessus) vers le haut (cela ralenti le compte à rebours).
Mettre les switchs dans la position indiquée sur le croquis, couper le fil rouge en bas à droite (avec la pince), prendre le tournevis plat, cliquer sur le capot gauche, cliquer sur la pile (qui est fausse), prendre le tournevis cruciforme, cliquer plusieurs fois sur les quatre vis. Prendre le tournevis plat, cliquer aux extrémités des piles (rouges).
Et voilà c'est fini, facile non !
(Pierre BERTHOMME).

DEFENDER OF THE CROWN

Jeoffrey Longsword est le meilleur personnage pour le maniement de l'épée ce qu'aucun des autres n'est capable de faire et ceci est un facteur important pour le jeu. Les chevaliers sont les meilleurs à l'attaque, donc il n'est pas nécessaire d'acheter des soldats. Laissez toujours une petite armée à votre château car si vous perdez celui-ci,



vous perdez également la partie. Lors d'une capture essayez de les enfermer dans votre château, ainsi la terre que vous gagnerez sera à proximité. De retour à votre château il faut toujours effectuer un repli (à chaque tour). Ne jamais attaquer une terre qui vient de changer de mains, puisque l'armée ennemie sera toujours sur place. Lorsque vous êtes attaqué, attendez de voir de combien d'hommes vous disposez pour le combat, n'hésitez pas à combattre même si vous commencez à perdre. Lors de la délivrance d'une femme vous pouvez toujours voir une scène d'amour. Ne jamais attaquer un château, à moins d'être sûr de posséder une armée supérieure et puissante, alors choisissez "Bataille ardente". Les espions sont chers mais généralement avantageux, spécialement avant l'attaque d'un château. Lorsque vous achetez des soldats, chevaliers etc... vous n'avez pas besoin des deux, car en achetant une catapulte lors d'un état de siège, vous obtiendrez automatiquement l'un ou l'autre.

GOLDRUNNER

Dès le début du jeu, appuyez sur la touche I et vous irez au tableau des scores, mais si vous appuyez sur la touche U vous changerez de niveau. Durant le jeu, appuyer sur la touche F4 et 3 aliens seulement apparaîtront à l'écran. En appuyant sur la touche F1Ø il y aura d'étranges effets.

AMIGA

BUBBLE BOBBLE

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de mémoire (ex: monitor-c) et faire :
L BUBBLE 3ØØØØ
Puis mettre 4EB9 en 3Ø25C
mettre 4E71 en 3Ø266
" " " " 3Ø268
" " " " 3Ø26A
" " " " 3Ø26C
" " " " 367EØ
" " " " 367E2
" " " " 36854
" " " " 36856
Puis faire :
S BUBBLE 3ØØØØ 4Ø4CØ
(Pierre BOUTAVANT)

TITAN

Pour avoir le choix du tableau (de 1 à 8Ø), prendre un éditeur de mémoire type MONITOR-C et faire :

L Y 3ØØØØ
Puis mettre ØØØ7 CØØØ en 3Ø17E
et mettre 33FC 383Ø ØØØØ AC16 4EF9 ØØØØ Ø8ØØ en 7CØØØ
Puis faire :
S Y 3ØØØØ 3551C
(Pierre BOUTAVANT)

LED STORM

Pour avoir de l'énergie infinie, une fois le jeu chargé, avant de commencer à jouer, taper au clavier en QWERTY :
AMIGADAVIDBROADHURSTWANTSTOCHEAT
(à tes souhaits)

Voilà vous êtes invincibles !!!!
(Pierre BOUTAVANT)

SIDEWINDER

Commencer à n'importe quel niveau. Les fichiers des levels, sont dans le directory level et sont composés :
Level (n°).ch; level (n°).m; et objets (n° du level).
Donc chargez votre workbench, passez sous cli
Tapez :
COPY DFØ:C/RENAME TO RAM:
COPY DFØ:C/CD TO RAM:
CD RAM:
Insérez SIDEWINDER et tapez
CD DFØ:
Nous allons commencer directement au 5ème niveau

RAM:RENAME DFØ:LEVEL/OBJECTS 5 TO LEVEL/OBJECTS 51
RAM:RENAME DFØ:LEVEL/LEVEL5.CH TO LEVEL/LEVEL 51.CH
RAM:RENAME DFØ:LEVEL/LEVEL 5.M TO LEVEL/LEVEL 51.M



RAM:RENAME DFØ:LEVEL/LEVEL 1.CH TO LEVEL/LEVEL 5.CH
RAM:RENAME DFØ:LEVEL/LEVEL 1.M TO LEVEL/LEVEL 5.M
RAM:RENAME DFØ:LEVEL/LEVEL 51.CH TO LEVEL/LEVEL 1.CH
RAM:RENAME DFØ:LEVEL/LEVEL 51.M TO LEVEL/LEVEL 1.M
RAM:RENAME DFØ:LEVEL/OBJECTS 1 TO LEVEL/OBJECTS 5
RAM;RENAME DFØ:LEVEL/OBJECTS 51 TO LEVEL/OBJECTS 1
(Bruno CREISMEAS)

Satisfaits?
Des suggestions?
Ecrivez à
Daniel & Daniel



ZAC MAC KRAKEN

Première partie :

Prendre sushi in fish bowl. Ouvrir tiroirs, prendre kazoo, et ticket (pour prendre l'avion). Aller dans le salon. Pour regarder la télévision: prendre cushion à coté télévision (pour le remettre à sa place). Brancher la prise de la télévision. Soulever l'autre cushion (la télécommande est dessous). Prendre la télécommande. Utiliser la télécommande. Aller dans la cuisine. Ouvrir le cabinet. Prendre le yellow crayon. Prendre le buter knife. Ouvrir le réfrigérateur. Prendre l'oeuf. Revenir dans la chambre. Utiliser butter knife sur la cash card (afin de l'attraper). Utiliser le butter knife sur torn wall 5 pour décoller le papier peint). Utiliser le crayon sur tornwall (on dessine la carte dont on a rêvé). Soulever le rug corner (laisse apparaître une trappe qui mène à la machine diabolique des envahisseurs: inutile). Aller à la porte de l'appartement. Prendre la small key (elle ouvre la boite aux lettres). Sortir. Aller chez le boulanger. Sonner trois fois (le boulanger excédé vous jette son pain). Prendre stall breadaller à la 14ème rue. Entrer dans le magasin. Acheter golf club, tool box, wet suit, nose and glasses, hat , guitar. Ressortir du magasin et aller devant le coiffeur. Utiliser les wire cutters sur le bobby pin sign (pour le décrocher). Aller à la téléphone company. Prendre l'application (c'est un bon pour recevoir une carte de membre du king fan club). Utiliser le crayon sur l'application (pour la remplir): Mettre les nose glasses et le hat. Ouvrir la porte du guichet. Utiliser l'ordinateur (pour effacer sa note de téléphone). Revenir devant l'immeuble. Utiliser la small key sur la mail box (pour l'ouvrir). Utiliser filled application dans la letter box (pour l'envoyer). Fermer la mail box. Aller à l'appartement. Pour avoir des miettes de pain: ouvrir tool box. Utiliser



monkey wrench sur pipe (pour démonter le tuyau. Utiliser stale bread dans sink. Appuyer sur interrupteur (met en marche le broyeur). Prendre fish bread. Pour aller au lieu de reportage: Seattle. Aller à l'autobus. Utiliser le kazoo (ça réveille le conducteur). Entrer dans le bus. Utiliser la cash card sur le cash card reader. A l'aéroport: Acheter le livre à l'homme. Prendre l'avion. Pendant le vol: procédure pour se débarrasser de l'hôtesse: aller aux toilettes. Prendre le toilet paper. Utiliser le toilet paper dans le sink. Utiliser le sink. Aller au four à micro ondes. Utiliser l'egg dans le micro wave. Allumer le four. Pour récupérer les objets: aller au premier fauteuil. Prendre le cushion (pour le soulever). Prendre le lighter. Ouvrir toutes les bin (portes bagages). Prendre oxygen tank (il se trouve dans une des bin). Une fois arrivé: sortir de l'avion et l'aéroport. Prendre la tree branch. Donner nuts au squirrel. Utiliser duct tape sur entrée de la grotte (permet de dégager l'entrée). Entrer dans le grotte. Allumer le lighter. Utiliser la tree branch sur nest (pour l'attraper). Pour allumer le feu: utiliser le nest dans le fire pit. Utiliser la tree branch dans le fire pit. Utiliser le lighter sur le fire pit. Aller aux strange markings. Utiliser le yellow crayon sur strange markings (fait apparaître une pièce secrète). Aller dans la pièce secrète. Utiliser la télécommande (elle libère le cristal). Prendre le blue crystal. Revenir à l'aéroport. (si plus tard zac manque d'argent, utilisez la technique du loto expliquée plus loin). Procédure pour voyages en avion: Utiliser le réservation terminal. Choisir sa destination. Revenir chez soi. Aller à la 14ème rue. Utiliser le blue crystal dans le slot (c'est l'artifact demandé). Après la discussion avec Annie: soulever le desk mate (en dessous se trouve la cash card d'Annie).

LEISURE SUIT LARRY II

Deuxième et dernière partie :

L'ILE DE NONOOKEE:
Vous êtes suspendu à votre parachute: "use knife". Quand vous êtes dans la jungle, prenez le stick en haut de l'écran et approchez vous de l'arbre au maximum, puis dirigez vous vers la gauche jusqu'à ce que vous butiez contre l'arbre et tapez "crawl" puis sud. Lorsque vous passez sous l'arbre, le boa tourne la tête vers vous et c'est à ce moment précis que vous devez taper "use stick" puis allez à l'est. pour passer les marais il y a un seul et unique chemin "jaune" en partant du haut de l'écran et passant sur la première grosse pierre. Vous devez suivre ce chemin de très près pour ne pas mourir et traverser sans danger, il est donc très conseillé de sauvegarder votre partie ici! Quand vous arrivez au tableau ou il faut jouer les tarzans mettez vous le plus proche possible de la liane près du rocher sans tomber à l'eau et tapez: "use vine" puis deux fois ensuite pour sauter de liane en liane... lorsque vous atterrissez sur le sol, tapez "get vine" puis allez à l'est. Après la scène avec le chef vous vous retrouvez au bord d'une falaise . Allez au sud puis à l'est et près du feu tapez "get ashes" après allez au sud et faites "get sand" près de la mer. Retournez à la falaise et approchez vous le plus possible du bord (vers le milieu) et tapez "use vine"... Allez au nord ... Approchez vous des escaliers gelés et tapez "use sand"! Après allez au nord et vous êtes arrivé au dessus de l'antre de NONOOKEE!!.
VOICI LA DERNIERE ACTION DE CE PROGRAMME, LE RESTE EST SIMPLEMENT UN FILM.

L'ANTRE DE NONOOKEE:
Approchez vous de la faille d'ou s'échappent des volutes de fumée et tapez "open rejuvenator" puis "stuff bag into rejuvenator" (il faut être relativement près de la faille et sur sa gauche) enfin "light bag" et "throw rejuvenator" la secousse provoquée ouvre la porte de l'élévateur et vous pouvez entrer dedans! A partir de ce moment il n'y a plus rien à faire! Vous avez gagné!!! Je ne vous raconte pas la fin que vous découvrirez vous mêmes!
C'était la solution de LEISURE SUIT LARRY GOES LOOKING FOR LOVE IN SEVERAL WRONG PLACES, proposée par Vincent.


REZ DE CHAUSSEE
SORTIE
DEPART
Avenger
1er SOUS-SOL
2ème SOUS-SOL
1er ETAGE
3ème ETAGE
2ème ETAGE
Légende
CLE
TROU
SURIKENS
TRAPPE POUR MONTER
GRILLE POUR DESCENDRE
RECIPIENT
AMULETTE
LEVIER POUR OUVRIR GRILLES
FETICHE
CORDE MAGIQUE
SABRE MAGIQUE
COUP DE POING
FER A CHEVAL
PARCHEMIN
BOULOT
François



JOYSTICK SECOURS
177, rue St-Honoré
75001 PARIS

Secours

Mission impossible.. ? *Vous êtes perdu, dans un jeu? Envoyez nous votre question en précisant le standard de votre ordinateur, et nous la publierons en lui donnant un numéro. Vous êtes victorieux? vous avez la solution aux problèmes ? écrivez nous votre réponse, en précisant simplement le numéro de la question, et vous ferez des centaines de Joystickeurs heureux....*

Stèf.

QUESTIONS

INCANTATION
Younn. Q.23001
Dans la bibliothèque, je prends le livre N° 163 puis j'utilise le crochet. Le passage secret du loup-garou s'ouvre. Mais où est la bougie?

WONDER BOY
Fabrice. Q.23002
J'ai une console SEGA, quand j'arrive au tableau 6, je ne peux pas traduire la phrase et je ne trouve pas la clef pour aller dans le tableau 8. Pouvez-vous m'aider à trouver une solution?

GAUNTLET
Virginie. Q.23003
Au secours! Quand on a plus de puissance, est-ce qu'il faut retourner à zéro? Si non, donnez-moi la solution.

TOMAHAWK
Jayson. Q.23004
Comment aller à l'autre base? Tout renseignement sera le bienvenu.

TAROT
Limons. Q.23005
Comment changer les cartes du chien? Suis-je obligé de faire 3 écarts?

L'OEIL DE SET
Carlos. Q.23006
Au secours! Aidez-moi, tel est la plainte déchirante que je lance à tous les joystickeurs susceptible de m'aider pour sortir du labyrinthe.

SOLDIER OF FORTUNE
Jérome. Q.23007
Une fois que j'arrive au tableau "village life" je ne sais plus quoi faire!

L'ILE
Francis. Q.23008
Je sais que le masque se trouve dans le temple, mais ou?

THE LAST NINJA II
Jim. Q.23009
Dans le niveau 5: The office, je suis bloqué en effet, je ne peux plus avancer à l'endroit où se trouve le ventilateur géant. Je n'arrive pas à arracher la grille comme le dit ZARK. Aidez moi!

POLICE QUEST
Marco. Q.23010
J'ai un problème dans ce jeu, que faut-il faire une fois arrivé au café avec la bande de motards? De plus, quel est en fait le but du jeu. Que peut-on visiter à part les hôtels, la prison et le tribunal? Et enfin, quelle est cette mystérieuse cadillac bleue dont le chef nous parle au briefing?

INFILTRATOR
Pierre. Q.23011
Comment faire pour passer du premier au deuxième tableau?

COMBAT SCHOOL
Nico. Q.23012
Je voudrais savoir comment ont peut arrêter l'horloge?

WEST BANK
Ludovic. Q.23013
Comment fait-on pour abattre les hommes dans le temps donné dans un petit carré en haut à gauche de l'écran. J'espère avoir une réponse trés bientôt.

INCANTATION
Maniac of Joystick. Q.23014
Je me fais bouffer à chaque fois. J'ai déjà trouvé la traduction, le revolver, les balles en argent, l'opale, le crochet, les 2 clefs mais je cherche la robe, les bougies, le lieu, dites moi tout. Dépêchez-vous, ils arrivent!!!

FLASH
Joyseb. Q.23015
Comment arriver à la fin?

SABOTEUR II
Frédéric. Q.23016
Je voudrais avoir le code d'accès du level 2, c'est trés urgent, merci.

PHARAON
Un lecteur. Q.23017
Comment entre-t'on dans la cité?

ARMY MOVES II
Gégé. Q.23018
Est-ce qu'un mec hyper sympa pourrait me filer le code pour continuer le jeu?

JAIL BREAK
Un lecteur. Q.23019
Comment faire pour avancer dans le jeu, je patauge! Que faut-il faire, y a t'il un code?

ANTIRIAD
Sébastien. Q.23020
Quand on a l'armure, qu'est-ce qu'il faut faire?

BARBARIAN II
Laurent. Q.23021
Comment être victorieux du magicien Drax, il reste totalement insensible à mes attaques et me foudroie de ses éclairs. Je déprime!

V
Steeve. Q.23022
Comment fait-on pour passer les portes magnétiques?

THE LAST NINJA II
Capone. Q.23024
WANTED! Je recherche la solution miracle pour passer le ventilateur du niveau "OFFICE BLOCK" (niveau 5).

DRAGON NINJA
François. Q.23025
Je ne sais pas ce qu'il faut faire au septième niveau, je ne peux pas aller à droite et en allant à gauche, je me fais trés rapidement tuer! Dite moi ce qu'il faut faire, merci.

FLIGHT SIMULATOR
Daniel. Q.23026
Comment sortir du mode pause, je ne peux pas commencer a jouer. Je possède un ATARI ST.

GHOST BUSTERS
Un lecteur. Q.23027
Quel est le numéro de compte qui permet d'avoir plus d'argent au début du jeu?

THE LAST NINJA II
Capone. Q.23028
Je voudrais savoir comment monter dans l'hélicoptère du niveau "Office Block". Merci de me laisser monter au septième ciel!!!

KIKEKANKOI
Jérome. Q.23029
Je suis bloqué, je n'arrive pas à trouver tous les éléments pour allumer la salle noire. Help!

LE MANOIR DE MORTEVIELLE
Auréli. Q.23030
Comment faire pour rentrer dans la chambre de julia et quel est le mystère du puits?

DEFENDER OF THE CROWN
Franck. Q.23032
Comment augmenter son potentiel d'hommes et comment vaincre le deuxième garde dans la grande salle du château?

DRILLER
Franck. Q.23033
Comment faire pour planter les derriks?

MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE
Bruno. Q.23034
Qui a écrit la lettre de menace? Quel est la star la plus brillante? Comment s'appelle la machine que l'on voit sur le micro-film? Que représente la photo déchirée? Comment le pistolet sur la photo est -il surnommé? Qui a tué l'aviateur et où? Qui est l'agent X-13? Dans quel pays habite Mr Jackbson? Toute aide me sera précieuse, merci.

BATMAN
Un lecteur. Q.23035
Avec l'aventure de Joker comment peut-on voir dans la chambre blanche? Please répondez-moi vite.

TT RACER
Phil. Q.23023
J'aimerais connaître le code d'accès. Merci.



l'annonce

L' ordinateur responsable de la rubrique P.A. a la tête qui enfle. Il se prend pour une star et exige d'être augmenté, pas en pages mais en crédits galactiques. 50F pour une annonce, même toute petite! C'est ça ou le virus dans le système. Que faire? Envoyez nous votre annonce pour nous dire ce qu'il faut faire! Avec votre chèque de 50 F, bien sûr!

AMIGA

CONTACT

67 N°2001612
Echange news sur Amiga 500. Echange sérieux et durable. Réponse assurée. Envoyez vos listes à MICHEL Nicolas. 7 Rue des Remparts. 67480 FORT-LOUIS.

AMSTRAD

ACHAT

54 N°2001728
Achète pour CPC 6128 Dragon Ninja et Double Dragon : 50 F. Contacter Laurent. Tel.: 83.90.30.37. (après 18h).

59 N°2001700
Cherche lecteur DDI1 pour Amstrad CPC 464 (bon prix). Recherche jeux K7. Faire offre. Demander Olivier. Tel.: 20.01.69.42. (après 19h). Merci. A bientôt!

71 N°2001709
Achète CPC N°1 à 4 (inclus) + programme utilitaire de Archambeau + mieux programmer de Archambeau Autoformation 6128 de général disquette tutor ou similaire. LORRAIN Roger. Route de Fretterans. 71270 PIERRE DE BRESSE.

88 N°2001704
Achète Assembleur pour CPC 6128 avec emploi si possible. Cherche utilitaires, Double Dragon, R-Type, Hercule II, Teenage Queen, Guerilla War, Robocop. Ecrire à CIESLA Grégori. Rollainville. 88300 NEUFCHATEAU.

93 N°2001683
Recherche jeux de dames pour 6128 DK. (Règles Françaises) ex : Dames 3D. (Cobra soft) ou autres. Ecrire à GIBAUD Jackie. 12 Bis Avenue Outrebon. 93250 VILLEMOMBLE. Réponse assurée.

CONTACT

62 N°2001662
Vend ou échange news et anciens sur Amstrad CPC 6128 3", jeux ou éducatifs ou utilitaires : 50 F ou 100 F. ARSENE Yann. 2 Impasse de la Poste. 62158 L'ARBRET. Tel.: 21.48.28.29. et/ou 21.48.64.87.

75 N°2001702
Cherche sur Paris, nombreux jeux : Thunder Blade, Turbo Cup, Crazy Cars II. Possède : Robocop, Pacmania, Opération Wolf, Off Shore Warrior, Fire & Forget, T. Renegade etc... Contacter Grégory. 7 Rue Cino Del Duca. 75017 PARIS. Tel.: 45.72.40.68.

76 N°2001695
Cherche contact sérieux pour échange de jeux sur DK. Possède hits et news. Recherche news (particulièrement Crazy Cars II). Envoyez vos listes à FREULON Jérôme. 38 Rue des Poilus. 76620 LE HAVRE.

89 N°2001637
Recherche toujours nombreux contacts pour échange de news et de trucs sur CPC. (Disk uniquement). Contacter BONVARLET Damien. 11 Grande Rue. 89210 BRIENON. Tel.: 86.43.00.93. (après 19h). Salut!

VENTE

07 N°2001714
Vend synthétiseur vocal techni-music, pour CPC 464 K7, (état neuf). Prix : 400 F. Contacter REY Fabrice. Quartier la Souchère. 07800 BEAUCHASTEL. Tel.: 75.62.00.83.

45 N°2001699
Vend CPC 464 mono + DDI1 + nombreux jeux K7 et DK + Autoformation 6128. Vendu : 2500 F. Contacter GERINGER Jean. Ecole Mazagran. 45330 MALESHERBES. Tel.: 38.34.84.51.

63 N°2001726
Vend jeux sur 6128 : (Barbarian, 1943, Gryzor...) : 90 F disk + frais de port compris. Contacter MILLEREAU Fabrice. La Faye Sermentizon. 63120 COURPIERE. Tel.: 73.68.30.26. (après 17h30).

68 N°2001713
Vend CPC 464 monochrome + lecteur de disquettes + imprimante + nombreuses disquettes, K7, livres, revues et housses. (Prix à débattre). Contacter Edy. Tel.: 88.66.03.42.

75 N°2001635
Vend 6128 couleur + lecteur K7 + 3 Joysticks + de très nombreux jeux : R-Type etc... + utilitaires + livres + revues. Prix : 3250 F. Contacter moi par téléphone du mardi au samedi. Tel.: 42.78.07.95 (de 11h à 19h).

75 N°2001687
Vend DK (originaux) : 100 F. Possède : Tiger Road + nombreux compilations. Contacter LAM Soc. 42 Rue de Belleville. 75020 PARIS. Tel.: 43.58.49.02. (A partir de 17h30).

75 N°2001715
CPC 6128 vend softs (nouveautés), tous les genres. Prix : 50 F. (DK. + frais de port compris). Ecrire ou téléphoner à SCOTT Benjamin. 62 Rue de l'Assomption. 75016 PARIS. Tel.: 45.25.93.72. (après 18h). Merci!

75 N°2001721
Vend CPC 6128 couleur + jeux + utilitaires + revues + livre + Joystick. Prix : 3000 F. Contacter AL KAIED Houssam. 9 Rue Saint Amand. 75015 PARIS. Tel.: 42.50.90.39.

75 N°2001723
Vend ensemble ou séparément CPC 6128 couleur + lecteur 5" 1/4 + livres + Joystick + disquettes. Contacter BERNA Raphaël. 15 Passage du Génie. 75012 PARIS. Tel.: 43.72.64.64.

76 N°2001691
Vend disk 3" + nombreux jeux + nombreux manuels et doc. à prix divers. (Original sur K7). Envoyez vos listes + 1 enveloppe limbrée à LETOURNEL Alexis. 17 Allée des Fleurs. 76240 BONSECOURS. Tel.: 35.80.07.26.

77 N°2001684
Vend Amstrad CPC 6128 coul. + nombreux jeux (originaux) : (Dragon Ninja, Turbo Cup, Batman II etc...). + Joys., Phaser One + Kit de téléchargement + nombreux programmes de jeux en basic et revues. Prix : 3500 F (t.b.e.). Philippe. Tel.: 60.05.03.40.

77 N°2001732
Vend jeux pour Amstrad K7 et DK. (OCP Art Studio, Dieux de la Mer, Lorigraph, Trivial Poursuit, Top Gun, Renegade, Game Over, Fer & Flamme, Relief Action). Liste sur demande. Contacter Christophe. Tel.: 64.23.22.25. (de 17h à 21h).

91 N°2001690
Vend Amstrad CPC 464 monochrome type Azerty (1 an 1/2) : 1200 F (frais de port compris). Ecrire à LEBOEUF Frédéric. Résidence Silof Bat. 1. Route de Chaleaufort. 91190 GIF SUR YVETTE.

93 N°2001663
Urgent! Vend jeux sur DK CPC 6128 : Wenner March Hin, l'Ile, Pub Games : 110 F pièce. En compil. : 6 Pack vol 1 et 2, Golden 7, World Games : 80 F pièce. Les 4 compils. : 300 F. Contacter Emmanuel. Tel.: 43.83.98.99.

93 N°2001682
Vend Amstrad 6128 couleur (t.b.e.) + nombreux jeux dont news : (Rambo III, nombreux jeux exceptionnels etc...) + lecteur K7 + cordons + K7 + Joystick + livres. Le tout cédé à : 3500 F. Contactez-moi par téléphone. Gérard. Tel.: 43.84.33.02.

93 N°2001703
Stop affaire! Vend jeux (originaux) sur DK 6128 CPC : Despotik Design, Sorcerer Lord Stryfe : 60 F pièce. Werner Mach Hin, Pub Games, l'Ile : 110 F pièce. Les 6 jeux : 450 F. Contacter Emmanuel. Tel.: 43.83.98.99. Merci!

93 N°2001729
Urgent! Vend CPC 464 + mon. coul. + lect. disks DD1 3" + crayon optique + 2 Joysticks + nombreux jeux (originaux DK et K7). + news + magazines Amstrad. Prix : 6000 F (à débattre). Contacter Jean-François. Tel.: 43.85.06.01. (après 18h).

94 N°2001716
Vend CPC 464 couleur + lecteur DDI1 (sous garantie) + Discology, Hercule, Zenith + 2 Joysticks. Le tout : 3800 F. Contacter TORKI Christophe. 4 Rue Louise Lesieur. 94700 MAISON-ALFORT. Tel.: 43.96.01.62. (après 19h).

APPLE

VENTE

14 N°2001725
Vend Apple IIe + 2 drives + imprimante IW1 + souris + mon. monoch., cartes + logiciels, livre (t.b.e.). Prix : 6000 F (à débattre). Contacter MOUCHEL Christophe. 44 Rue des Bouchers. 14400 BAYEUX. Tel.: 31.21.19.03. (après 18h).

ATARI

ACHAT

23 N°2001681
Achète 520 STF/DF avec ou sans moniteur couleur + quelques softs ou Amiga 500 seul. Faire offre. Vend Mirage Imager pour C64 (prix à débattre). Contacter Thierry. Tel.: 55.68.92.62. (vers 18h ou heures de repas).

23 N°2001686
Achète imprimante texte et graphique noir & blanc ou couleur, Compatible Atari 520 ST et Tuner T.V. sur Atari. Contactez-moi au. Tel.: 55.63.17.96. Merci!

73 N°2001689
Achète pour ST : Dungeon Masters (version Anglaise uniquement). + cherche demos et logiciels du domaine public. Faire offre à EXCOFFIER David.

COCHEZ LES RUBRIQUES CONCERNANT VOTRE ANNONCE:

STANDARD

☐ AMSTRAD ☐ COMMODORE
☐ ATARI ☐ SPECTRUM
☐ AMIGA ☐ AUTRES

RUBRIQUE:

☐ ACHAT
☐ VENTE
☐ CONTACT

TARIFS:

☐ **1 PARUTION 50F**

Gratuit pour nos abonnés qui devront joindre à leur annonce leur dernière étiquette d'expédition.

☐☐ **Votre département** (à remplir obligatoirement)

Rédigez en majuscules votre annonce en remplissant une lettre par case (la ponctuation compte pour une lettre). Laissez une case entre chaque mot. Vos annonces doivent nous parvenir le Vendredi qui précède la parution. Les annonces non publiées, paraîtront dans le numéro suivant. Le texte des P.A. paraissant dans deux numéros, ne pourra être modifié. Les parutions sont consécutives.

Adressez votre annonce, avec son règlement par chèque, C.C.P. ou timbres à:

JOYSTICK hebdo
J'ANNONCE
177 rue St Honoré
75001 PARIS

La rédaction se réserve le droit de refuser ou de modifier toute annonce non conforme à l'intéret de la publication

35 Rue de Perthuis. 73200 ALBERTVILLE. A bientôt! J'aime Joys.!

92 N°2001707
Achète moniteur multi synchro (style NEC). Pour quelque chose comme 10 balles. (héhéhé!). Ecrire à DIAS Daniel. 1 Parvis du Breuil. 92160 ANTONY. Salut!

CONTACT

34 N°2001680
Jeune Atariste 520 ST novice, cherche jeux à bas prix et contacts. Demander RAMADE Alexia. 96 Rue de la Cadoule. 34070 MONTPELLIER. Tel.: 67.27.61.13.

44 N°2001692
Le Club "Scrolling & Training". Vend du matériels informatique à bas prix sur Atari ST. Pour en savoir plus contacter "Scrolling & Training". 81 Rue des Coteaux. 44340 BOUGUENAIS. Ou. Tel.: 40.65.66.62. (24h/24h).

54 N°2001675
Echange news sur Atari ST : (Bio Challenge, Cybermind, Zany Golf). Contacter AUBIN Béranger. 18 Rue Hanzelet. 54110 HARAUCOURT. Tel.: 83.48.37.81.

59 N°2001731
Atari ST. Cherche contacts France/Etranger pour échange super news. Possède : Bio Challenge, Last Ninja... Et Programmeur/graphiste pour Demo. Waiting For You. Amari 11/12 Avenue René Loty. 59370 MONS-EN-BAROEUL. Tel.: 20.47.53.34.

64 N°2001710
Echange jeux news sur 520 ST. Envoyez vos listes. Contact sérieux et réponse assurée. Ecrire à RIBAS Fabrice. 30 Rue Mozart. 64000 PAU.

VENTE

78 N°2001718
Vend Atari 520 STF + souris + livres + Joystick + Double Dragon. Le tout : 2800 F. (Région Parisienne seulement). Contacter Olivier. 3 Rue Charles Maréchal. 78300 POISSY. Tel.: 39.79.92.48.

91 N°2001693
Vend jeux sur Atari XL en DK : 50 F. Vend aussi cartouches de 60 à 80 F. Ainsi qu'anciens numéros de Joysticks (1 à 20). + Tilt (52 à 65). Ecrire à ALBRIEUX Claude. 28 Rue de Cuvray. 91230 MONTGERON.

95 N°2001660
Vend Atari 520 STF/DF + moniteur SM124 + imprimante SMM804 + lecteur 5" 1/4 DF + logiciel. Le tout très bon état. (Prix à débattre). Mr. LUMINA Franck. 20 Rue des Sarments. 95000 VAUREAL.

COMMODORE

ACHAT

17 N°2001698
Urgent! Achète 1541 pour CBM 64 (t.b.e.). Prix : 800 F. Contacter AUDIGOU Hervé. 28 Avenue du Bois d'Amourette. 17300 ROCHEFORT. Tel.: 46.99.31.42. (après 19h). Merci!

CONTACT

54 N°2001708
Cherche jeux : Robocop, Dragon Ninja, Crazy Cars II, pour C64 (K7). Echange chacun d'eux contre 5 jeux. Demander liste à JOEL François. 4 Rue des Peupliers. MAIZIERES. 54550 PONT ST VINCENT.

VENTE

29 N°2001724
Super affaire! Vend C64 (t.b.e.) + moniteur + drive 1541 + K7 + nombreux jeux : (Batman, Savage...) + originaux : (Ultima V, Barbarian II...). + doc. Prix : 4000 F. Contacter LOZACHMEUR Julien. Talbolec. Baye. 29130 QUIMPERLE.

47 N°2001722
Vend C64 + lect. K7 + nombreux jeux (orig.) + 2 Joys. + nouveautés, (t.b.e.). Valeur : 5000 F. Cédé à 2500 F. Vend Console Sega + 5 super jeux : (Zillion, Choplifter...). (Le tout de Noël/88 = 1300 F). Contactez-moi par téléphone. Tel.: 53.64.09.13. (ap.19h).

77 N°2001712
Vend C128 + 1541 + 1530 + Joys. + P. Cartridge + souris + housse + nombreuses news : (Zac Mac Kraken, Last Ninja I&II, Fernandez Must Die, Katakis, Hawkeye, Barbarian II, Blood, Ik+, Plaloon...) Le tout : 2900 F. Contacter Julien. Tel.: 60.28.32.88.

94 N°2001694
Vend pour C64 news et anciens K7. (Prix intéressant). Contacter DAGUET Laurent. Tel.: 45.94.49.75.

MSX

ACHAT

69 N°2001717
Achète MSX 8250/55 (bon état). Echange logiciel sur disk, list et condition. Cherche cartouche RS232 et Logophilips + doc. et notice de soft MSX 1&2. Réponse assurée. Contacter BONJEAN. 8 Impasse Viviani. 69960 CORBAS. Tel.: 72.50.43.60.

SPECTRUM

CONTACT

37 N°2001685
Echange logiciels sur Spectrum 48K et 128K. Possède nombreuses nouveautés. Ecrire à FERRAN Alain. 8 Allée du Muguet. 37170 CHAMBRAY.

VENTE

19 N°2001730
Vend 4 jeux pour Vic 20 et 4 jeux pour Spectrum ZX avec le manuel, sur la K7 (original) : 75 F. Contacter GUERTNER Frédéric. Puyemege la Maison Rouge. 19150 LAGUENNE. Tel.: 55.20.36.69. (entre 18h et 19h).

59 N°2001719
Vend Spectrum +2 + nombreux jeux et manette avec livre. Prix : 500 F. Contactez-moi par téléphone. 28 Rue Sadi Carnot. 59290 WASQUEHAL. Tel.: 20.98.29.65.

92 N°2001696
Vend Spectrum 128K+2 + de très nombreux jeux + 2 cordons multifaces + manuel. Le tout pour : 2800 F. Ecrire à BERGER Yannick. 12 Rue Lazare Carnot. 92140 CLAMART.

THOMSON

VENTE

75 N°2001727
Vend TO8 + moniteur couleur + lecteur disks + crayon optique + 2 Joysticks + manuel + nombreux jeux + magazines (Tilt). Valeur : 8000 F. Vendu : 4000 F. (t.b.e.). Contacter ADAM Olivier. 22 Rue Berthollet. 75005 PARIS. Tel.: 43.37.41.58.

AUTRES

CONTACT

58 N°2001711
Cherche contact sur PC. Possède : Turbo Cup, A320, Arkanoïd etc... Contacter MORAND Pierre-Yves. 70 Rue des Momlapins. 58000 NEVERS.

VENTE

06 N°2001720
Vend pour Apple 2c nombreux jeux et utilitaires (récents). Liste contre enveloppe timbrée. Ecrire à MAZELIE Stéphane. Avenue de la Tour Gandolphe. 06600 ANTIBES.

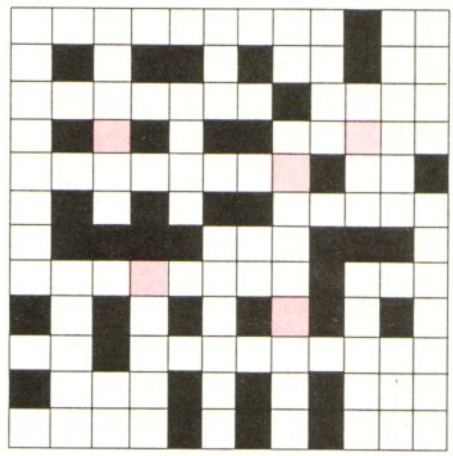
42 N°2001688
Vend Console Sega (sous garantie). + After Burner, Out Run, Choplifter, Thunderblade, Hang One. Le tout : 950 F. Contacter MARTINEZ Eric. 12 Rue Balay. 42000 SAINT ETIENNE. Tel.: 77.38.60.53.

74 N°2001701
Vend Console Sega + 4 cassettes : 800 F. (Etat neuf). Demander Olivier. Tel.: 50.87.14.23. (après 17h).

92 N°2001523
Vend Console Sega + 4 jeux + 2 manettes. Prix : 700 F. (L'ensemble en très bon état). Tel.: 47.50.64.50. (après 18h). Merci!

92 N°2001706
Vend Apple IIc, avec souris + de très nombreuses disquettes + moniteur monochrome + utilitaires. Prix : 4500 F le tout. (Prix à débattre). Demander Sébastien. Tel.: 46.31.45.14. (tous les jours sauf le lundi après 17h).

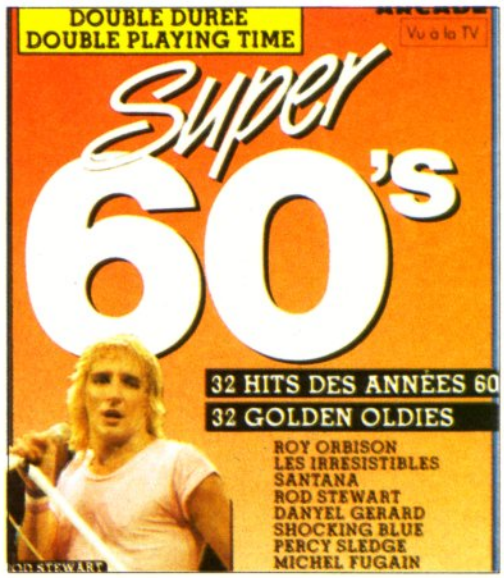
JEUX



2) ON - AN - NE
- PR - ON - IL - EU
- OC - ER
3) PRE - SON - DES
- ROM - TEL - LUI
- MES - RUE
4) LOIR - YETI
- URNE - TRON
- ROIS - MERE
5) CYCLE - PACTE
- WIZARD - FIOLE
- ORSON - REALM
6) DONALD
- APOLLO
7) GUZZLER
- NEMESIS
8) SURVIVOR
- PEGASSUS
- SPACE OUT
9) FROSTBYTE
- POWERPLAY
- CRAZY CARS

Le passé est de retour pour tous les fans de Salut les copains! Découvrez ou redécouvrez les plus grands tubes des années 60.
Et qu'est-ce que l'on dit ? Merci Arcade !

15 K7 DOUBLE DURÉE



Pour gagner, c'est très simple : après avoir replacé tous les mots de la liste, il suffit de remettre dans l'ordre les lettres qui se trouvent dans les cases rouges, et trouver le

"JEU MYSTERIEUX"

Envoyez votre réponse en découpant obligatoirement le bulletin ci-dessous à :
JOYSTICK JEUX - 177 rue SaintHonoré - 75001 PARIS
et les 15 gagnants tirés au sort recevront cette cassette.
Cette semaine le JEU MYSTERIEUX a 5 lettres

JEU MYSTERIEUX DU 12 AVRIL

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
CP _____ Ville _____
Age _____ Ordinateur _____

LE MONDE DE L'ARCADE

L'ultime collection de mort et destruction. Le défi suprême à l'habileté et à la determination que seuls les champions en technique, en puissance et en cran peuvent à peine prendre en considération.

Etes-vous assez courageux pour lancer votre ordinateur à l'assaut de l'arcade?



1943™ "L'adaptation de 1943 sur CPC est une réussite les graphismes sont colorés et détaillés, le scrolling vertical est efficace." TILT

ROAD BLASTERS™ "J'aime Road Blasters sur CPC, car tous les artifices du jeu d'arcade ont été reproduits 17/20." AMSTRAD 100%

MAD MIX™ "L'ensemble est amusant d'un graphisme plus qu'agréable..." AMMAG

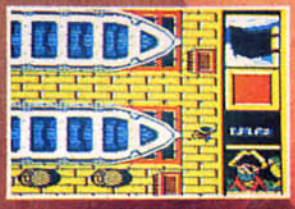
TIGER ROAD™ "Graphisme impeccable, gros sprites fins et bien animés, très variés et très exotiques..." AMMAG

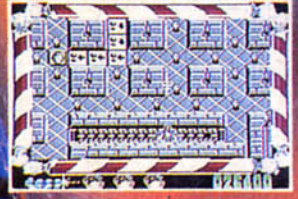
SPY HUNTER™ "Ceci n'est pas un jeu. C'est un défi de grande vitesse à vos dons d'agent secret."

IMPOSSIBLE MISSION II™ AMSTRAD 100% "16/20. Attention les yeux. Ça c'est du sérieux."

COLOSSEUM™ & BLACK BEARD™ Deux jeux inedits sur Amstrad!













Amstrad cassette et disquette.

U.S. GOLD®

WORLD BEATERS

Photos d'écran de formats divers.

U.S. Gold (France) S.A.R.L., B.P., 3 Zac de Mousquette, 06740, Châteauneuf de Grasse.