JOYSTICK

JOYSTICK HEBDO

N° 26 • 3 MAI 1989 L'HEBDO DES JEUX MICRO INFORMATIQUE

67 POKES
TRUCS
ASTUCES
VIES INFINIES

TESTS

LORDS OF THE RISING SUN (AMIGA)
RAFFLES (CPC - AMIGA)
WANDERER 3D (CPC - AMIGA)
AIRBALL (AMIGA)
F16 COMBAT PILOT (ST)
VINDICATORS (ST)
ETC...

PREVIEWS

SWIFTAR (ST)
SPHERICAL (ST)
BEAM (AMIGA)
MAKE A BREAK (ST)
ACTION FIGHTER (AMIGA)
MOTHER GOOSE (AMIGA)
BOMB FUSION (AMIGA - ST)
WINDSURF WILLY (ST)



2 CONCOURS
SILMARILS et MICROIDS

DRAGONNINJA INVINCIBLE

T 2788 - 26 - 10,00 F
3792788010001 00260

SKATEBALL



Screenshot on ST



Screenshot on ST



Screenshot on PC

Skateball, la simulation sportive du futur qui combine à la fois les émotions du football américain et les techniques du hockey sur glace.

Sur la patinoire, vous devrez affronter une équipe qui saura vous montrer sa ténacité. A vous d'éviter impérativement les obstacles et les crevasses mortelles qui parsèment la glace.

Marquer des buts coûte que coûte, telle est la devise du Skateballer et telle doit être la vôtre maintenant.

Votre but : gagner mais d'abord... survivre !

Amiga, ST, PC : 249 F.
Amstrad, C 64, Disc : 189 F.
Amstrad, C 64, K7 : 149 F.
Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
UBI SOFT

Tél. (1) 48 98 99 00

Z'avez vu la Franzine ?

O joie, ô bonheur, c'est la semaine où on ne fait rien à l'école, où l'on peut profiter des quelques derniers instants pluvieux pour charger les derniers trucs, astuces, bidouilles (plus de 1 500 ont été fournis dans les pages de JOYSTICK Hebdo)*.
La semaine prochaine, une surprise, une nouvelle rubrique sur le... devinez quoi... ST, et par qui?... les plus malins d'entre vous le savent déjà!

*Pour ceux qui ont raté le catalogue de la semaine dernière, pas de problème, cherchez le coin du jounal où on achète les N°s manquants.

Bon Joy! Bon Stick! Bon jour!

SOMMAIRE

N°26 du 3 mai 1989

4 ZOOM
Toutes les News...

17 MORE DE RIRE
Vos histoires et vos dessins

18 J'APPRENDS
Un nouveau jeu sur CPC

19 JOYSTICK SECOURS
Les réponses à vos questions

20 LE KO de la semaine
Le Scrolling sur ST

21 PONY EXPRESS
Le courrier des Joystickeurs

22 L'INDEX DES 1500 ASTUCES

24 J'ANNONCE
Toutes vos P.A. classées

26 AMIGA CONNEXION

28 CHARGEZ
Les Softs en magasin cette semaine

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

36 LE DOSSIER D'OR :
DRAGONNINJA

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 • FabricationPAO, CHALLENGE• Photogravure BEAUCLAIR • Impression, Sima Torcy • Commission paritaire N° 70725 • Dépot légal à parution.

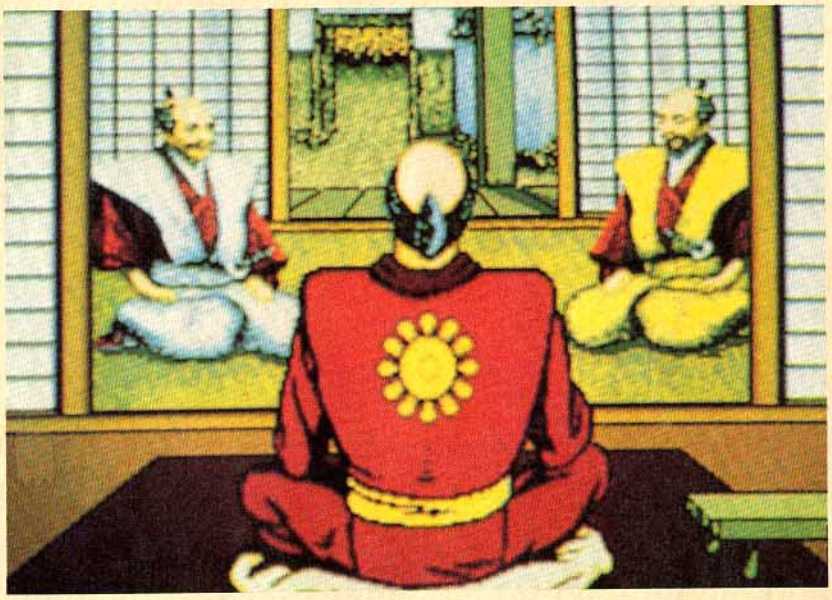
DRAGON était le mot à trouver dans le N°22. Et voici les 15 gagnants qui vont recevoir la K7 des Super Sixties.

BENZERARA Stéphane ,
BIRCHALL Frédéric ,
BOT Manuel ,
BRAULT Patricia ,
CARDEILHAC Bruno ,
CHARLES Maud ,
DE LAMAT David ,
DEMOUGEOT James ,
DIONA Nicolas ,
DUC Philippe ,
LECOURT Frédéric ,
NEUMAYER Christophe ,
SOUFFLARD Christophe ,
TRAN Daniel ,
VASSAL Jean-Pierre



Seul sur votre monture, vous admirez vos terres légendaires. Rien à l'horizon, tout parait calme. Un léger tintement de cloche résonne dans un coin de votre esprit. Peut-être y a t-il un monastère près d'ici? Un quelconque temple investis par un clan de ninjas dissidants? Mais c'est une rebellion! A moi mon cheval! En avant! Mais.. mais.? Ou sont passés mes braves guerriers? Où es-tu Miura! Yoshinaka! Où êtes-vous mes fidèles amis! AAAaaaaaAaaah! RRooow! Quoi encore! Albert! Tu viens encore de faire un cauchemar! Allez calme toi! Viens là mon petit, recouche-toi! C'est rien! Mamam surveille...

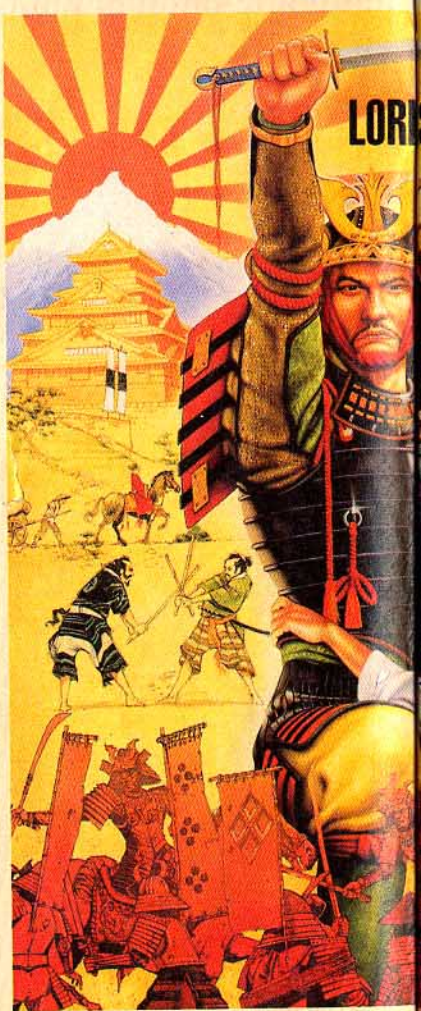
En exclusivité mondiale, Joystick Hebdo a la plaisir de vous annoncer la sortie du dernier né de chez Cinemaware: Lords of the Rising Sun. Véritable wargame cinématographique et digne successeur de Defender of the crown, ce logiciel est, comme la plupart des Cinemaware: incontournable!. Dès les premiers écrans, l'utilisateur



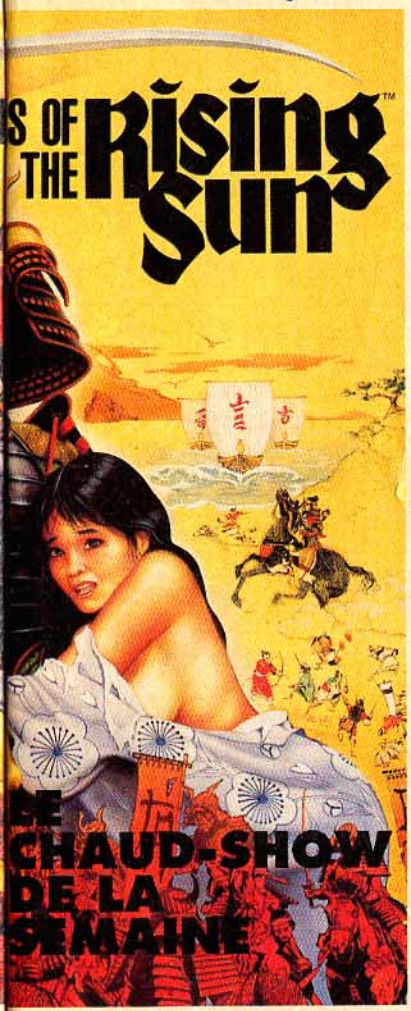
reste bouche bée, abasourdis. Le jeu commence par un cri "à la Shogun" servant d'introduction à une musique médiévale japonaise superbe. Le graphisme, lui, reste fidèle à la tradition: il est extraordinaire. Il est en temps pour vous de remonter dans votre machine temporelle (non non c'est pas dans le jeu ça!) car l'action se situe en 1180, en pleine période médiévale japonaise. Et, en ce temps là, le Japon est contrôlé par cinq grands seigneurs. Deux seulement retiendront notre attention: Yoritomo et Yoshitsune. En 1180, le japon traverse une grande crise. Des massacres se préparent car un des seigneurs refusera l'autorité établie, ce seigneur c'est vous! Et, prétextant agir en coordination avec le Shogun Minamoto, notre maître à tous, vous vous apprêtez à semer un vent de rébellion sur tout le Japon (petit béta). Car vous avez choisi l'option un! En effet, vous venez de sélectionner Yoritomo en bougeant votre souris sur la droite! Yoritomo et ses frères bien sur! Car vous possèdez maintenant plusieurs armées! (Wargame oblige!). Resté un instant à admirer le paysage, vous décidez tout à coup de rejoindre votre chambre afin de comploter diaboliquement... -Héhéhéhé, et si j'envoyais un ninja assassiner Yoshinaka en douce? Hmmm? Moui moui...Et hop! La flèche est lancée! Plus personne ne peut l'arrêter! (Cf Archives Scotland Yard 1989). Mais..mais un ninja vient de pénétrer chez moi! A moi mon saaabre! Et han! Aaaaaaahhhh. (Vous venez de recevoir une étoile métallique dans...hum?).

Si vous achetez Lords of the Rising Sun, voila ce qui risque d'arriver! Mais ce logiciel ne se limite pas à une simple bataille contre un ninja, c'est pire que cela! En effet, vous contrôlez donc cinq armées féroces, prêtes à tout massacrer sur son





LORDS OF THE RISI SU

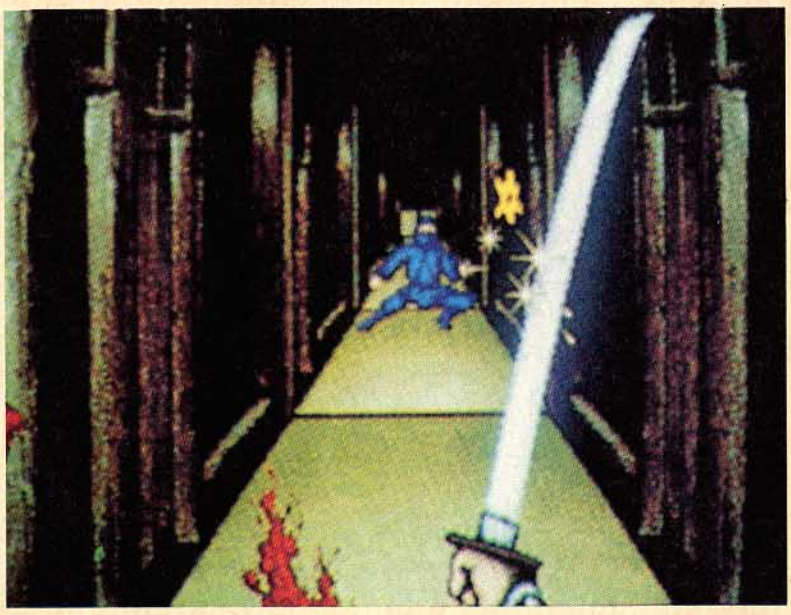




passage...Tout? Non! Sauf les monastères! Depuis une carte du Japon façon "Defender" vous avez une vision globale afin de paufiner votre stratégie. Sur cette carte, vous visualisez toutes les actions des ennemis car elle est entièrement animée! Et cela grouille de partout! Pour diriger une de vos armées, il vous faudra maintenir appuyé le bouton gauche de la souris et positionner vos hommes à l'endroit voulu. En appuyant sur le bouton droit, vous aurez la possibilité de visualiser le nom des troupes ainsi que leur puissance au combat. Pour corser le tout, non seulement tout bouge mais en plus Cinemaware a trouvé opportun de faire graviter des nuages qui masquent parfois plus de la moitié du japon !En bref, vous devenez ainsi complètement aveugle et il sera nécessaire dans certains cas de taper "Escape" afin de stopper la progression de vos troupes en raison des conditions météo! Attention! Si "Lords" fonctionne comme un wargame médiéval, il ne faut pas déja en déduire qu'il est ennuyeux! Vous n'en aurez pas le temps d'ailleurs! Chaque «château» ennemi envahi sera marqué de votre drapeau. Ce drapeau a une importance capitale! Simplement parce que c'est sur lui que sont inscrites les différentes commandes de déplacements, de combats et d'échanges. (Hum!). Lors des combats de campagne, vous visualiserez l'ensemble de votre troupe ainsi que celle de votre ennemi et vous pourrez décider quelle section attaquera en premier. A l'arbalète ou au sabre, mon ami? A l'attaque! Imaginez plus de quarantes sprites minuscules en train de se massacrer comme des sauvages! Cela vaut le détour! Quand c'est bien dessiné! Ce qui nous a fait tous craquer, c'est la possibilité de se faire Harakiri (seppuku) en cas de mauvaise posture! (L'animation est superbe! Brrrr!).L'honneur est sauf! "Lords" est à mi-chemin entre l'arcade et l'aventure. (Ben c'est un Cinemaware!). Pendant le jeu, vous serez confronté parfois à de vraies séquences d'arcade du style combat d'épée contre des ninjas ou à cheval et....chuuut! Le jeu est beau, captivant, envoûtant!

Pour finir, sachez que le jeu fonctionne sur deux disquettes et que posséder un second lecteur de disquette sera un atout! (Hum.hum) Mais je crois que Yoshitsune a quelque chose à nous dire... Honorable enfant, aide-moi à faire renaître cet esprit de rébellion pour lequel Yoshirama a donné sa vie! Que revive l'esprit guerrier de notre Japon décadent! Aiiwwaaaa sonnyyyy Atchaaaa paannaaa soonic!

Que Minamoto soit avec toi!



Ed. CINEMAWARE

disponible sur AMIGA

Testé sur AMIGA

SPACE RACER / BOB WINNER

sur ST

DUO PACK est une compilation -c'est la saison, dis-donc!- de deux jeux qui n'ont plus toute leur jeunesse mais qui méritent encore un petit détour: **SPACE RACER**, un jeu de course particulièrement bien ficelé où vous pilotez une sorte de scooter aérien qui rappelle beaucoup les «speeder bikes» que l'on pouvait voir dans «le retour du Jedi». Un jeu assez beau, original dans son fonctionnement et sa conception, et surtout tout à fait prenant et qui, paradoxalement, a une durée de vie assez limitée: on s'y croit tellement qu'une fois qu'on en a fait le tour, ça peut devenir un peu lassant. Enfin, faut déjà arriver à en faire le tour... Il y a aussi **BOB WINNER** (eh oui! A partir de deux jeux on considère que c'est une compilation, hein...), un jeu d'aventure/action où vous jouez le rôle d'un androïde doté de neuf vies (comme les chats) et qui va devoir mener une quête malgré les obstacles (tonneaux, sables mouvants, guêpes meurtrières) et les ennemis (cow-boys, boxeurs...) qu'il trouvera sur sa route. Le graphisme est certes original, mais pas très beau, l'animation un peu saccadée, et à vrai dire il doit bien y avoir un petit défaut quelque part: malgré mes efforts et les explications du soft je n'ai pas réussi à porter un seul coup à mes adversaires, ce qui est extrêmement frustrant!



Ed. LORICIELS

disponible : ST - CPC

Testé sur ST et CPC

sur CPC

Loriciels nous sert du réchauffé, du miaou-mix Bob Winner à la sauce Space Racer. Je l'ai fait goûter à mon chat qui a approuvé.

BOB WINNER avait fait un tabac fin 86. Même qu'il avait été adapté sur PCW, la Land-Rover des ordinateurs, ce qui n'est pas peu dire! Rappelons aux jeunes générations (cat) que **BOB WINNER** est un globe-trotter qui traverse un tas de pays peuplés de guêpes géantes, de sables mouvants, de couteaux et de baston avec des sportifs de la savate ou du six-coups. Si l'action vous en laisse le temps, vous admirerez les superbes cartes postales digitalisées (Paris, Athènes, New-York et quelques coins de campagne) qui forment la toile de fond de ce soft à grand spectacle qui n'a pas trop mal vieilli.



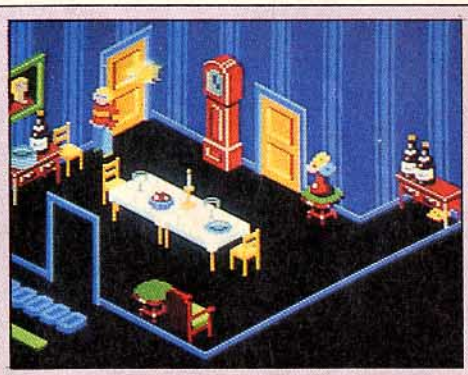
SPACE RACER date de l'été dernier. Vaguement pompé sur les bécanes du «Retour du Jedi» (rappelez-vous l'infernale course en forêt), il s'agit de foncer droit devant en poussant, au besoin, les adversaires dans le décor. Un peu mince comme scénario, et le coup de la manette inversée (on pousse pour monter et inversement) c'est pas malin. Dommage, ce soft rapide aurait gagné avec un soupçon d'imagination.

RAFFLES

sur CPC

Des chambres en 3-D à visiter, des objets à rapporter en un lieu donné, c'est? C'est... Hé bien vous avez perdu. Ce n'est ni Batman ni l'Ange de Cristal mais Raffles, un soft pondu par The Edge, un éditeur britannique.

Un petit bonhomme blond se promène dans une vaste demeure un peu vieillote. Le graphisme est astiqué : nappes blanches dans les salons et boudoirs, petit mobilier ciré, méga-bibliothèques... le feu flamboie même dans la cheminée, les boules de billard roulent et l'on peut dépiler les assiettes.



Le personnage va et vient, pousse ou tire la plupart des meubles, prend ou dépose des objets. Il doit ramener -et plus vite que ça!- une douzaine de bijoux (de famille) qué le défunt propriétaire avait planqué dans la maison et les remettre à la veuve qui trépigne d'impatience au premier étage. La maison est infestée de souris hargneuses (mais elles craquent pour le frometon) et de canaris agressifs dont la neutralisation est pour le moins délirante. Le propriétaire cultivait aussi quelques plantes toxiques. Déménager la maison entière comporte donc des risques certains.

Les fanas de la farfouille ne seront pas déçus même si, à vue de nez, le nombre de salles semble un peu limité.

sur AMIGA

Petite déception sur Amiga, si le son et la richesse du jeu sont également au rendez-vous, je m'attendais à une différence plus nette au niveau de la qualité du graphisme (on éprouve dans certaine pièces une grande confusion quand après avoir progressé sur un tapis composé d'un fouillis de pixels, notre personnage à pull rouge/bande beige,passe sur un tapis rouge/bande beige).



Ed. THE EDGE

disponible : ST - CPC AMIGA

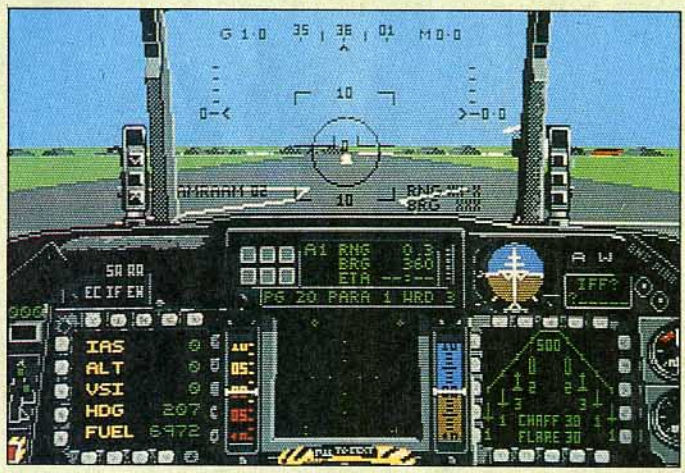
Testé sur CPC - AMIGA

Quant à l'animation, c'est correct mais.....sans plus. En résumé, un bon jeu, mais qui me laisse tout de même frustré quand on connait les capacités de l'Amiga...

F-16 COMBAT PILOT



Le F-16 est très à la mode, ces derniers temps... Il fut un temps, c'était la Renault 5, ça nous change! Bref, F-16 est un simulateur de vol de plus, et comme le temps passe et que les utilisateurs deviennent de plus en plus exigeants, il offre une qualité à laquelle on est en droit de s'attendre. Tout est là: le moindre petit cadran, le plus petit bouton. Bon, je ne vais pas vous détailler l'intérieur d'un F-16, d'abord ce serait un peu long, et puis à vrai dire je ne suis jamais monté à bord de ce genre de truc, alors je me contenterai de faire confiance aux programmeurs. La présentation est bien conçue, et il y a plein d'options, avec différents modes d'entraînement, différents modes de combat (écrabouillage d'un bataillon de chars, anéantissement de bases militaires, entraînement à l'atterrissage -très utile!-, etc...). Le mode pilotage proprement dit -le plus intéressant, évidemment- commence par la protection du soft, qui fonctionne selon le bon vieux procédé qui consiste à questionner l'utilisateur sur un certain mot d'une certaine page du manuel. Je n'ai rien contre le procédé, surtout quand il s'agit d'un soft où la notice est éminemment utile -ce qui est largement le cas de beaucoup de simulateurs de vol-, mais il est assez énervant d'avoir à subir ce truc avant chaque décollage, surtout au début quand on a tendance à se crasher assez souvent. Le pilotage lui-même est pas mal, sans plus, c'est à dire que, en fait, il n'y a rien de terriblement sensationnel par rapport à FALCON, car il faut bien être honnête, il est difficile désormais de juger de la qualité d'un simulateur de vol sans se référer au génial FALCON! L'option qui, dans ce dernier, permettait de voir l'appareil évoluer depuis l'extérieur, comme depuis un avion-suiveur, est absente de F-16 COMBAT PILOTE, par exemple. Ca n'est donc pas un mauvais soft, loin de là, c'est même certainement un très bon simulateur, mais il est certain que l'on doit plutôt le classer dans la catégorie des simulateurs «sérieux», à côté desquels un programme comme FALCON, tout en étant également un excellent simulateur, apporte un côté ludique qui le rend beaucoup plus prenant. F-16 est cependant bien réalisé à tout point de vue, et ne peut en aucun cas décevoir ceux qui recherchent un simulateur de qualité. J'allais dire «professionnel» mais il y a un peu de ça: si vous êtes pilote de F-16 dans le civil, ou si vous voulez le devenir quand vous serez grand, F-16 COMBAT PILOTE vous permettra de vous entraîner efficacement, y'a pas de doute...





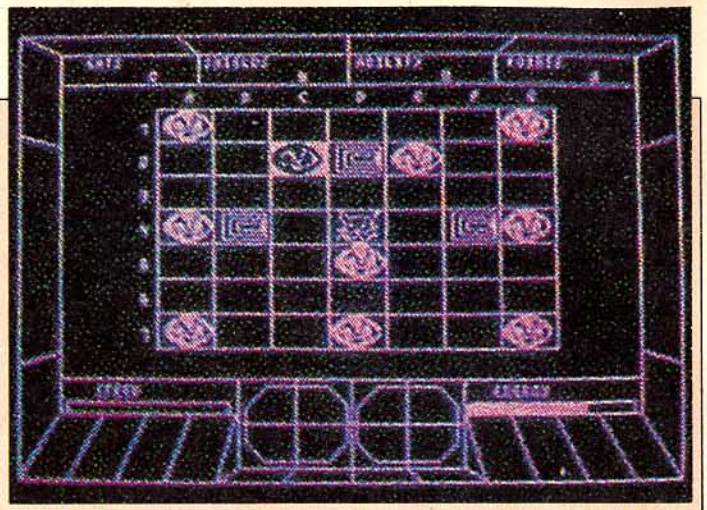


Ed. DIGITAL INTEGRATION

disponible : ST - AMIGA

Testé sur ST

WANDERER 3D



sur CPC

Ce jeu me donne l'impression d'avoir déjà été édité il y a bien longtemps, aux confins de la galaxie. L'idée de départ est séduisante : il s'agit de faire la preuve de son habileté au tir avant d'avoir l'insigne privilège d'en découdre avec Vadd, un androïde intelligent (la preuve : il sème la zizanie dans l'union des dix planètes). Comme on a rien sans rien, il faudra aussi grappiller une petite fortune en Megs pour s'équiper et surtout dégotter le méga-disrupteur sans lequel il vaut mieux rester couché bien au chaud dans son chez-soi douillet.

Une sorte de catapulte spatiale (semblable au ressort de Purple Saturn Day) vous envoie à proximité des ennemis représentés en fil de fer. Vos dispositifs de tir sont un peu rudimentaires mais vous devrez néanmoins traquer vos cibles très mouvantes à l'aide d'un radar avant de les abattre. Le jeu est prenant. On oublie presque la cabine de pilotage à peine esquissée par de rares traits. C'est là que le charme se rompt car la plupart d'entre nous ont en mémoire (ou mieux, dans leur tiroir) Starglider, le fabuleux chef d'oeuvre de Rainbird.

Ah mais, j'entends d'ici les pontes d'Elite se lamenter : «Vous oubliez l'essentiel! La troidé! la troidé!» Une option, en effet, permet d'afficher une image dédoublée lisible seulement avec des lunettes munies de filtres colorés. Or, traduire le graphisme baroque flamboyant de Starglider en rouge et en vert, c'est pas évident. Il a donc fallu faire simple, trop simple.

Et vraiment, c'était pas la peine. L'effet de relief est à peu près restitué (ce truc n'est jamais tout à fait au point...) mais on voit quand même double, ce qui n'arrange rien surtout pour viser. Passé deux minutes, on en revient sagement à l'option 2-D avec en prime la tristesse du trait.

Dommage, j'ai failli conseiller l'achat de Wanderer 3-D qui a tout de même des qualités, celles de l'inusable Starglider justement, à commencer par la rapidité de manoeuvre des ennemis. Mais vraiment, ce cockpit rachitique fout le bourdon. Et comme ce sont des bourdons guerriers qui gardent l'antre de Vadd, vous conviendrez avec moi que ça commence à bien faire.

Ed. ELITE

disponible : CPC AMIGA

Testé sur CPC - AMIGA

sur AMIGA

Un superbe présentation couleur avec un gros Elite, s'active tout à coup. Merveilleux! Inoui! Tapons vite sur le Joystick pour voir la suite! Je rêve, je délire, je craque...Urk? Que se passe-t'il? Mon dieu! Mon circuit graphique vient de griller! Mon chip set 1.4 tout neuuuff! Pardon? L'écran est normal? Bon sang mais bien sur! Vite mes lunettes! Swip! Ah ouais! C'est en 3D! Cela vaut pas un bon strip poker 3D mais c'est pas trop mal! En effet, c'est pas trop mal mais c'est pas vraiment bien!(Hum hum!) Loriciels a sorti un logiciel équivalent il y a deux ans! De plus, Wanderer est un jeu ressemblant étrangement à Stars Wars de Domark mais en 3D. Malgré un effet intéressant, l'intérêt de jeu reste très faible et l'on s'en lasse bien vite! Si je vous dis: CHASE! Vous me dites...? James? Nenni! Chase était un soft médiocre de chez Mastertronic et bien Wanderer peut aller le rejoindre de ce pas. Ou ça? Mister Traaaaashcan...Monsieur m'a appelé?



Bien Monsieur..Scronch! Monsieur est trop bon! Burp!

TYPHON



Vous voilà catapulté bien malgré vous dans un univers maritime, avec la mission d'arracher l'Enfant de la Mer aux créatures qui l'ont enlevé. Des esprits vous confient des pouvoirs grâce auxquels vous allez combattre des lutins pour récupérer des objets jusqu'à ce que vous obteniez la libération de l'enfant. Le jeu, dans lequel une multitude de tout petits sprites s'agitent dans tous les sens dans un paysage en perspective très bien animé, est superbement réalisé.

Les sprites, minuscules, bougent constamment, parfois uniquement pour le plaisir de faire une mimique rigolote, ce qui leur donne une vie fantastique. LE système du jeu, qui fonctionne à la souris, est lui aussi très bien conçu, et même les sons sont impeccables.

On s'extasie bien souvent sur les jeux d'action à gros sprites ou en 3D calculée en temps réel avec faces cachées, ombres et tout le bazar, alors que des jeux comme TYPHON réservent encore de réelles surprises. Les créateurs de ce jeu ont vraiment fait un travail remarquable qu'il convient de saluer.

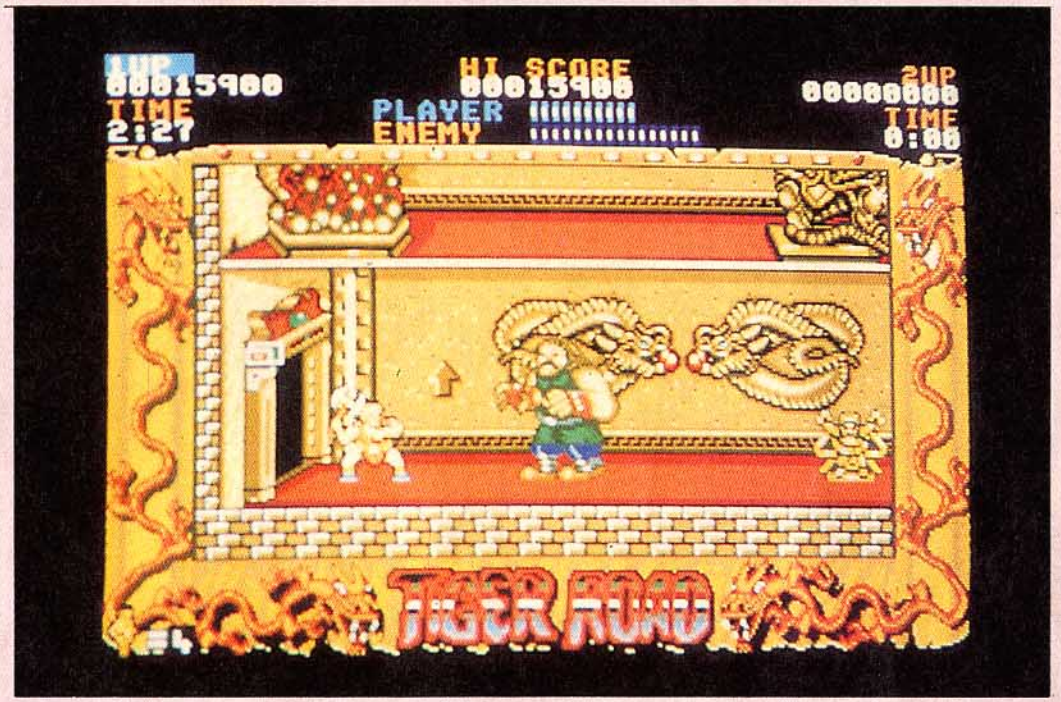
TYPHON était déjà sorti il y a pas mal de temps en V.O (il s'appelait alors TYPHOON THOMPSON IN SEARCH OF THE SEA CHILD), cette ressortie en français est à saluer car TYPHON est toujours aussi génial, aussi beau et -malgré la tendance générale qu'ont en ce moment les créateurs de jeux à copier les bonnes idées des autres- toujours aussi original et inégalé dans son genre...

Ed. BRODERBUND

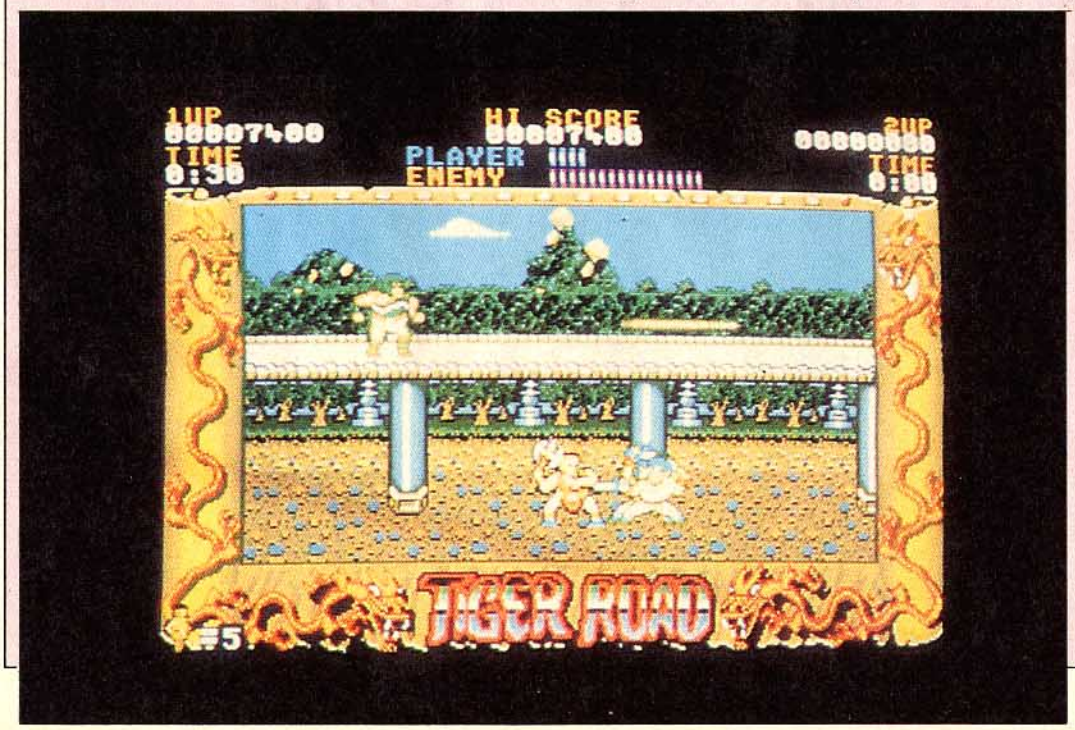
disponible : ST

Testé sur ST

TIGER ROAD



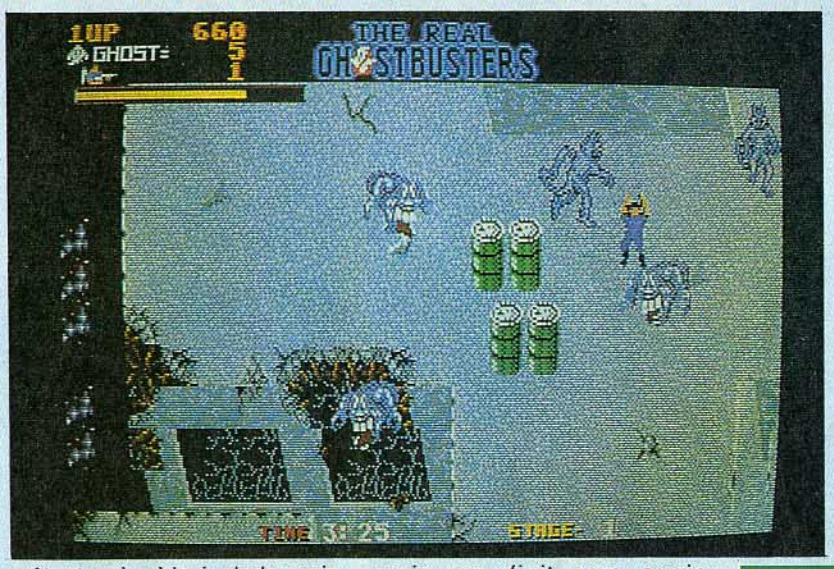
Ah...muuh!...c'est bon... oui encore, encore; mais non, bandes de nazes, je ne suis pas en train de faire crack crack avec ma cousine , mais plutôt avec mon ST (j'en connais qui ont deja testé ça , bilan :une décharge de 220 v dans les «glaouis»). Moi ce serait plutôt avec TIGER ROAD que je prends mon pied, et vous ?. Et ce pied se ballade en ce moment du côté de la Chine médiévale; on pourrait même dire qu'il court, car, vu l'espèce de gigantesque skinhead jaune tout hérissé de grosses pointes qui gambade derrière moi, il est normal que je n'aie pas trop envie d'être transformé en Cheesburguer Deluxe .....Au fait,je me présente, NOM: Wwong, PRENOM: Lee, AGE: inconnu, SIGNE PARTICULIER: petit sprite, moche, chauve. P.S: mais j'ai une veste magique qui me permet de m'élever dans les airs. Ma mission est simple: stopper net l'ignoble Ruy Ken O (traduction : j'aime les cacahuètes) et sa meute infâme dans leur conquête du pouvoir et aussi sauver mon peuple de la tyranie, des meurtres, des kidnappings , sniff (tous en coeur: un cavalier qui surgit du fond de la nuit; son nom, il le signe à la pointe de l'épée, d'un L qui veut dire LEE WONG). Parlons des effets de cette mission: un scrolling (tantôt horizontal, tantôt vertical, tantôt les 2). Parfait; une musique très potable; des bruitages... alors là comparé aux pets de mouches habituels sur ST, c'est Venise...: Sublime; des couleurs chatoyantes; des sprites biens animés mais petits (petits mais costauds) et surtout pour certains, un peu délavés pour ne pas dire baveux ; une animation irréprochable, une bonne jouabilité mais une progression trop difficile qui cependant, promet à ce soft une durée de vie plus qu'acceptable. Bon, voilà encore (et toujours) une conversion et cette fois-ci, elle est super réussie. On s'y croirait (bien sûr, c'est pas l'arcade vu les moyens du ST par rapport aux grosses machines de cafés) et on y reste accroché des heures. Bref, vive Capcom et Go, vive le porte monnaie (pour une fois ça vaut le coût, ou coup, de pied bien sûr). En espérant que la mode des jeux de parcours (bientôt DRAGON NINJA et ROBOCOP) va continuer sur son élan, bravo les programmeurs!



Ed. GO

disponible : CPC - C64
ST - AMIGA
Testé sur ST - AMIGA

THE REAL GHOSTBUSTERS



Waouwaouwaouwaou (son de la sirène du véhicule d'intervention des casseurs de fantômes)! Ouaiis! On va se payer tous les feux rouges!... Le film était génial, comment l'adaptation pourrait-elle être décevante, n'est-ce pas?

Eh ben, c'est les aminches! Désolé, hein... Votre petit sprite, sensé représenter un authentique ghostbuster, se déplace de building en building -avec un scrolling multi-directionnel façon ALIEN SYNDROME, quand même- pour capturer des fantômes et récolter des clés ou des bonus d'énergie.

Mais qu'est-ce que c'est tristounet comme décor (je sais bien que les revenants et autres ectoplasmes ne se prêtent guère à la rigolade, mais quand même!), et puis c'est ardu à manoeuvrer.

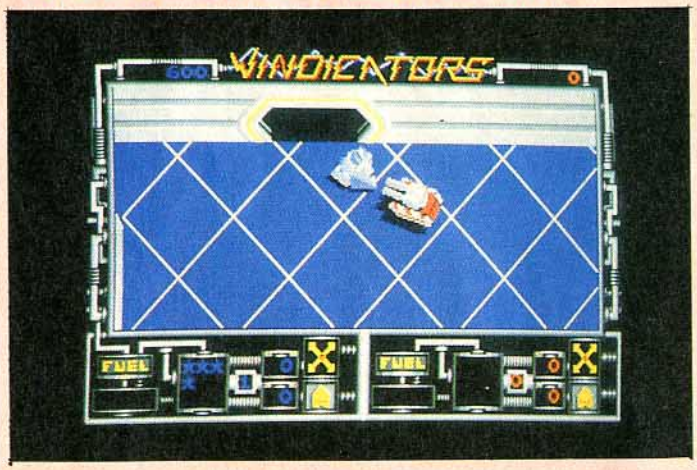
Je sais bien que ça peut paraître facile de dire que le système de jeu n'est vraiment pas original, mais on finit par avoir l'impression que les éditeurs nous pondent du jeu au kilomètre, selon trois ou quatre systèmes éprouvés pour lesquels tous les algorithmes sont connus, en changeant simplement le thème de temps à autre. Ici, c'est le sujet d'un film génial qui sert de décor, mais ça ne fait pas pour autant un jeu génial. Si encore on avait droit à de belles images digitalisées de Sigourney Weaver, j'dis pas, ça pourrait valoir le détour...

Ed. ACTIVISION

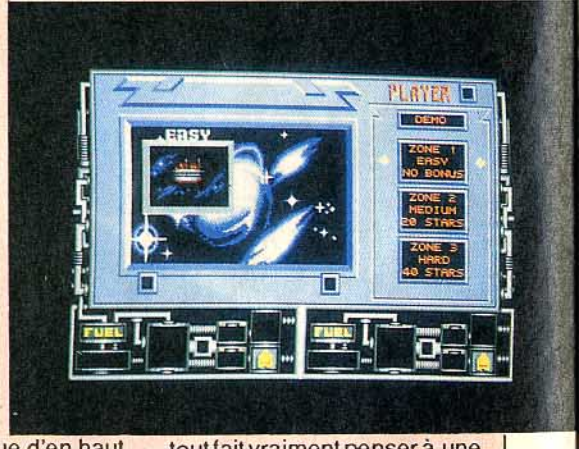
disp. ST - CPC - AMIGA

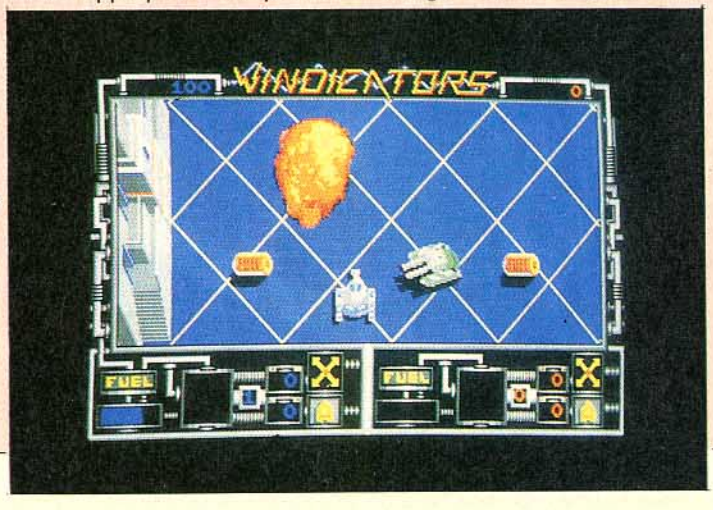
Testé sur ST

VINDICATORS



D'ordinaire, dans un jeu d'action, soit on a l'impression «d'y être pour de bon», c'est à dire de piloter vraiment un vaisseau spatial, une moto, un scooter cosmique, un solex galactique, soit on a l'impression de manipuler un sprite. C'est bien souvent cette différence qui fait la distinction entre un bon et un mauvais jeu d'action. VINDICATORS est étonnant en ce sens que la sensation y est toute différente des deux cas ci-dessus mentionnés: dans ce jeu, on a l'impression de piloter un jouet téléguidé, ce qui -en plus d'être original- n'est pas du tout déplaisant! A travers différents tableaux, vous devez tenter, avec votre petit véhicule, de vous approprier de petites étoiles qui, après le passage du niveau où vous vous trouvez, vous permettront d'acheter de nouvelles armes, des boucliers de protection, ou encore d'accroître la vitesse de votre engin. Tout cela, bien entendu, contre la volonté de tout un tas d'ennemis très belliqueux qui vont vous canarder sans pitié, sans compter que vous devrez en plus vous réapprovisionner régulièrement en fuel. L'action est vue d'en haut, selon une perspective assez étrange mais très belle, dans des décors ultramodernes très bien dessinés. Les sprites sont beaux, et le pilotage, tout à fait inhabituel (les rotations de l'engin, les marches arrières, tout fait vraiment penser à une petite voiture téléguidée...) font de VINDICATORS un jeu passionnant car il renouvelle totalement le genre, pourtant passablement usé. Ca fait quand même bien plaisir, de temps en temps, de voir arriver un peu de fraîcheur!





Ed. DOMARK

disponible : ST - C64
CPC - SPECTRUM
AMIGA

Testé sur ST

JUG

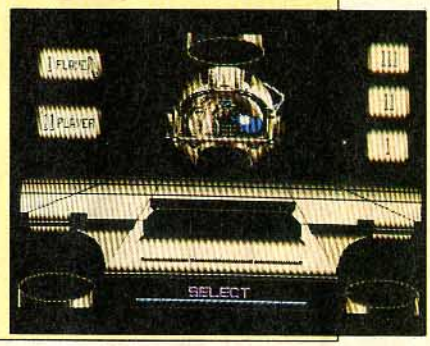


Voilà enfin un shoot'em'up comme je les aime! Beau, racé, élégant... Mais difficile, ahlalaaa!... La vie y est courte, bon sang! JUG est un bon vieux jeu de tir hyper-classique: vous tirez au laser sur tout ce qui bouge, et vous tirez avec autre chose quand vous récupérez de nouvelles armes. Des portes hyper-spatiales vous permettent parfois d'aller voir ailleurs si vous y êtes, et puisqu'il faut bien vivre, n'est-ce pas, des réservoirs de fuel vous dispensent un petit remontant quand vous avez la chance d'en trouver. Votre vaisseau se déplace horizontalement, mais vous pouvez le laisser descendre quand le relief le permet, ou le faire s'élever à condition de disposer de suffisamment d'énergie pour cela. Vous vous baladez dans toutes les directions dans un labyrinthe qui scrolle lui aussi dans tous les sens pour arriver à suivre, tout ça avec un fond discret en déplacement différentiel du plus bel effet, le tout agrémenté d'une musique sympa. Bref, même si parfois l'animation est un petit peu ralentie par le nombre de sprites, c'est de la belle programmation. Les sprites (au look parfois un peu «Alien») et les décors sont très beaux, ça grouille de partout... Yahaaa! JUG est bô. Pas vraiment (j'ai bien dit «pas vraiment», hein, et non «vraiment pas»... Nuance!) original mais bô quand même.

Ed. MICRODEAL

disponible : ST - AMIGA

Testé sur ST

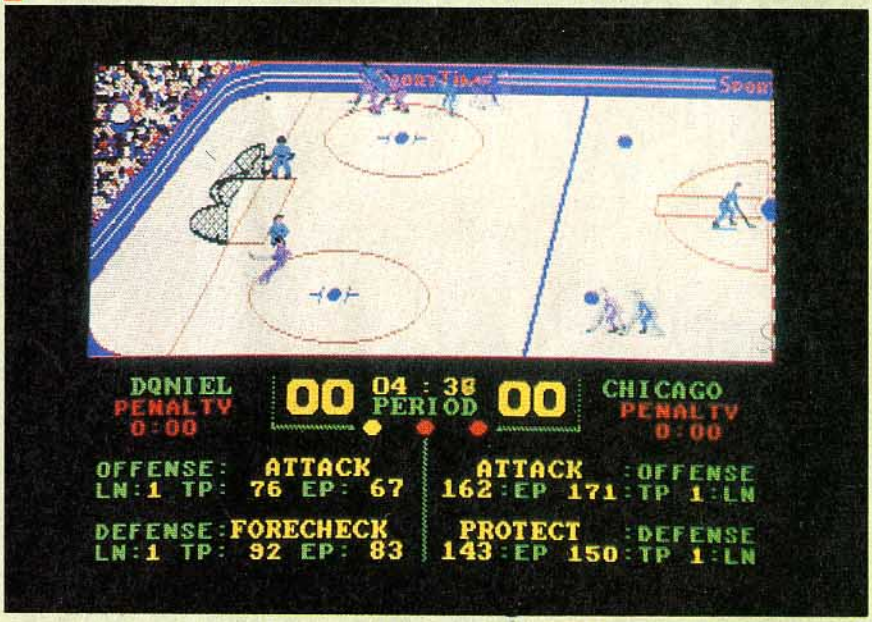


AMERICAN ICE HOCKEY

Les jeux d'équipe bourgeonnent, en ce moment, dis-donc! On sent que c'est le printemps, hein! AMERICAN ICE HOCKEY est, comme son nom l'indique, un jeu de hockey sur glace.

Je ne sais pas s'il est spécifiquement américain, mais là n'est pas la question. Il se joue comme la plupart des jeux d'équipe sur micro: soit contre l'ordinateur, soit à deux joueurs, et il est possible d'employer souris, joystick ou clavier, au choix.

La présentation en général n'est pas très belle, le son est carrément nul (pas de musique, sinon une musiquette de présentation façon Music Studio, berk), le décor est très laid, et les sprites, non contents d'êtres aussi moches que le reste, sont en plus tout petits et mal -puisque peu- animés (on peut faire des sprites minuscules et très beaux, TYPHOON THOMPSON l'a prouvé!). Ajoutez à cela que c'est peu maniable, que l'on ne sait jamais très bien quel joueur on manipule sur le terrain, et vous aurez compris que AMERICAN ICE HOCKEY réunit tout ce qu'il faut pour vous dégoûter du hockey sur glace.



Les passionnés de ce sport qui n'ont rien d'autre à se mettre sous la souris y trouveront peut-être leur compte, puisque les règles sont semble-t-il strictement respectées au détail près, mais ce sera au prix d'un gros effort d'imagination. Surprenant... MINDSCAPE nous avait habitués à beaucoup mieux.

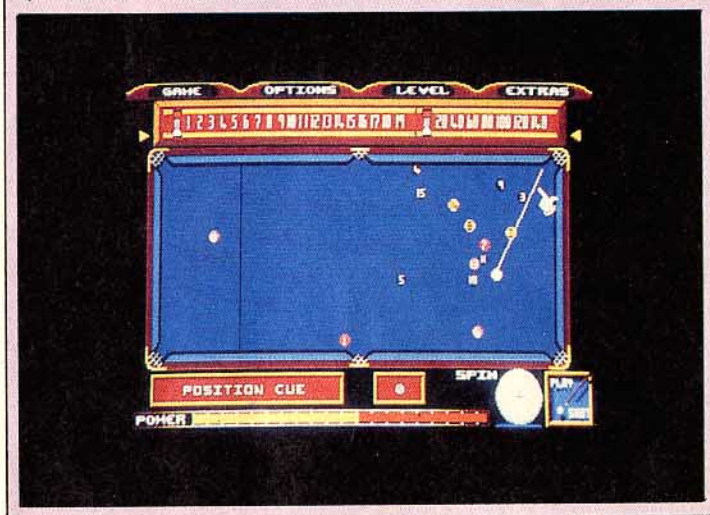
Ed. MINDSCAPE

disponible : ST AMIGA - C64

Testé sur ST

STEVE DAVIS WORLD SNOOKER





Il s'agit d'un billard qu'on pourrait qualifier d'universel: on choisit par menu déroulant si on veut jouer au billard américain, au billard anglais, etc... Je ne m'y connais pas des masses en billard, mais ce qui est sûr c'est qu'on a droit à pas mal d'options, de sorte que le jeu peut être très varié. La présentation est correcte, le jeu est vu de dessus, le déplacement des boules est nettement en temps réel et les sons (il y a même des commentaires sous forme de voix digitalisée) sont assez bons. On contrôle la direction du coup, sa force et l'effet que l'on peut donner à la balle. J'ai déjà vu quelques billards sur ST, dont un en 3D (j'ai oublié son nom... Tant pis!), mais STEVE DAVIS WORLD SNOOKER me semble être un des meilleurs. La diversité des jeux de billards possibles le destine en tout cas à ceux qui sont passionnés par ce sport. Eh billard, fais voir tes boules!

Ed. CDS

disponible : ST AMIGA

Testé sur ST

AIRBALL



Bienvenue dans le château des ténèbres! No trespassing! Enter at your own risk! Vous vous êtes introduit par curiosité et malgré les poteaux "chasse gardée" dans la demeure d'un émule de Beetlejuice qui n'a pas du tout apprécié votre visite inopportune. Et pour vous punir de cet acte ignoble, le monstre vous a transformé en une bulle de savon! (A ce sujet, la démonstration qui décrit cette transformation est exemplaire!). Plop plop rétorquez-vous? Comme vous avez raison! La vie d'une bulle de savon n'est pas vraiment enviable. Vous êtes lent, pateux, un peu gluant mais pour le moelleux vous repasserez! Ploc ploc? Ah oui! La c'est déjà mieux! Pour retrouver votre apparence de petit gredin mal élevé vous devrez fouiller une à une toutes les pièces du château afin de découvrir des objets qui vous donnerons l'énergie de continuer! Ploc ploc! Vous gravissez une marche, ploc ploc, une deuxième. Mais attention, gare aux morceaux de verre! Avez vous déjà oublié que vous êtes une bulle de savon? Splaaaattcchh! Trop tard! Vous venez de vous dégonfler comme un vulgaire ballon de latex et après avoir tournoyé trois tours en l'air, vous devez recommencer le jeu depuis le début! Pluc pluc! On reste poli merci! La photo ci-desuus...euhh ci-dessous.. euhhh n'est pas un cliché de célèbre Crafton et Xunk mais une des pièces du chateau! Ressemblance étrange non? Certes, certes! Mais si je vous dis que le côté farfelu de ce jeu me rappelle étrangement Marble Madness vous me direz...? Que c'est un quoi? Un super jeu? Oula oula oula! Attention! Il s'agit effectivement d'un jeu assez amusant mais dont le graphisme n'est hélas pas à la hauteur. Bon je comprend que les dessins post-spectrum 512 sur ST utilisent beaucoup les dégradés graineux mais de là à faire la même chose avec un Amiga! Je dis non! Grrr! L'éditeur ne nous a pas communiqué le prix de vente du logiciel (Le bougre). Résultat: vous êtes tous invités chez votre revendeur favori pour lire l'étiquette bleue collée derrière la boite! Airball, un logiciel à voir! Pluc pluc? Ah non! Il s'est collé à ma chaussure! Allez ouste! Splaaattch! Et en plus, il est sale!



Ed. MICRODÉAL

disponible : ST AMIGA

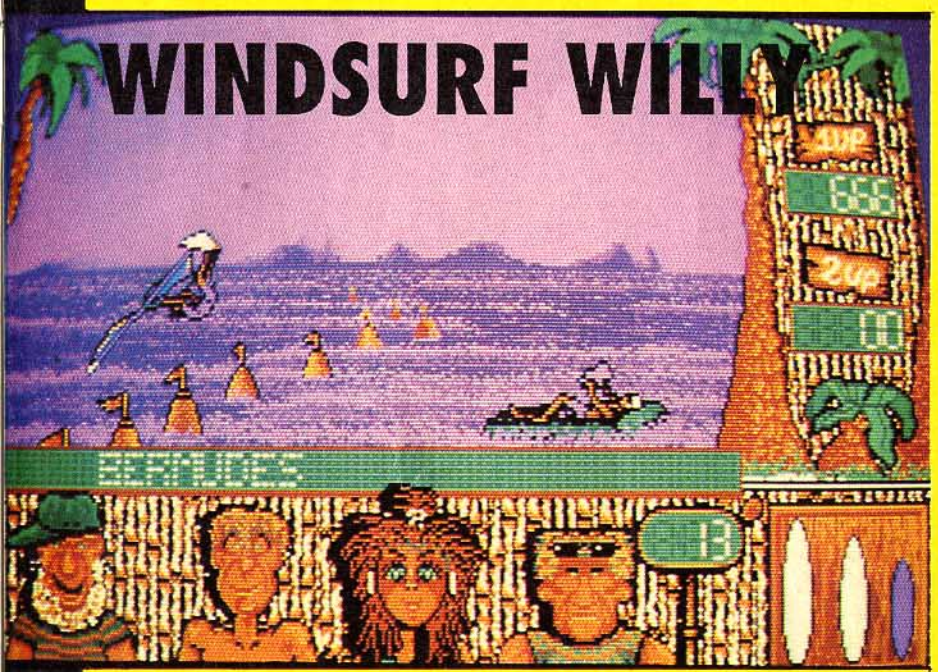
Testé sur AMIGA

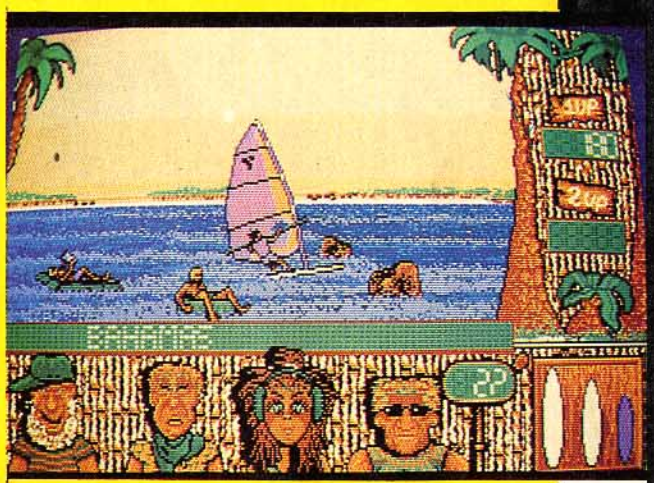
PSSST!!!

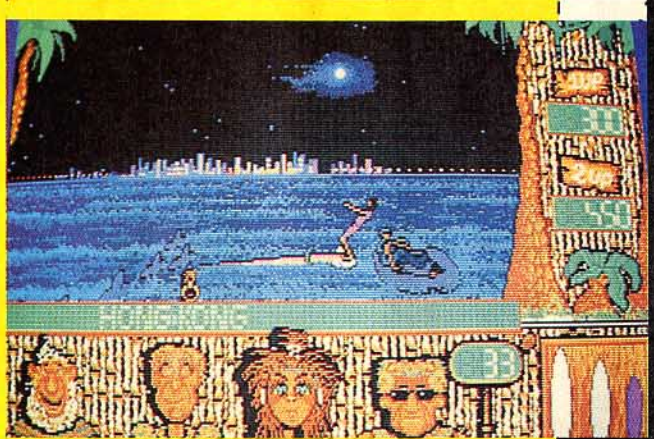
LES PREVIEWS

La rubrique de l'indiscrétion

WINDSURF WILLY

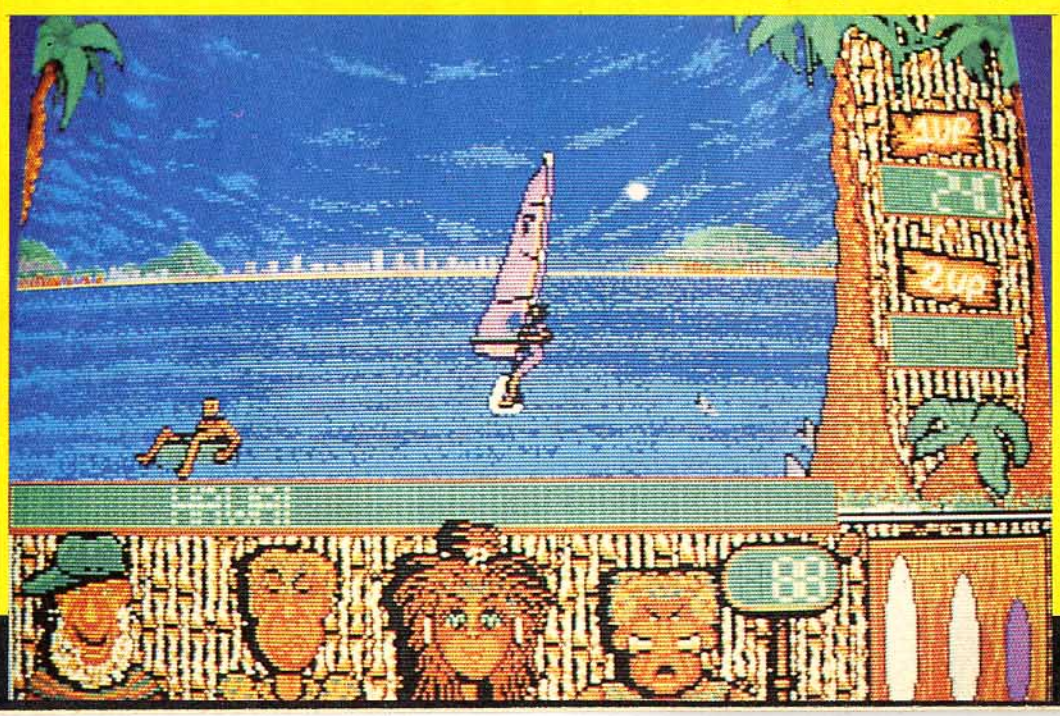






Waouuuh! Ah ben en voilà un qu'est original, de jeu! Ca faisait une paye, dis-donc! Un jeu de sport, en plus! D'habitude, c'est plutôt morose, eh ben là c'est tout le contraire. Pour ceux qui connaissent la belle langue de Shakespeare, WINDSURF ça veut dire planche à voile. Pour ceux qui connaissent l'époque à laquelle a vécu Shakespeare, il faut savoir que les planches à voile, ça n'existait pas du tout à ce moment-là, mais je m'écarte du sujet... Revenons à nos vagues moutonnantes, car ce jeu va faire des vagues, croyez-moi: vous y manipulez tant bien que mal une planche à voile, au joystick, et c'est pas évident du tout. Vous avez déjà essayé, je veux dire en vrai? Moi, jamais. Ca me faisait trop marrer de voir ces malheureux qui se cassent dix fois la figure dans la flotte et qui persévèrent quand même... Là, faut assurer, y'a plein de nanas qui regardent! Il faut déjà tenir sur la planche, redresser la voile... Quand vous savez faire ça, vous avez déjà appris le plus dur. Ensuite il ne reste plus qu'à faire des figures d'enfer, voguer entre les bouées, les baigneurs, et les baigneuses, of course! Le fun total, quoi!... Les paysages sont beaux comme c'est pas permis, l'animation est tout à fait correcte, les couleurs... Ah, les couleurs! On s'y croirait! Voyagez dans les mers du sud avec votre ST favori... Ce soft est complètement exotique, c'est les vacances dans le moniteur! La mer est super bien animée, avec des vagues à s'y méprendre, voilà une très belle réalisation, j'attends avec impatience de voir la version finale, je crois que je vais retarder mon départ pour BORA-BORA, pour être sûr de pas rater ça!...

SILMARILS sur ST



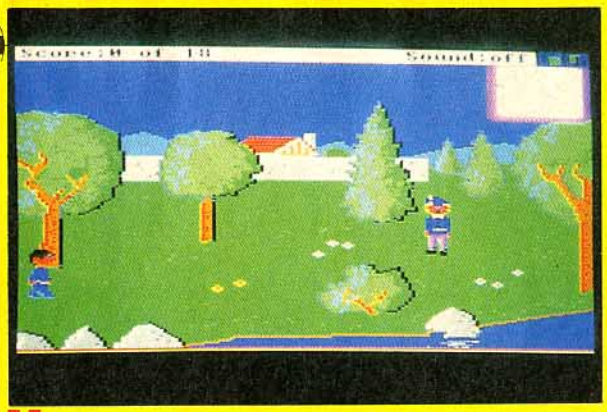
ACTION FIGHTER



Connaissez-vous Led storm? Vous en avez certainement entendu parler! Il s'agissait d'une course de voiture utilisant un scrolling vertical hyper-rapide, des changements de directions délirants, des bonus à attraper au passage et cette musique..cette musiiiique! Et bien Action Fighter est identique à deux différences près. Votre voiture s'est transformée en une moto et...et? Ya pas de musique! Alors que 60% de l'interêt de Led Storm était du à sa séquence musicale, on se demande ce qu'il reste d'interessant dans Action Fighter. Il reste 40% d'interêt non? Même pas! Bien que le jeu soit bien programmé, on arrive difficilement à s'interesser à ce soft surtout que le manque de stratégie nous oblige à apprendre le parcours par coeur pour pouvoir compléter le premier niveau. Qui dit apprendre par coeur dit recommencer cinquante fois le jeu. A force, cela devient très lassant. Dommage. C'était la dernière adpatation Sega. Led Storm risque de le tuer dans l'oeuf!

SEGA sur AMIGA

MOTHER GOOSE



Voici un des derniers Sierra on Line sur Amiga. Je me souviens d'une époque. Moui! Il y a très longtemps! Alors que la pomme était le seul aliment digeste, tout individu, même de catégorie sociale différente, en bref du pdg au clodo, se jetait avidement sur les dernières productions Sierra avec passion, amour et parfois avec adoration. Eh bien! Que ce temps est révolu! En voyant Mother Goose pour la première fois, même en sachant qu'une inscription spécifiait "Educational" j'ai bien cru posséder un nouvel émulateur! Un émulateur façon "sinclair"! Nostalgie nostalgie me direz-vous? Certes! Mais en regardant une seconde fois les données présentées à l'écran, j'ai cru en fait posséder un émulateur minitel! Oui j'ai bien dit minitel! Je ne comprends pas pourquoi Sierra continue à créer des écrans vidéotex dans ces jeux! J'ai vu mieux! (Cf 3615 Joystick). Après avoir digéré mon dégout, je me suis plongé plus profondément dans ce logiciel original. Henri est un petit garçon qui rêve de voler sur une...une...attendez...on dirait une oie! Et son rêve est prétexte à une gigantesque aventure héroique mettant en scène Mam' Daniel et Marco le papa. STOP! C'était la dernière production Sierra On Line sur Amiga! Bientot dans votre boutique adorée !

A voir...pour le croire!

SIERRA ON LINE sur AMIGA

BOMB FUSION

Après avoir introduit la disquette, un superbe jingle à la "hacker" apparait à l'écran! Musique Soundtracker éblouissante et utilisation boulimique du Blitter annonce le dernier Mastertronic et prouve bien que cet éditeur est parfaitement imprévisible. Après nous avoir pondu ces derniers mois des softs tout à fait délirants! Bomb fusion sort du rang en nous proposant un jeu très bien réalisé utilisant le concept d'une console d'arcade très connue: BombJack. Vous contrôlez un petit personnage qui à l'aide de sauts vertigineux tente d'éteindre des bombes qui s'allument toutes seules. Ces bombes en exploisant dégagent une importante dose de radioactivité qui risque d'annihiler tout Paris! Paris brûle-t'il me direz-vous? Presque! En effet, les fonds sont en fait des photos digitalisées de Paris: La concorde, Notre-Dame...Pigalle? Mais votre personnage ne se contente pas d'empêcher des bombes d'exploser. Il vous faut en plus stocker des petites "sphéroides" dans un coffre afin de finir chaque tableau. Bomb fusion est un bomb petit jeu qu'il sera interêssant de découvrir. De plus, connaissant la politique de prix de Mastertronic, il sera tout à fait abordable! Tout à fait!

VIRGIN MASTERTRONIC sur AMIGA



Les sprites, minuscules et quasiment monochromes, font davantage penser à l'un de ces petits jeux électroniques à piles qu'à un véritable jeu d'action sur micro. Même si le thème et le principe du jeu laissent penser que l'on aurait pu en tirer quelque chose de jouable, on a du mal à comprendre comment on peut se retrouver en face d'un soft qui tire aussi peu parti des capacités de la machine.

sur ST

BEAM

Prochainement sur vos écrans, le dernier Magic Bytes: Beam! En voyant, pour la première fois l'écran de jeu j'ai cru que c'était une "preview" de Ballistyx! Nenni! Rien à voir! Il y a effectivement des damiers, des billes colorées mais votre mission n'est pas de marquer des buts! En effet, vous dirigez une petit vaisseau rectangulaire que vous devez déplacer adroitement (car il rebondit sur les parois) afin d'activer des rayons tracteurs (Beam up scotty! Beam up!). Vous devez au premier tableau activer quatre bornes photo-électriques à l'aide de votre vaisseau. Pour cela rien de plus simple: Touchez une des bornes (votre vaisseau devient rouge), touchez ensuite un autre borne et hop! Le contact est établi! Tout serait très simple (hum hum!) s'il n'y avait pas des billes en latex prêtes à tout pour vous empêcher d'effectuer votre mission. Après avoir perdu trente-deux fois de suite, j'ai vite rétiré la disquette pour en faire un frisbee. Ce logiciel a la grande particularité d'exciter sensiblement vos nerfs! Surtout que ce soft est extrèmement bien réalisé et que la musique originale est superbe! D'où une rage parfaitement compréhensible! Beam s'apprête à sortir sur Amiga! On en reparlera surement! Rognetuuudjuuu!

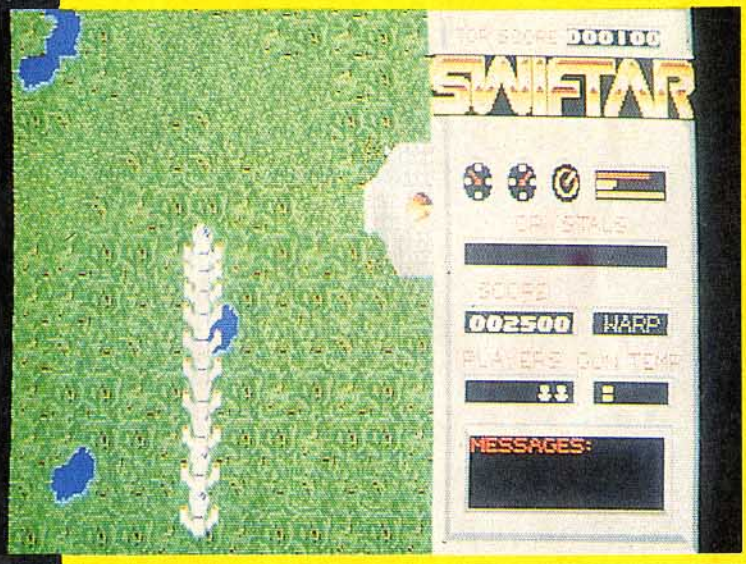
MAGIC BYTES sur AMIGA



SWIFTAR

SWIFTAR est un JDTASV (c'est la dernière fois que je vous précise que ça veut dire Jeu De Tir A Scrolling Vertical) qui ressemble presque à s'y méprendre à JUPITER PROBE. C'est la même partie de l'écran qui scrolle, avec plus ou moins le même genre de tableau de contrôle, de décors, de sprites, de couleurs... Simplement, il y a ici trois niveaux, qui sont en fait trois vitesses de jeu, dont la plus rapide est la seule qui s'approche de la vitesse de JUPITER PROBE. Contrairement à celui-ci, SWIFTAR n'a par ailleurs pas de musique ni d'option «bombe» qui permette de flinguer tous les ennemis visibles à l'écran. Bref, je ne vois pas trop l'intérêt que peut présenter SWIFTAR; si vraiment vous recherchez ce genre de jeux, achetez plutôt JUPITER PROBE, franchement..

ACCUSTAR sur ST



MAKE A BREAK



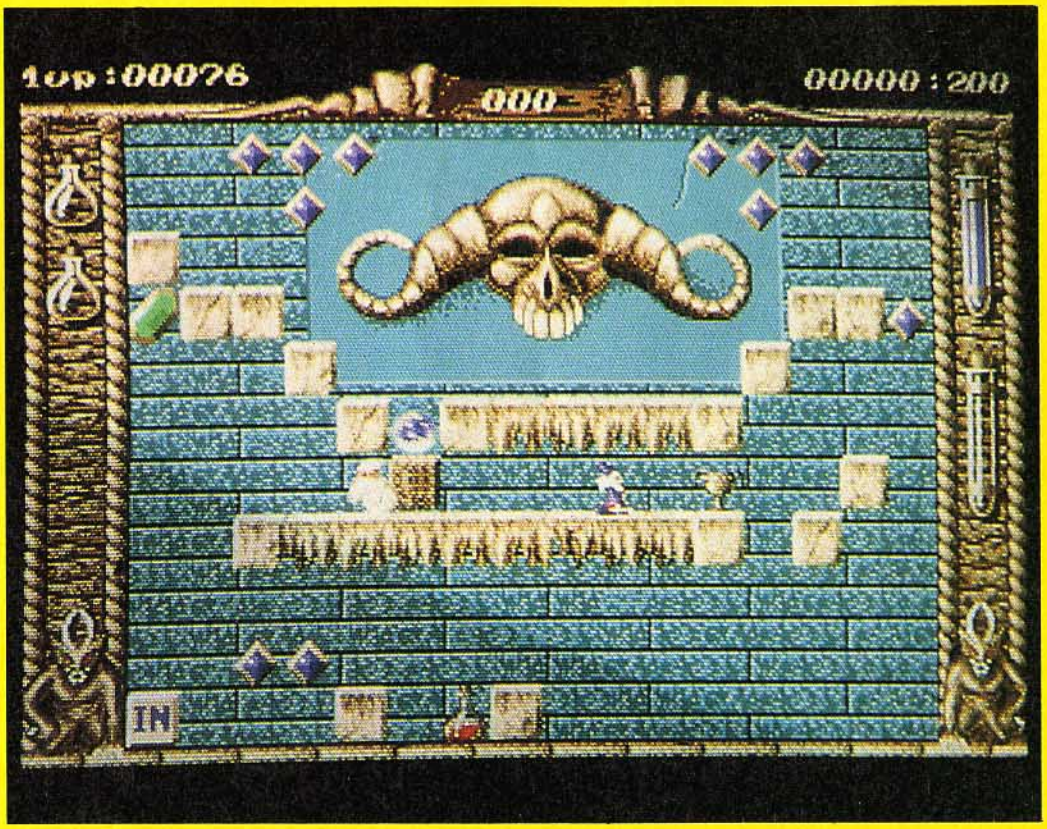
MAKE A BREAK est ni plus ni moins qu'un TRIVIAL PURSUIT américain, dans lequel vous avez à répondre aux questions qui vous sont posées sur différents sujets (sport, littérature, télévision, musique, science et nature, etc...) dans un délai imposé. La présentation n'est pas colossalement soignée, mais il est vrai qu'il est difficile d'embellir ce type de soft, qui n'est pas tellement visuel. L'intérêt - qui peut se révéler un conséquent obstacle pour ceux que la belle langue de Shakespeare rebute! - c'est surtout que le soft est en anglais et que les questions se rapportent pour une bonne part à la culture anglo-saxonne. Ca peut être un bon outil de révision d'ici le bac, mais en dehors de ça, ça n'a rien de palpitant.

MICROBYTE sur ST

SPHERICAL

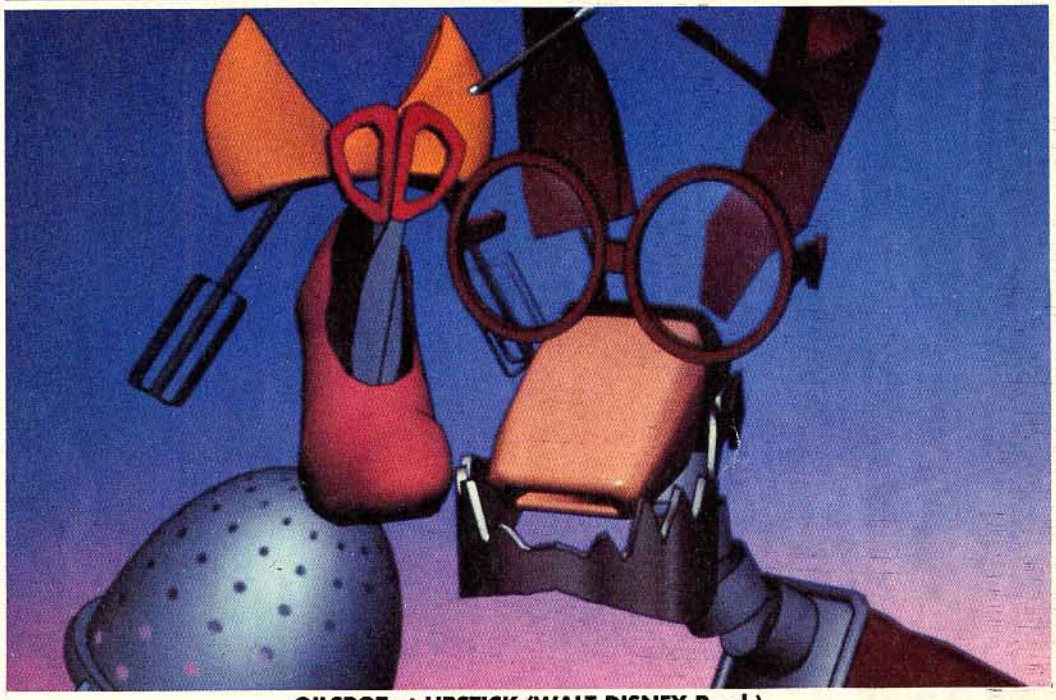
Dans SPHERICAL, vous êtes un magicien qui possède l'étonnant pouvoir de créer à volonté des pierres cubiques (pourquoi ça s'appelle SPHERICAL si c'est pas des pierres sphériques?... NDLR). Dans les salles que vous explorez se trouvent des gemmes et des bonus qu'il va vous falloir attraper, mais des créatures nuisibles, démons, fantômes et autres, se trouvent là pour vous en empêcher. En plaçant vos pierres judicieusement, vous pourrez parvenir à récupérer toutes les gemmes sans y laisser trop de plumes. Pour cela, il vous faudra faire preuve de beaucoup de stratégie, et aussi parfois de bons réflexes, car certains passages ne sont «vivables» que pendant de courts instants... Les décors sont beaux, les sprites, quoique petits, sont très jolis, et surtout le système du jeu est remarquable. Même la petite musique est sympa... SPHERICAL s'annonce comme l'un des plus beaux jeux de stratégie qui soient.

sur ST



DESSINS ANIMES

LE MIROIR AUX ILLUSIONS



OILSPOT et LIPSTICK (WALT DISNEY Prod.)

Les choix d'un jury sont parfois discutables, parfois admirables, parfois incompréhensibles. Ainsi lors d'Imagina 88, l'an dernier donc, nous avons pu assister à la présentation d'un film fabuleux, qui n'a pas été primé alors qu'en plus d'être beau, il apportait une nouveauté grandiose dans cet univers merveilleux! «STANLEY et STELLA breaking the ice» est un film du canadien Philippe BERGERON de l'Université de Montréal. Auteur du célèbrissime pianiste désintègrable «TONY de PELTRIE», Philippe Bergeron provoque dans son nouveau film, la rencontre entre un oiseau nommé Stanley et un poisson féminin: Stella. Ce film introduit soudain, l'utilisation de l'intelligence artificielle, de systèmes experts et de bases de données, dans la réalisation d'une animation en image de synthèse. Le scénario provoque la rencontre des deux héros, séparés par une couche de glace, (chose habituelle au Canada) et leur impose de faire quelques promenades, danses nuptiales au préalable. Nos héros, accompagnés de leurs congénères se déplacent dans leurs univers, et c'est là que se trouve le progrès! En effet, le déplacement du groupe d'oiseaux est gèré en bloc, le groupe va du point A au point X en passant par les intermédiaires, ce trajet étant fixé par le programmeur. Le système d'intelligence artificielle intervient alors, puisqu'il connait chacune des caractèristiques des volatiles. Il indique ainsi la trajectoire de chacun des oiseaux, leur évitant les collisions entre eux ou avec des obstacles, et donne alors l'impression dingue que les piafs se débrouillent tout seuls, pour rester en groupe tout en volant à leur aise. Ce système, s'il est couplé à un langage de programmation simple, proche du discours courant, du langage naturel puisque c'est ainsi qu' il faut l'appeler, pourrait permettre un saut de géant dans l'univers inconnu de l'imagination humaine et nous faire inventer de nouvelles histoires impossibles, proches du dessin animé, du cartoon. L'apparition de Walt Disney Production au générique de «OILSPOT et LIPSTICK» est le signe de l'intérêt qu'il y a à être présent dans ce créneau, pour ne pas être largué dans les bacs de cellos et de gouache au moment où la poussée créatrice sera plus forte que la connaissance de la technologie des microprocesseurs.

STANLEY et STELLA BREAKING THE ICB (DEMOS Prod.)



RUBRIQUE DU JOYSTICK ENCHANTE

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

MORE DE RIRE !

Vous aimez rire, vous aimez les histoires qui sont trop, vous aimez ce qui est dégueu, cochon, vous allez être servis! MORE DE RIRE est votre rubrique! Celle dans laquelle vous allez vous éclater de rire en pataugeant dans ces histoires pleines de gerbe, d'odeurs nauséabondes, d'amours monstrueux. Cette rubrique est la vôtre, envoyez-nous vos histoires et vos dessins, et, en plus, chaque semaine un éditeur offre un soft au meilleur. Formidable, non!!! Cette semaine c'est LORICIELS avec BUMPY. Alors, vite, vite, qui a la meilleure histoire?

Les milles et une nuits.. Un guide fait visiter à un américain, un italien et un belge, BAGDAD. Ils arrivent devant une piscine magique, qui a pour particularité, d'exaucer les voeux de ceux qui plongent.. Ni une, ni deux, l'américain plonge en criant DOLLARS... Aussitôt, l'eau de la piscine se transforme en dollars. Après avoir vidé la piscine de ses dollars, il remplit la piscine, et c'est au tour de l'italien de sauter, en criant SPAGHETTI ... A son tour,le belge très inspiré, prend son élan, et au moment de sauter, se tord la cheville, et crie Merde !...



❑

Pourquoi appelle-t-on les capotes anglaises des redingotes ???
Ben parce que ce sont des habits à queue... (CAMERONE)



Deux homosexuels qui croient à la réincarnation, discutent ensemble... Moi, dit le premier, j'aimerai bien revenir, sur terre dans une autre vie, en étant une casserole...Parce qu'on me prendrait par la queue, et que j'aurai le feu au cul... Moi, répond l'autre, je voudrai être une ambulance...Parce qu'on m'ouvrirai par derrière, on me mettrait un homme tout entier dedans, et j'irai dans toute la ville, en faisant.. houuuu, houuuu, houuuu, houuuu...

❑



❑ ❑

Deux copines rêvent à leur avenir... :
- Moi, le jour de mon mariage, j'aurai un bô trousseau!
- Et moi, deux bô trous sales..

DEVINETTE

Comment appelle-t-on un homme de couleur, impuissant ??

- UN EGOCENTRIQUE

A la communion de la petite, grand repas arrosé. Le tonton farceur pose une devinette:
«Quelle différence y-a-t-il entre une clé à molette et une paire de couilles?»
Malaise dans l'assistance...
La communiante alors, dans le silence:
«Papa, c'est quoi une clé à molette?».

❑

Papa Papa ! je me suis baigné dans la rivière, et devine ce que j'ai attrapé à la main ?
- heu..un billet de 100 balles qui flottait ?
- Non !
- Un poisson ?
- Non !
- Je vois pas..
- La poliomyélite !

❑



Le fruit défendu.. Tout a commencé, lorsque Eve dit a ADAM:
- Si je te laisse goûter à ma pomme, tu me laisserais goûter ta banane..?

❑

Toto, regarde par le trou de la serrure, la chambre de ses parents..
- Quand je pense que si je mets mes doigts dans le nez, ils me filent une baffe, et eux alors.....!

❑

J'APPRENDS

AVANT D'ALLER PLUS LOIN DANS NOTRE JOYSTICK-SNAKE, COMMENCE LA SEMAINE DERNIERE, TU VAS SAISIR TOUS LES CODES BINAIRES DE LA PARTIE ASSEMBLEUR. CES CODES FIGURENT PAR LIGNES DE 16 CODES ET CHAQUE LIGNE COMMENCE PAR UN NUMERO D'ORDRE SUR TROIS CARACTERES. CE NUMERO TE PERMET UN REPERAGE SIMPLE ET UNE REPRISE DE LA SAISIE. EN FIN DE LIGNE, ENTRE PARENTHESES, IL S'AGIT DU TOTAL DE CONTROLE POUR DETECTER TES ERREURS DE SAISIE. LE NUMERO DE LIGNE ET LE TOTAL NE SONT PAS A SAISIR.

LE SERPENT EN BINAIRE

```
ØØ1 3A 4Ø 9C ED 4B 41 9C ED 5B 43 9C 2A 45 9C C9 32 (188Ø)
ØØ2 4Ø 9C ED 43 41 9C ED 53 43 9C 22 45 9C C9 CD ØØ (1953)
ØØ3 8Ø CD 1A BC CD ØF 8Ø C9 CD ØØ 8Ø CD 1D BC CD ØF (2Ø71)
ØØ4 8Ø C9 CD ØØ 8Ø CD 47 BC CD ØF 8Ø C9 CD ØØ 8Ø CD (2213)
ØØ5 FC BB CD ØF 8Ø C9 CD ØØ 8Ø CD 24 BB CD ØF 8Ø C9 (2298)
ØØ6 CD ØØ 8Ø CD C9 BB CD ØF 8Ø C9 CD ØØ 8Ø CD 9F BB (2359)
ØØ7 CD ØF 8Ø C9 CD ØØ 8Ø CD DE BB CD ØF 8Ø C9 CD ØØ (225Ø)
ØØ8 8Ø CD E4 BB CD ØF 8Ø C9 CD ØØ 8Ø CD CØ BB CD ØF (2434)
ØØ9 8Ø C9 CD ØØ 8Ø CD FØ BB CD ØF 8Ø C9 CD ØØ 8Ø CD (2381)

Ø1Ø 63 BB CD ØF 8Ø C9 CD ØØ 8Ø CD 5D BB CD ØF 8Ø C9 (22Ø2)
Ø11 CD ØØ 8Ø CD 75 BB CD ØF 8Ø C9 CD ØØ 8Ø CD 9Ø BB (226Ø)
Ø12 CD ØF 8Ø C9 CD ØØ 8Ø CD 96 BB CD ØF 8Ø C9 C3 2D (2213)
Ø13 81 C3 5E 83 C3 DC 8Ø C3 F7 86 C3 57 81 C3 83 84 (2537)
Ø14 C3 A5 86 C3 94 86 C3 5D 86 C3 52 81 21 64 96 22 (2116)
Ø15 4A 9C 21 82 96 22 4D 9C 21 AØ 96 22 5Ø 9C 21 FA (17Ø6)
Ø16 96 22 53 9C 21 18 97 22 56 9C 21 36 97 22 59 9C (1424)
Ø17 21 54 97 22 5C 9C 21 72 97 22 6Ø 9C 21 74 8B 22 (1456)
Ø18 75 9C 3E ØØ 32 4C 9C 32 4F 9C 32 52 9C 32 55 9C (1481)
Ø19 32 58 9C 32 5B 9C 32 5E 9C 32 77 9C C9 CD 24 BB (1845)

Ø2Ø FE ØØ 2Ø Ø3 C3 52 81 ED 5B 58 98 ED 53 64 9C 32 (1889)
Ø21 4Ø 9C FE Ø1 28 16 FE Ø2 28 27 FE Ø4 28 38 FE Ø8 (1488)
Ø22 28 49 3A 47 9C 18 EØ 3A 4Ø 9C 18 DB 3A 47 9C FE (17Ø6)
Ø23 Ø2 28 7F 3A 65 9C 3D 32 65 9C FE ØØ 28 74 C3 BØ (1633)
Ø24 81 3A 47 9C FE Ø1 28 6A 3A 65 9C 3C 32 65 9C FE (1751)
Ø25 1A 28 5F C3 BØ 81 3A 47 9C FE Ø8 28 55 3A 64 9C (1647)
Ø26 3D 32 64 9C FE Ø9 28 4A C3 BØ 81 3A 47 9C FE Ø4 (1787)
Ø27 28 4Ø 3A 64 9C 3C 32 64 9C FE 25 28 35 C3 BØ 81 (1668)
Ø28 3A 64 9C 3D 67 3A 65 9C 3D 6F CD 1A BC Ø1 ØØ 18 (14Ø9)
Ø29 Ø9 7E 32 66 9C FE FØ 28 25 FE 8Ø CA FF 82 FE C4 (2433)

Ø3Ø 28 16 FE 44 28 12 FE EØ 28 ØE FE 1Ø 28 ØA FE 5Ø (1628)
Ø31 28 Ø6 3E Ø4 32 6A 9C C9 3E Ø3 32 6A 9C C9 21 58 (1324)
Ø32 98 ED 5B 48 9C 19 22 7Ø 9C 7E 47 23 7E 6F 6Ø 25 (1637)
Ø33 2D CD 1A BC ØE FØ 16 Ø2 1E Ø8 CD 47 BC 3E Ø1 2A (1349)
Ø34 7Ø 9C 2B 32 6A 9C 2B 2B 2B 7E 32 6D 9C 23 7E 23 (1389)
Ø35 47 7E 6F 6Ø 25 2D CD 1A BC 22 D4 C7 3E Ø1 32 DØ (1671)
Ø36 C7 3E Ø2 32 D1 C7 3A 6D 9C 21 1C 8B FE Ø1 28 ØC (1551)
Ø37 FE Ø2 28 1Ø FE Ø4 28 12 FE Ø8 28 14 22 D2 C7 CD (1598)
Ø38 83 84 18 17 Ø1 1Ø ØØ Ø9 18 F2 Ø1 2Ø ØØ Ø9 18 EC (Ø9Ø4)
Ø39 Ø1 3Ø ØØ Ø9 18 E6 3E Ø1 32 6A 9C CD 14 86 25 2D (1128)

Ø4Ø CD 1A BC 22 D4 C7 3A 4Ø 9C 32 47 9C 21 AC 8A FE (2Ø16)
Ø41 Ø1 28 ØC FE Ø2 28 5Ø FE Ø4 28 52 FE Ø8 28 54 22 (1229)
Ø42 D2 C7 3E Ø1 32 DØ C7 3E Ø2 32 D1 C7 CD 83 84 3A (1977)
Ø43 58 98 67 3A 59 98 6F 25 2D CD 1A BC 22 D4 C7 3A (1757)
Ø44 47 9C 21 EC 8A FE Ø1 28 ØC FE Ø2 28 Ø8 FE Ø4 28 (1543)
Ø45 28 FE Ø8 28 24 22 D2 C7 3E Ø1 32 DØ C7 3E Ø2 32 (1455)
Ø46 D1 C7 CD 83 84 18 18 Ø1 1Ø ØØ Ø9 18 B2 Ø1 2Ø ØØ (1185)
Ø47 Ø9 18 AC Ø1 3Ø ØØ Ø9 18 A6 Ø1 1Ø ØØ Ø9 18 D6 CD (Ø922)
Ø48 ØØ 86 2A 64 9C 22 58 98 3A 4Ø 9C 32 5A 98 C9 2A (1519)
```

Le programme Basic qui te permet de saisir tous les codes binaires sans problème, tu l'appelles «saisie» et tu le sauvegardes à part.

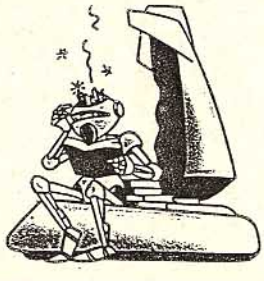
```
1Ø REM programme saisie des valeurs hexa
2Ø REM pour creation du fichier binaire «snake2»
3Ø CLS:INK Ø,Ø:INK 1,24:MODE 2:PEN 1
4Ø ad=32768:MEMORY ad-1
5Ø LOCATE 1Ø,1Ø:INPUT «numero de ligne»;lig
6Ø IF lig=1 THEN 8Ø
7Ø LOAD»snake2",ad
8Ø adfic=(lig-1)*16+ad
9Ø FOR j=adfic TO 4ØØØØ STEP 16
1ØØ CLS:LOCATE 1,6:PRINT»options fin de ligne: O = OK «;
11Ø PRINT»- N = annuler ligne - S = save fichier»
12Ø LOCATE 2,8
13Ø PRINT»LIGNE.....16 VALEURS»;
14Ø PRINT».....TOTAL»
15Ø LOCATE 3,1Ø:PRINT lig;
16Ø FOR k=Ø TO 15
17Ø a$=UPPER$(INKEY$):IF a$=»» THEN 17Ø
18Ø IF ASC(a$)>7Ø OR ASC(a$)<48 THEN 17Ø
19Ø b$=UPPER$(INKEY$):IF b$=»» THEN 19Ø
2ØØ IF ASC(b$)>7Ø OR ASC(a$)<48 THEN 17Ø
21Ø c$=a$+b$
22Ø a=VAL(«&»+c$):PRINT a;CHR$(8);
23Ø POKE j+k,a:tot=tot+a
24Ø NEXT k
25Ø PRINT «:»;tot:tot=Ø
26Ø T$=INKEY$:IF UPPER$(T$)=»S» THEN 3ØØ
27Ø IF UPPER$(T$)=»O» THEN 29Ø
28Ø IF UPPER$(T$)=»N» THEN 1ØØ ELSE 26Ø
29Ø lig=lig+1:NEXT j
3ØØ LOCATE 5,15:PRINT»ENREGISTRER FICHIER»
31Ø IF INKEY$=»» THEN 31Ø
32Ø SAVE»SNAKE2",B,AD,6231
33Ø RUN
```

La saisie des codes binaires reste toujours un peu monotone mais le petit programme de saisie t'aide considérablement. A chaque ligne tu controles le total indiqué sur le listing, s'il reste identique à celui édité par le programme tu appuies sur «O» pour passer à la ligne suivante. Si le résultat est différent tu appuies sur «N» et tu reviens au début de la ligne en cours. Tu peux interrompre ta saisie à n'importe quel endroit par «S» et ton fichier est automatiquement sauvegardé. La reprise de la saisie s'effectue par la composition du numéro de la première ligne à entrer, rien de plus simple.

Bien Joystiquement Vôtre

François LE GRIGUER

LA SEMAINE PROCHAINE
La suite des codes binaires



Satisfaits ?
Des suggestions ?
Ecrivez à
François Le Griguer



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.

REPONSES

DRAGON NINJA
Un lecteur. R.10528
Il faut que tu te battes normalement jusqu'à ce que tu arrives sur l'hélicoptère du Président, là, tu trouveras ton dernier adversaire. attention! Il est trés coriace...

NINJA MISSION
David. R.10621
Le but de ce jeu est de tuer tous les ennemis et de prendre les 7 statues pour les ramener au départ. Pour aller d'un étage à un autre, il faut passer par les trapes qui sont au plafond.

RAID OVER MOSCOU
Serval. R.10627
Pour décoller avec le vaisseau, il faut que tu appuies sur le bouton Feu de ton Joystick. Là, ton vaisseau commence à monter, malheureusement comme il s'agit d'une base spatiale, l'apesanteur joue et tu ne peux t'arrêter complètement, c'est à toi d'utiliser l'inertie du vaisseau pour éviter de te fracasser contre les murs. Pour ouvrir la porte, c'est simple, une fois que tu as décollé tu tires ta manette vers toi et la porte s'ouvre (bien entendu il y a un "mais"), elle se referme assez vite!!

RAMBO III
Christophe. R.21009
Pour atteindre le deuxième niveau, il faut trouver en premier lieu le levier ou porte-manteau en actionnant le bouton FIRE et ensuite trouver la clef. Dirige toi vers la porte blindée (Fire).

A320
KIK'C'EST CHUISLA. R.21010
Mets la puissance maxi et décolle. L'écran s'entoure de rouge et un message apparaît: "appel radio", appuie sur Fire et suit les instructions (vol automatique en horizontale). Ensuite appuie sur F (radio FM) et cherche la fréquence radio 135,5, puis sortde la radio et suit les instructions que t'a donné la tour de contrôle: Pour garder le cap, il faut attendre qu'il arrive au nombre désiré et vire à gauche jusqu'à ce qu'il retourne sur ce nombre, même chose pour la droite jusqu'à l'altitude désirée recommence l'opération plusieurs fois. Si tu as envie de t'amuser écoute la radio sur 119.5...

KING QUEST IV
Richard. R.21019
L'arc de Cupidon permet d'apprivoiser la licorne, la balle en or intéressera la grenouille et le ménestrel te donnera son instrument contre le livre trouvé dans la bibliothèque de la maison abandonnée.

GLIDER RIDER
Romain. R.21021
Je te salue pierre, pour utiliser le delta plane qui est intégé à ton équipement, tu dois mettre ton bâton de joie en avant ou en arrière. Et pour décoller, agite le Joystick (??!!!:NDLR) dans tous les sens (Ho oui:NDLR) et ça marche une fois sur deux.

GAUNTLET
Arnaud. R.23003
Il suffit de jouer à deux. Quand l'énergie d'un des deux joueurs est à environ 150, il faut, si c'est le joueur 1, appuyer sur F2 ou F7, si c'est le joueur 2 appuyer sur Espace puis sur Fire.

TOMAHAWK
Cédric. R.23004
Il faut d'abord atterir sur une aire d'attérissage alliée puis couper les moteurs, puis appuyer sur M (Map) et se servir de la manette de jeux pour prendre une direction puis réappuyer sur M puis décoller.

L'ILE
Bidouillage club. R.23008
Une fois dans le temple, il faut faire: "Tourne anneau, tire anneau, tourne anneau, pousse anneau, prends masque..."

INFILTRATOR
Superman. R.23011
Pour accéder à la seconde partie, il faut: appuyer sur 4 puis sur A, un curseur clignote à coté de ADF, programmer alors le code 72.8. Le cap s'inscrit alors et il faut faire attention en utilisant le turbo et en arrivant au-dessus de la base, il faudra passer en mode silencieux puis atterir.

SABOTEUR II
Christophe. R.23016
Le code d'accés du level 2 et JONIN ou KIME. Pour trouver les autres au sommaire, tu prends les 5 missions à faire et à la fin de chaque stage, il nous donne le code d'accés. voilà Fred, bon jeu... (Dommage pour Toi Cathy, mais c'est Christophe qui nous a donné en premier sa réponse. Bisous quand même!:NDLR).

PHARAONS
Superman. R.23017
Il faut taper 20 devant la porte de la cité pour ouvrir celle-ci.

ARMY MOVES II
Superman. R.23018
Le code pour Army Moves II est 15372.

ANTIRIAD
Franck. R.23020
Quand on a l'armure, on doit pouvoir monter à condition d'avoir une botte qui se trouve dans la fôret, dans le seul tableau où l'on peut monter plus haut, ensuite, prends l'armure et monte jusqu'à ce que le décors soit jaune, puis trouve une mine que tu placeras automatiquement dans un endroit spécial.

BARBARIAN II
Antoine. R.23021
Dés que Drax s'arrête de lancer ses boules d'énergie, il faut faire un coup haut et la tête de cet immonde personnage roulera alors sur le sol.

V
Freddy. R.23022
Pour passer les portes magnétiques, il te suffit de placer le joystick sur la lettre E et d'appuyer jusqu'à ce que plusieurs signes se ressemblent et ensuite il te faut déplacer le curseur sur les touches de 0 à 5 et lorsque tu auras la rangée complète, les barrières s'abaisseront, il faut faire de même pour les autres portes du vaisseau.

TT RACER
Hervé. R.23023
Le code d'accès est différent selon la partie. Il faut avoir la liste de tous les codes qui est livrée avec la notice.

GHOST BUSTERS
Freddy. R.23027
Le code est Butterfly et 45417401 ou 02447501 ou 04664701, si toutefois tu as un CBM 64, si cela n'est pas le cas alors: R.I.P

THE LAST NINJA II
Capone. R.23028
Une fois arrivé sur le balcon ou il y a l'hélicoptère, tu te raprocheras de celui-ci et appuie sur P. Si l'hélico part, tu retournes sur le balcon et tu reviens au même endroit.

BATMAN
Antoine. R.23035
Pour voir dans la salle blanche il faut la paire de lunettes que tu gagnes au stand de tir en ayant abattu tous les canards. Si tu manques de balles, il te suffit de rejouer au jackpot.

LE MANOIR DE MORTEVIELLE
Pierre. R.23030
Lorsqu'on questionne les occupants du manoir, ils répondent que si la porte est fermée, il faut demander la clef à Léo. Le mieux est de lui faucher. Voir dans sa chambre sous le traversin (soulever). Pour le mystère du puits: il n'y en a pas...

DEFENDER OF THE CROWN
Sébastien. R.23032
Pour augmenter son potentiel d'homme il faut, à la présentation du jeu, appuyer sur K.

MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE
Théo. R.23034
La machine sur le micro-film s'appelle Enigma. Sur la photo c'est un sous-marin. Le pistolet a comme surnom Cobra. Le mot de passe pour fouiller le bateau est Sesame.

KO SUR ST

SCROLLING EN MOYENNE RESOLUTION

Ce programme permet donc de faire scroller (c'est a dire défiler) un texte en bas de l'écran, en moyenne résolution, le texte à faire défiler se trouve dans les Datas à la fin du programme, attention la dernière ligne doit toujours être :

' DATA "fin"

Voyons maintenant comment fonctionne ce programme : Il utilise l'instruction du Gfa BITBLT, cette instruction permet de déplacer un bout de l'écran vers un autre endroit de l'écran, ainsi nous allons afficher au fur et à mesure les lettres à droite de l'écran, puis décaler d'un cran, pus afficher la lettre suivante, puis redecaler, etc... Quand nous aurons affiché la dernière lettre du texte nous afficherons à nouveau la première !

Pour utiliser BITBLT, il faut mettre les paramètres dans des tableaux, mais BITBLT peut servir à des opérations plus complexes que recopier un bout de l'écran à un autre endroit, BITBLT peut servir à copier un bout D'UN écran sur UN AUTRE écran ! Pour ceci un tableau va contenir la description du premier écran, un deuxième tableau, la description du deuxième écran et enfin un troisième tableau va contenir les paramètres de la copie (c'est à dire quel bout copier, ou le copier, comment le copier)

Pour ce programme nous avons besoin de copier un bout de l'écran principal à un autre endroit de cet écran, donc nous pouvons utiliser le même tableau pour la description du premier et du deuxième écran (il s'agit du même écran, je vous le rappelle !)

Ensuite nous devons donc définir le troisième tableau, il contiendra les paramètres pour décaler de 4 pixels vers la gauche la bande qui contient le texte, ainsi en faisant 2 Bitblt nous décalerons de 8 points, soit la largeur d'un caractère ! Il faut décaler de deux fois quatre points et non pas de 8 en un seul coup car sinon le scroll serait saccadé !

Bien sur ce programme n'est pas à utiliser tel quel (enfin vous pouvez mais cela ne comporte pas tellement d'intérêt), il servira à être intégré dans vos propres programmes, pour cela vous aurez peut être besoin de changer la place du scrolling, il faudra alors changer les paramètres des tableaux, et aussi le PRINT AT dans la partie qui fait effectivement le Scroll. Ainsi votre programme comportera une petite touche de finition en plus, lui donnant une apparence plus attractive encore !

```
'
' ***
'
' Programme de Scrolling en Moyenne résolution
' © 1989 JOYSTICK Hebdo / S. & B. Enselme
'
' Définition des tableaux
'
' S%(5) est le tableau définissant la source, c'est à dire le bout à
prendre
'
Dim S%(5)
S%(Ø)=Xbios(3)      !physbase, c.à.d. l'adresse de l'écran actuel
S%(1)=64Ø           !largeur de l'écran
S%(2)=2ØØ           !hauteur de l'écran
S%(3)=4Ø            !largeur de l'écran en mots (1 mot=2 octets)
S%(4)=Ø             !cette valeur doit toujours être à zéro
S%(5)=2             !nombre de plans de bits (1 en haute, 2 en moy
'                   et 3 en basse résolution)
'
' P% est le tableau définissant la destination.
'
Dim P%(8)
'
P%(Ø)=23            !X du rectangle source
P%(1)=182           !Y du rectangle source
P%(2)=623           !largeur du rectangle source
P%(3)=191           !hauteur du rectangle source
'
P%(4)=19            !X du rectangle destination
P%(5)=182           !Y du rectangle destination
P%(6)=619           !largeur
P%(7)=191           !hauteur
P%(8)=3             !mode  (le 3 est le mode normal)
'
' lecture des Datas et stockage dans la variable Txt$
'
While D$<>"fin"
  Txt$=Txt$+D$
  Read D$
Wend
'
' boucle du scrolling
'
Repeat
  Inc Texte%              !on prend la lettre suivante
  If Texte%>Len(Txt$)+4   !si on est au bout du texte
    Texte%=1              !on revient a la lettre 1
  Endif
  A$=Mid$(Txt$,Texte%,1)  !on prend la lettre à afficher
  Print At(78,24);A$      !on l'affiche au bout de la ligne
  Vsync                   !synchronisation (sinon ca saute)
  Bitblt S%(),S%(),P%()   !on décale de 4 points
  Vsync                   !on re-synchronise
  Bitblt S%(),S%(),P%()   !on redécale de 4 points
  '
  A$=Inkey$
Until A$<>""              !le scroll s'arrête quand on presse une touche
'
' datas pour le texte
'
Data "123456789 le petit chat est mort
      123456789 ma grand mère fait du velo "
Data "123456789 ca c'est plutôt rafraichi qu'hier "
Data "123456789 les kangourous mangent des endives "
Data "123456789 du papier bleu 123456789 enfin le fin du fin "
Data "fin"
```


Bientôt... 3615 code JOYSTICK
Le Serveur le plus Bô

COURRIER



Depuis longtemps, vous nous réclamez à cor, à cri et en voiture, une rubrique courrier! Eh bien, la voilà! Mais oui, à partir d'aujourd'hui nous allons, chaque semaine, dialoguer en direct. GENIAL!!!
Vous recherchez l'âge du professeur Tournesol, des conseils pour l'achat d'un matériel, la photo dédicacée du Yeti, comment entrer des pokes dans vos jeux préférés, ou, plus simplement continuer à nous faire part de vos critiques, suggestions et recettes de cuisine. Stèf.
une seule adresse :
JOYSTICK Hebdo - PONY EXPRESS - 177, rue Saint-Honoré - 75001 PARIS

Bonjour,
Au mois de Mars, au concours informatique de l'école j'ai gagné un Atari 800XL. Je ne suis apperçu que cet ordinateur n'étaient plus vendu dans le commerce et fut remplacé par les Atari ST. Je ne trouve plus de revues ou livres concernant mon ordinateur. Vous en reste t-ils?

Regis PONT

Salut à toi nouveau Joystic keur, bien venu dans le monde de la micro. Ne t'inquiète pas trop le 800 XL, bien qu'abandonné, a fait naitre le 130XE qui est simplement un 800XL recarrossé avec de la mémoire en plus. Tu trouveras sans nul doute encore quelques logiciels et livres, cherche bien, tous les stocks n'ont pas été encore vendus.

Salut à tous,
J'aimerais savoir quelles différences il y a entre: «The advanced art studio» et «the advanced ocp art studio»? Est-ce une question de mémoire sur CPC? Est-ce qu'ils ont des utilisations diffèrentes? Merci de me répondre.

Laurent C

Hello man, two minutes stand by, please. J'm'en vas demander à Daniel (celui qui s'écrit avec un D majuscule)...Houlalalalala! J'me suis fait jeter (depuis un certaint temps notre cher Daniel a des problèmes, il perd ses fonts (oui, avec un «t») et les Polices ne le comprennent pas, heu, c'est peut être l'inverse...). Il m'a dit de te dire que le pirate qui t'a donné une de ces versions est tout simplement la même que t'on original mais avec un autre nom... Mais alors que faire de cette version p...! Hé bien, tu prends discologie, tu choisie formatage rapide, tu mets ensuite cette disquette bizarre et tu appuies ensuite sur RETURN. Evident non?

Je suis un fidèle lecteur du Magazine, et je lance un S.O.S. voila, je désire acheter une Imprimante mais je possède un CPC 6128 Qwerty, et je n'en trouve pas, alors je voudrais savoir le nom des meilleures, pour la qualité de l'écriture etc...
Merci beaucoup

Jérôme NOYON

Salut Jérome. Oui, il y a bien quelques imprimantes qui pourraient aller sur ton CPC. Attention, si tu en achètes une, avant de repartir avec, verifie bien si ton cordon imprimante a bien la même prise qui se connecte à ton clavier, car certains claviers ont eu des versions de connecteur differents. venons-en au fait, qui dit ordinateur Amstrad dit imprimante Amstrad, donc la petite DMP 2160 est tout à fait valable pour un prix avoisinant les 1700ff, elle n'a d'ailleurs rien à envier à la Citizen 120D qui est aussi un bon choix. Il y a aussi la STAR LC10 qui est quand même un peut mieux, mais le prix lui est moins bien...

Monsieur Joystick,
Pourriez-vous me renseigner sur le Multiface II+? J'ai pu en acheter un d'occasion car je n'ai pas beaucoup de finances. Comment POKER, oui, je n'y comprends absolument rien la notice étant franchement illisible, je me trouve dans l'obligation de faire un grand Heeellllpppp!!!.
Merci a vous,
Bruno LERMENIER.

Hello Bruno, ainsi que tous les autres, qui sont d'ailleurs très nombreux. La carte Multiface cause des problèmes à beaucoup de monde, Ok, nous le savons. Celui-ci est quasi indispensable pour installer les pokes magiques de nos deux compères alias D&d (Quel est celui en Majuscule, un grand concours est lancé écrivez-nous en précisant sur l'enveloppe PONY EXPRESS). Pour la plupart des jeux récents, il est pratiquement impossible d'intégrer ces pokes avant le chargement du jeu. Si vous ne le possédez pas, je vous signale qu'avec un abonnement à J-H il y a 125 Francs de réduction pour l'achat de cette carte. Une fois la carte correctement installée et le jeu complètement chargé; Tu appuies sur le bouton de droite, puis sur la touche T. Tu vérifies si ton Poke est en hexadécimal, si oui, appuies sur la touche H pour passer dans le bon mode. Une fois le mode choisi, appuies sur la barre d'espacement et tape l'adresse du Poke. Attention! Ne pas se servir du pavé numérique. Maintenant, rentre la valeur du Poke. Il te suffit ensuite d'appuyer sur ESC et R, et voila, le jeu est Poké!

Cher Joystick,
J'ai pu constater que mon listing avait été reçu dans le numéro 19 de joystick, daté du 15 Mars 1989.
Je tiens à signaler une erreur faite au niveau de mon nom: Vous avez à deux reprise utilisé le nom de Stéphane CARE alors que mon véritable nom est Christophe CARE
Je souhaiterais donc que correction soit faire afin de réparer l'erreur (n'est-elle pas humaine?)
Salut et à la prochaine...

Christophe CARRE.

SANS COMMENTAIRE...

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 .....

Il vous manque un truc pour gagner? JOYSTICK Hebdo a publié depuis le premier numéro plus de 1500 trucs...

1500 ASTUCES A L'INDEX

SOFT	STANDARD	ASTUCE	JOYSTICK N°
LAST DUEL	ST	T	25
LAST MISSION	CBM	P	15
LAST MISSION	CPC	T	13
LAST MISSION	SPE	P	15
LAST NINJA	APL	T	10
LAST NINJA	CBM	L	14
LAST NINJA II	CBM	L	25
LAST NINJA II	CBM	P	15
LAST NINJA II	CPC	P	23
LAST NINJA II	SPE	L	15
LAST NINJA II	SPE	P	25
LAST NINJA II	SPE	T	17
LAST NINJA II DK	CPC	L	13
LAZER TAG	CBM	L	15
LAZER TAG	SPE	P	24
LAZER TAG DK	CPC	T	20
L.C.P. DK	CPC	L	15
LEASURE SUIT LARRY	ST	T	3
LEATHERNECK	ST	L	13
LEATHERNECK	ST	T	3
LED STORM	AMI	T	23
LED STORM	ST	T	19
LEGEND OF KAGE	CBM	L	18
LEISURE SUIT LARRY	TOUS	S2	23
LEISURE SUIT LARRY II	ST	S	22
LES RIPOUX	CPC	S	12
LEVIATHAN	ST	L	23
LEVIATHAN	CBM	P	12
LIGHTFORCE	SPE	P	15
LIVE AND LET DIE	CBM	L	17
LIVE AND LET DIE DK	CPC	L	21
LIVE AND LET DIE DK	CPC	T	20
LIVE AND LET DIE K7	CPC	L	23
LIVING DAYLIGHTS	CBM	L	10
LIVING DAYLIGHTS	CBM	P	10
LIVING DAYLIGHTS	CBM	P	10
LIVING DAYLIGHTS	CPC	P	10
LIVING DAYLIGHTS	CPC	P	10
LIVING DAYLIGHTS	CPC	S	10
LIVING DAYLIGHTS	MSX	P	10
LIVING DAYLIGHTS	MSX	P	22
LIVING DAYLIGHTS	SPE	L	10
LIVING DAYLIGHTS	SPE	P	10
LIVING DAYLIGHTS DK	CPC	L	10
LIVINGSTONE	ST	L	6
LIVINGSTONE	ST	T	13
LIVINGSTONE	MSX	T	7
LIVINGSTONE	TOUS	M	10
LODE RUNNER	PC	T	18
LOMBARD RALLY	ST	T	19
L'ANGE DE CRISTAL	CPC	S	2
L'ILE	CPC	S	22
MACH III	CPC	P	16
MACH III K7	CPC	L	10
MAD MIX GAME	ST	T	11
MAD MIX GAME	SPE	P	25
MAD MIX GAME DK	CPC	L	12
MAG MAX	CBM	P	6
MAG MAX	CPC	P	14
MAITRES .. L'UNIV..	CBM	P	7
MAITRES .. L'UNIV. DK	CPC	L	2
MAITRES .. L'UNIV. K7	CPC	L	22
MAJOR MOTION	ST	T	12
MANHATAN DEALERS	PC	T	19
MANIAX	AMI	T	19
MANIC MINER	SPE	P	10
MANOIR MORTEVIELLE	AMI	T	18
MARAUDER	CBM	P	14
MARAUDER	CBM	T	8
MARAUDER	CPC	T	17
MARAUDER	SPE	L	13
MARAUDER	SPE	P	22
MARAUDER DK	CPC	L	11
MARBLE MADNESS	AMI	T	2
MARBLE MADNESS	CBM	P	7
MARBLE MADNESS	SPE	P	11
MARIO BROSS	CBM	L	1
MARIO BROSS	SPE	P	5
MARTIANOIDS	MSX	P	20
MASK	CPC	P	24
MASK	SPE	P	15
MASK	TOUS	M	19
MASK II DK	CPC	T	25
MATAHARI	CPC	P	20
MATCH POINT	CPC	T	13
MAX MAX K7	CPC	L	7
MEGA APOCALYPSE	CBM	P	1
MEGANOVA	CPC	T	19
MENACE	AMI	T	12
MERCENARY	CPC	T	3
MERCENARY K7	CPC	L	19
METROCROSS	AMI	T	19
METROCROSS	ST	T	4
METROCROSS	ST	T	21
METROCROSS	CBM	L	4
METROCROSS	CBM	P	8
METROCROSS	CBM	P	22
METROCROSS K7	CPC	L	16
MEURTRE A VENISE	ST	S	23
MIAMI VICE	CPC	P	19
MIAMI VICE K7	CPC	L	14
MICKEY MOUSE	CBM	P	15
MICKEY MOUSE	CPC	P	16
MICKEY MOUSE	SPE	L	17
MICKEY MOUSE DK	CPC	L	9
MICKEY MOUSE K7	CPC	L	10
MICKEY MOUSE K7	CPC	L	17
MIKE MAGIC DRAGON	AMI	T	9
MIKIE DK	CPC	L	21
MIKIE DK	CPC	T	15
MINI GOLF	ST	T	19
MISSION ELEVATOR	AMI	T	21
MISSION ELEVATOR	CBM	P	19
MISSION GENOCIDE	ST	L	6
MISSION SUICIDE	AMI	T	11
MONTY ON .. RUN K7	CPC	L	18
MOTOR MASSACRE	TOUS	M	19
MOTOS DK	CPC	T	19
MUNCHER DK	CPC	L	21
MUNSTER	AMI	T	22
MUTANT ZONE DK	CPC	T	19
MY HERO	SEGA	T	11
NAVY MOVES DK	CPC	T	23
NAVY MOVES DK	CPC	T	24
NEBULUS	AMI	T	8
NEBELUS	CBM	L	3
NEBULUS	ST	T	8
NEBULUS	ST	T	8
NEBULUS	CBM	L	8
NEBULUS	CBM	P	8
NEBULUS	CBM	T	8
NEBULUS	CPC	S	8
NEBULUS	CPC	T	3
NEBULUS	CPC	T	8
NEBULUS	SPE	L	8
NEBULUS	SPE	P	8
NEBULUS	SPE	T	8
NEBULUS	TOUS	M	8
NEBULUS K7	CPC	L	8
NEMESIS	CBM	T	5
NEMESIS	CPC	P	2
NEMESIS	SPE	L	1
NEMESIS K7	CPC	L	3
NETHERWORLD	CBM	P	18
NETHERWORLD	CPC	P	25
NETHERWORLD	SPE	L	25
NETHERWORLD DK	CPC	L	25
NETHERWORLD DK	CPC	T	25
NIGHT HUNTER	ST	T	14
NIGHT HUNTER	ST	T	14
NIGHT HUNTER	ST	T	17
NINJA MISSION	ST	T	15
NINJA SCOOTER S.	CBM	P	15
NINJA SCOOTER S. DK	CPC	L	16
NOMAD DK	CPC	L	21
NONAMED	MSX	P	20
NORTHSTAR	CBM	P	8
NORTHSTAR	CPC	P	19
NORTHSTAR	SPE	L	16
NORTHSTAR	SPE	P	6
NORTHSTAR DK	CPC	T	21
NORTHSTAR K7	CPC	L	7
NOSFERATU	CBM	L	4
NUCLEAR HEIST	CPC	T	18
OBLITERATOR	AMI	T	18
OBSIDIAN DK	CPC	L	19
OFF SHORE WARRIOR	ST	T	24
OFF SHORE WARRIOR	CPC	P	21
OFF SHORE WARRIOR	CPC	T	10
OFF SHORE WARRIOR	CPC	T	13
OFF SHORE WAR. K7	CPC	L	12
OIDS	ST	L	15
OINK	CBM	P	23
OPERATION JUPITER	ST	T	14
OPERATION WOLF	AMI	L	18
OPERATION WOLF	AMI	L	24
OPERATION WOLF	ST	T	11
OPERATION WOLF	ST	T	12
OPERATION WOLF	ST	T	24
OPERATION WOLF	ST	T	24
OPERATION WOLF	CBM	L	18
OPERATION WOLF	CBM	L	24
OPERATION WOLF	CBM	P	24
OPERATION WOLF	CPC	P	24
OPERATION WOLF	CPC	T	9
OPERATION WOLF	CPC	T	13
OPERATION WOLF	CPC	T	24
OPERATION WOLF	MSX	T	24
OPERATION WOLF	SPE	L	24
OPERATION WOLF	SPE	T	24
OPERATION WOLF DK	CPC	L	8
OPERATION WOLF DK	CPC	L	24
OPERATION WOLF DK	CPC	T	22
OPERATION WOLF DK	CPC	T	24
OPERATION WOLF K7	CPC	L	17
OPERATION WOLF K7	CPC	L	24
OUT RUN	CBM	L	5
OUT RUN	CBM	P	8
OUT RUN	CBM	P	20
OUT RUN	SPE	P	6
OUT RUN K7	CPC	L	15
OUTRUN DK	CPC	L	24
OVERLANDER	ST	T	12
OVERLANDER	CBM	L	24
OVERLANDER	CBM	P	15
OVERLANDER	CPC	P	25
OVERLANDER	SPE	L	11
OVERLANDER	SPE	P	22
OVERLANDER K7	CPC	L	11
PACIFIC	CPC	P	25
PACIFIC DK	CPC	L	13
PACLAND	CBM	T	10
PACMANIA	AMI	L	17
PACMANIA	ST	T	9
PACMANIA	CBM	L	17
PACMANIA	CBM	P	25
PACMANIA DK	CPC	L	13
PACMANIA DK	CPC	T	21
PANDORA	ST	S	5
PAPERBOY	CBM	L	12
PAPERBOY	CPC	P	19
PAPERBOY	SPE	P	21
PAPERBOY DK	CPC	L	5
PAPERBOY K7	CPC	L	4
PENTAGRAM	MSX	P	21
PEUR SUR AMYTIVILLE	CPC	T	11
PHANTAISY III	AMI	T	8
PHANTASM SOLDIER	MSX	T	16
PHANTOM CLUB	CPC	T	13
PHANTOM CLUB DK	CPC	L	6
PHANTOMAS II	CBM	P	12
PHM PEGASUS	CPC	T	24
PINGO	TO	T	10
PINK PANTHER	CPC	P	20
PINK PANTHER	CPC	T	7
PINK PANTHER	TOUS	M	17
PINK PANTHER DK	CPC	L	14
PIPELINE	AMI	T	22
PITSTOP II	CBM	T	16
PLANETE INCONNUE	TO	P	18
PLATOON	ST	L	12
PLATOON	CBM	L	7
PLATOON	CBM	L	8
PLATOON	CBM	P	13
PLATOON	CPC	P	11
PLATOON	CPC	P	12
PLATOON K7	CPC	L	7
PLUTOS	AMI	T	25
PLUTOS	ST	T	4
PLUTOS	ST	T	11
POLE POSITION	CBM	L	23
POLE POSITION II	CBM	P	23
POLY-ROUTINE 88	ST	L	13
POLY-ROUTINE 89	ST	L	21
PORTS OF CALL	AMI	L	14
PORTS OF CALL	AMI	T	16
POW	AMI	T	25
POWERDROME	ST	T	24
PREDATOR	CBM	L	6
PREDATOR	CBM	P	17
PREDATOR	CBM	P	18
PREDATOR	CPC	P	13
PREDATOR K7	CPC	L	10
PRINCE OF MAGIC	ST	T	10
PRO SKI SIMUL. K7	CPC	L	18
PROFANATION	CPC	P	23
PROHIBITION	ST	L	9
PROHIBITION	ST	T	15
PROHIBITION	CBM	P	20
PROHIBITION	CPC	P	1
PROHIBITION	SPE	P	23
PROHIBITION DK	CPC	L	5
PROHIBITION K7	CPC	L	5
PSYCHO PIGS DK	CPC	T	17
PSYCHO SOLDIER	CBM	L	11
PUFFY'S SAGA	ST	T	16
PURPLE SATURN DAY	AMI	T	24
QUAD	CPC	P	6
QUADRALIEN	ST	T	11
QUARTET	SEGA	T	7
QUARTET	SPE	L	23
QUAZAR	ST	T	11
QUESTOR DK	CPC	L	18
QUETE OISEAU TEMPS	AMI	S	17
QUETE OISEAU TEMPS	TOUS	T	25
RAD RACER	NIN	T	15
RAMBO	CBM	T	12
RAMBO	CBM	T	15
RAMBO III	ST	T	13
RAMBO III	ST	T	15
RAMBO III	CBM	L	15
RAMBO III	SPE	L	15
RAMBO III	TOUS	M	15
RAMBO III DK	CPC	L	15
RAMBO III DK	CPC	T	20
RAMPAGE	CBM	L	7
RAMPAGE	CBM	L	8
RAMPAGE	CBM	P	1
RAMPAGE	CPC	T	4
RAMPARTS	CPC	P	16
RAMPARTS	SPE	P	22
RAMPARTS DK	CPC	L	4
RAMPARTS K7	CPC	L	4
RANARAMA	CPC	T	4
RASTAN	CBM	L	9
RASTAN	CBM	T	13
RASTAN	CPC	T	8
RASTAN	SPE	L	24
RASTAN	SPE	P	6
RED LED	CBM	L	4
RED LED	CBM	P	21
REFLEX	CPC	T	18
RENEGADE	CBM	L	3
RENEGADE	CBM	P	13
RENEGADE	CBM	P	21
RENEGADE	CPC	P	6
RENEGADE	CPC	T	5
RENEGADE	CPC	T	13
RENEGADE DK	CPC	L	5
REPTON	CBM	T	17
RESET	CBM	T	11
RETURN OF .. JEDI DK	CPC	L	19
RETURN TO GENESIS	AMI	L	11
RETURN TO GENESIS	ST	T	6
RIM RUNNER	CBM	L	23
RIM RUNNER	CBM	P	21
RINGS OF ZILFIN	CBM	T	14
ROAD BLASTER	ST	T	25
ROAD BLASTER	CBM	L	22
ROAD BLASTER	CBM	P	16
ROAD BLASTER	SPE	P	16
ROAD BLASTERS DK	CPC	T	25
ROAD RUNNER	ST	T	17
ROAD RUNNER	ST	T	21
ROAD RUNNER	CBM	L	1
ROAD RUNNER	CBM	P	22
ROAD RUNNER	SPE	P	7
ROAD RUNNER DK	CPC	L	7
ROAD RUNNER K7	CPC	L	20
ROAD WARS	AMI	T	1
ROAD WARS	CBM	P	16
ROADBLASTER	CBM	P	18
ROADWAR 2000	APL	T	8
ROBOCOP	CBM	L	18
ROBOCOP	CBM	P	16
ROBOCOP	CBM	P	18
ROBOCOP	CBM	T	23
ROBOCOP	SPE	L	25
ROBOCOP DK	CPC	L	16
ROCKET RANGER	AMI	T	12
ROCKET RANGER	ST	T	18
ROCKY HORROR SHOW	CPC	P	15
ROCKY HORROR S. K7	CPC	L	18
ROGER RABBIT	AMI	T	22
ROLLING THUNDER	AMI	T	20
ROLLING THUNDER	ST	T	6
ROLLING THUNDER	ST	T	18
ROLLING THUNDER	CBM	P	6
ROLLING THUNDER	CBM	T	6
ROLLING THUNDER	SPE	L	6
ROLLING THUNDER	SPE	P	6
ROLLING THUNDER	SPE	T	6
ROLLING THUNDER	TOUS	M	6
ROLLING THUNDER	TOUS	T	6
ROLLING THUNDER DK	CPC	L	6
ROOM TEN	CPC	T	20
RYGAR	CBM	P	2
RYGAR	CPC	P	7
RYGAR	CPC	T	16
RYGAR K7	CPC	L	10
R-TYPE	ST	T	13
R-TYPE	ST	T	19
R-TYPE DK	CPC	L	24
R-TYPE DK	CPC	T	19
R-TYPE DK	CPC	T	20
R-TYPE K7	CPC	L	24
SABOTEUR	CPC	P	3
SABOTEUR II	CPC	P	3
SABOTEUR II K7	CPC	L	8
SALAMANDER	CPC	P	18
SAMANTHA FOX	CPC	L	8
SAMANTHA FOX	SPE	P	14
SAMOURAI WARRIOR	CBM	P	22
SAPIENS	CPC	T	16
SARCOPHASER	AMI	T	15
SAVAGE	CBM	L	21
SAVAGE	CBM	T	11
SAVAGE	CPC	T	11
SAVAGE	SPE	L	21
SAVAGE	SPE	L	22
SAVAGE PART1	CPC	M	11
SAVAGE PART1 DK	CPC	L	11
SAVAGE PART1 DK	CPC	P	11
SAVAGE PART1 K7	CPC	L	11
SAVAGE PART1 K7	CPC	P	11
SAVAGE PART2 DK	CPC	L	11
SAVAGE PART2 DK	CPC	P	11
SAVAGE PART2 K7	CPC	L	11
SAVAGE PART2 K7	CPC	P	11
SAVAGE PART3	CPC	M	11
SAVAGE PART3 DK	CPC	L	11
SAVAGE PART3 DK	CPC	P	11
SAVAGE PART3 K7	CPC	L	11
SAVAGE PART3 K7	CPC	P	11
SCALEXTRIC	TO	T	15

SCOOBY DOO	CBM	P	3	SPEED BALL	ST	T	22	SURVIVOR K7	CPC	L	12	TIGER ROAD	CBM	L	19	WIZBALL	CBM	P	7
SCOOBY DOO	SPE	P	8	SPEED KING	CBM	P	18	SWORD OF SODAN	AMI	T	19	TIGER ROAD	CBM	P	24	WIZBALL	CPC	T	7
SCOOBY DOO DK	CPC	L	22	SPEEDBALL	ST	L	19	SWORD OF SODAN	AMI	T	20	TIGER ROAD DK	CPC	L	14	WIZBALL	CPC	T	7
SDI	ST	T	13	SPINDIZZY	CBM	L	7	SWORD OF SODAN	AMI	T	21	TIGER ROAD DK	CPC	T	21	WIZBALL	CPC	T	7
SENTINEL	CBM	P	4	SPINDIZZY	CPC	P	3	TAIPAN	CPC	T	20	TITAN	AMI	T	19	WIZBALL	SPE	P	7
SENTINEL K7	CPC	L	7	SPINDIZZY DK	CPC	L	7	TAIPAN DK	CPC	L	22	TITAN	AMI	T	23	WIZBALL	TOUS	M	7
SHACKLED	CPC	T	12	SPLIT PERSONALIT. DK	CPC	L	15	TAIPAN K7	CPC	L	22	TITAN	CPC	P	12	WIZBALL DK	CPC	P	7
SHACKLED DK	CPC	L	9	SPY HUNTER	CBM	L	20	TANK	CPC	P	6	TITAN K7	CPC	L	25	WIZBALL K7	CPC	L	7
SHANGAI KARATE K7	CPC	L	17	SPY HUNTER	SPE	L	25	TANK COMPILATION DK	CPC	L	16	TOTAL ECLIPSE DK	CPC	L	25	WIZBALL K7	CPC	P	7
SHAO LIN'S ROAD	CBM	P	5	SPY VS SPY	CPC	P	8	TARGER RENEGADE	CBM	P	23	TRAILBLAZER	ST	T	6	WONDER BOY	CBM	L	8
SHAO LIN'S ROAD	CPC	P	7	STAGLIDER II	AMI	T	9	TARGET RENEGADE	CBM	P	22	TRAILBLAZER	CPC	T	7	WONDER BOY	CBM	P	6
SHOCKWAY RIDER	CPC	P	3	STAINLESS STEEL	CPC	P	12	TARGET RENEGADE	SPE	T	17	TRAILBLAZER	SPE	P	9	WONDER BOY DK	CPC	L	7
SHOCKWAY RIDER K7	CPC	L	4	STAINLESS STEEL	CPC	T	14	TARGET RENEGADE DK	CPC	L	12	TRANTOR	ST	T	3	WORLD GAMES	CPC	T	19
SHOR CIRCUIT II K7	CPC	L	1	STAR WARS	CBM	P	1	TECHNOCOP	ST	T	14	TRANTOR	CBM	P	5	WRESTLING	ST	T	18
SHORT CIRCUIT	CPC	P	18	STAR WARS	CBM	T	18	TEDDY BOY	CBM	T	14	TRANTOR	CPC	P	4	XENON	AMI	T	1
SHORT CIRCUIT DK	CPC	L	4	STARDUST	MSX	L	24	TEMPEST	CPC	P	4	TRANTOR	CPC	P	16	XENON	ST	L	13
SHORT CIRCUIT K7	CPC	L	1	STARGLIDER	ST	T	4	TEMPEST K7 & DK	CPC	L	17	TRANTOR	SPE	P	9	XENON	ST	T	8
SIDE ARMS	CPC	P	11	STARGLIDER	CPC	P	24	TERRA COGNITA	CBM	P	2	TRANTOR DK	CPC	L	3	XENON 1	ORIC	P	16
SIDE ARMS	CPC	P	12	STARGLIDER DK	CPC	L	7	TERRAMEX	AMI	L	16	TROUBADOUR	ST	T	15	XEVIOUS	CBM	P	13
SIDE ARMS	CPC	T	14	STARGLIDER DK	CPC	L	8	TERRAMEX	ST	T	20	TURBO ESPRIT	SPE	P	23	XEVIOUS DK	CPC	T	24
SIDEWINDER	AMI	T	23	STARGLIDER II	AMI	T	15	TERRAMEX DK	CPC	L	2	TYPHOON	CBM	L	16	YIE AR KUNG FU	MSX	P	22
SIDEWINDER	ST	L	14	STARGLIDER II	AMI	T	16	TERRAMEX K7	CPC	L	1	ULTIMA III	AMI	T	5	YIE AR KUNG FU II	MSX	P	22
SIDEWINDER	ST	T	8	STARGOOSE	ST	T	16	TERRORPODS	CBM	L	7	ULTIMA IV	APL	T	11	YOGI BEAR	CBM	L	20
SIGMA 7 K7	CPC	L	6	STARQUAKE	CBM	P	8	TERRORPODS	SPE	L	15	VENGEANCE	CBM	P	20	Z	CBM	P	25
SIGMA 7 K7	CPC	L	16	STARQUAKE	CBM	P	25	TEST DRIVE	AMI	T	5	VENOM STRIKES BACK	CBM	T	7	ZAK MAC KRACKEN	TOUS	S1	23
SILENT SERVICE	ST	T	22	STARQUAKE	CPC	T	8	THANATOS	CPC	P	15	VENOM STRIKES BACK	CPC	T	15	ZAK MAC KRACKEN	TOUS	S1	24
SKATE CARZY	CBM	L	25	STARQUAKE	MSX	P	12	THEXDER	APL	T	8	VENOM STRIKES BACK	CPC	T	17	ZAK MAC KRACKEN	TOUS	S2	25
SKATE CRAZY A DK	CPC	L	19	STARRAY	AMI	L	23	THING BOUCES JACK	CPC	L	14	VETERAN	ST	T	17	ZANY GOLF	APL	T	10
SKATE CRAZY B DK	CPC	L	19	STARRAY	ST	T	16	THRUST	CBM	P	3	VICTORY ROAD	CPC	T	10	ZAXXON	CPC	P	23
SKATE ROCK SIMUL. K7	CPC	L	20	STARWARS	ST	T	13	THRUST DK	CPC	L	20	VICTORY ROAD DK	CPC	L	24	ZORNI	MSX	T	8
SKRULL	ST	T	8	STEALTH	CBM	P	25	THRUST II DK	CPC	L	22	VINDICATOR	CPC	P	17	ZUB	CPC	P	7
SKRULL	ST	T	18	STIFFLIP & CO	CBM	T	12	THRUST II K7	CPC	L	20	VINDICATOR	SPE	T	23	ZUB K7	CPC	L	25
SKY HOWARD	MSX	P	22	STORM	CBM	L	14	THUNDER BLADE	AMI	L	24	VINDICATOR K7	CPC	L	11	ZYNAPS	ST	L	14
SLAPFIGHT	ST	T	10	STORMBRINGER	MSX	P	19	THUNDER BLADE	AMI	T	11	VINDICATOR PART 1 DK	CPC	L	10	ZYNAPS	CBM	L	14
SLAPFIGHT	CBM	P	17	STREET FIGHTER	AMI	T	8	THUNDER BLADE	AMI	T	16	VINDICATOR PART 2 DK	CPC	L	10	ZYNAPS	CBM	P	14
SLAPFIGHT	CPC	T	14	STREET FIGHTER	AMI	T	9	THUNDER BLADE	ST	L	16	VINDICATOR PART 3 DK	CPC	L	10	ZYNAPS	CBM	P	14
SLAPFIGHT	TO	T	15	STREET FIGHTER	ST	T	15	THUNDER BLADE	ST	T	7	VIRUS	AMI	L	22	ZYNAPS	CPC	P	4
SOLOMON'S KEY	ST	L	1	STREET FIGHTER	ST	T	21	THUNDER BLADE	ST	T	16	VIRUS	ST	T	12	ZYNAPS	CPC	P	13
SOLOMON'S KEY	CBM	P	6	STREET FIGHTER	CBM	P	16	THUNDER BLADE	CBM	P	16	VIRUS	ST	T	9	ZYNAPS	SPE	L	1
SOLOMON'S KEY	CPC	T	8	STREET FIGHTER	CPC	T	21	THUNDER BLADE	CBM	S	16	VIRUS	ST	T	16	ZYNAPS	SPE	P	14
SOLOMON'S KEY DK	CPC	L	5	STREET FIGHTER	SPE	L	13	THUNDER BLADE	SEGA	T	10	VIXEN	ST	L	21	ZYNAPS DK	CPC	L	3
SORCELLERIE I&II	APL	T	16	STREET FIGHTER	SPE	L	14	THUNDER BLADE	SPE	T	16	VIXEN	CBM	L	20	ZYNAPS DK	CPC	P	14
SORCERY	CPC	P	12	STREET FIGHTER DK	CPC	L	15	THUNDER BLADE DK	CPC	L	17	VIXEN DK	CPC	T	15	ZYNAPS K7	CPC	L	14
SORCERY	MSX	P	19	STREET HAWK	CPC	T	10	THUNDER BLADE K7	AMS	L	16	VIXEN K7	CPC	L	9	ZYNAPS K7	CPC	P	14
SORCERY +	AMI	T	13	STRET FIGHTER	ST	T	17	THUNDER WINGS	ST	T	19	WANTED	ST	T	16				
SORCERY +	ST	T	11	STRIP POKER 2+	AMI	T	11	THUNDERCATS	AMI	L	21	WARHAWK	ST	T	6				
SORCERY +	ST	T	16	STRYFE	CPC	P	17	THUNDERCATS	ST	L	21	WARLOCK QUEST	ST	L	18				
SPACE BALLER	ST	T	22	STYX	ORIC	P	21	THUNDERCATS	CBM	L	21	WARLOCK QUEST	ST	T	17				
SPACE HARRIER	ST	L	8	SUICIDE MISSION	AMI	T	20	THUNDERCATS	CBM	P	4	WARLOCKS	APL	T	9				
SPACE HARRIER	ST	T	13	SUMMER GAMES II	CPC	T	18	THUNDERCATS	CBM	P	18	WAY EXPLODING FIST	CPC	P	15				
SPACE HARRIER	ST	T	18	SUMMER OLYPIAD	ST	T	20	THUNDERCATS	CBM	P	21	WEC LE MANS DK	CPC	T	23				
SPACE HARRIER	CBM	P	7	SUPER CYCLE DK	CPC	L	3	THUNDERCATS	CPC	P	15	WEST BANK	CBM	P	7				
SPACE HARRIER	CBM	P	21	SUPER HANG-ON	ST	T	9	THUNDERCATS	CPC	P	17	WEST BANK	CPC	P	1				
SPACE HARRIER	CPC	P	16	SUPER HANG-ON	SPE	L	20	THUNDERCATS	CPC	S	21	WHO DARES WINS II	CBM	P	17				
SPACE HARRIER	SEGA	T	7	SUPER HANG-ON K7	CPC	L	16	THUNDERCATS	SPE	L	19	WHO DARES WINS II	CPC	P	4				
SPACE HARRIER K7	CPC	L	20	SUPER JEEP	ORIC	T	17	THUNDERCATS	SPE	L	21	WINTER GAMES DK	CPC	L	20				
SPACE HARRIER K7	CPC	L	23	SUPER SPRINT	ST	T	6	THUNDERCATS	SPE	P	7	WIZARD DRY	CBM	P	21				
SPACE PILOT	ST	L	23	SUPER SPRINT	CPC	T	10	THUNDERCATS	SPE	P	21	WIZARD LAIR DK	CPC	L	14				
SPACE QUEST II	ST	S	1	SUPER SPRINT	SPE	P	8	THUNDERCATS DK	CPC	L	21	WIZBALL	AMI	T	7				
SPACE RACER	CBM	L	19	SUPER TEST	CPC	T	10	THUNDERCATS K7	CPC	L	2	WIZBALL	ST	T	7				
SPACE RACER	CPC	T	6	SUPERMAN	ST	T	18	TIGER ROAD	AMI	T	19	WIZBALL	CBM	L	7				

LEGENDE

L=Listing **M**=Plan
P=Poke **T**=Truc
S=Solution
Sn=Solution partie n
Une solution en plusieurs parties va donner **S1**, **S2**, **S3**, etc.

Les POSTERS dans JOYSTICK Hebdo

1-FOFT
2-TURBO CUP
3-OPERATION WOLF
4-LEDSTORM
5-PURPLE SATURN DAY
6-IRON TRACKERS
7-MATA HARI
8-CRAZY CARS II
9-ROBOCOP
10-AFTERBURNER
11-JOYSTICK HEBDO
12-EXPLORA II
15-TEENAGE QUEEN
20-TARGHAN
21-KRYPTON EGG
22-MICROIDS

ABREVIATIONS DES STANDARDS

AMI=Amiga 500/1000/2000
APL=Apple
CBM=Commodore 64/128
CPC=Amstrad CPC 464/664/6128
MSX=Msx
NIN=Nintendo
ORIC=Oric
PC=Compatibles PC
SEGA=Sega
SPE=Spectrum 48K/128K
ST=Atari ST 520,1040,MEGA
TO=Thomson
TOUS=Tous Standards

TFS
SYS. ANIMATEUR
Vous attend sur minitel
LGM
3614 code 129050388
Messagerie - Dialogues

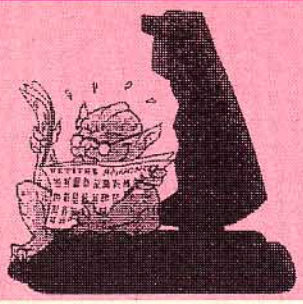
POUR COMPLETER VOTRE COLLECTION JOYSTICK Hebdo
cochez les numéros qui vous manquent

❑ 1	❑ 6	❑ 11	❑ 16	❑ 21
❑ 2	❑ 7	❑ 12	❑ 17	❑ 22
❑ 3	❑ 8	❑ 13	❑ 18	❑ 23
❑ 4	❑ 9	❑ 14	❑ 19	❑ 24
❑ 5	❑ 10	❑ 15	❑ 20	❑ 25

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 _____

ANNONCES



Adressez votre annonce, avec son règlement par chèque, C.C.P. ou timbres à:
JOYSTICK hebdo
J'ANNONCE
177 rue St Honoré
75001 PARIS

AMIGA

CONTACT

80 N°2001844
A500. Ch. contacts pour éch. news. (Aide débutants sur Amiga). Ech. ou Vds. jx. pour Amiga. Ech. jx. contre téléphone sans fil, ou autres. Faire offre à Jace. 28 R. Allou. 80450 CAMON.

VENTE

92 N°2001894
Vds. pour A500 Handy Scanner type IV. Prix : 2500 F (état neuf, peu servi). Urgent! Ech. aussi progs. Contacter Paul. Tel.: 45.34.39.17. (ap. midi ou soir).

AMSTRAD

ACHAT

21 N°2001889
Ach. DK (Franc. calcul et autres ainsi que jx. de rôle). Dash 1, Scrable et autres jx. (Prix très modérés). Ou éch. si intéressé. Contacter ROYER. Cdx.24 Bte.7. 21910 SAULON LA CHAPELLE. Tel.: 80.39.84.54.

CONTACT

52 N°2001908
Joystickeur fou, ch. Manoir de Mortevielle, pour éch. trucs et indices. Corres. durable. DUFOULON Aurélie. Luzy s/Marne. 52000 CHAUMONT. Bisous à tous!

59 N°2001902
Salut! Je ch. un lect. disq. pour CPC 464 à 500 F. Et éch. softs (K7). Env. liste à LAMENDIN Christophe. 56 R. Suzane Lanoy. 59179 FENAIN. (ne pas téléphoner).

76 N°2001920
Ech. jx. sur Amstrad DK. Poss. entre autre : Robocop, D. Ninja, Titan, Savage. Rech. surtout C. Cars 2, Skyx. Env. vos listes à FREULON Jérôme. 38 R. des Poilus. 76620 LE HAVRE. Merci.

91 N°2001956
Rech. désespérément les notices en français de : Amx Page Maker, impri'. image et printer pack 2. (Rbt. photocop. ass.). Appelez Sandrine. Tel.: (16-1).69.20.30.69. (HB.). Merci!

93 N°2001952
Ch. contact pour éch. Poss. de nbrx. softs, jx., CPC 6128. Env. liste à NOUNO Catherine. 7 All. du Géné. Trezel. 93270 SEVRAN.

94 N°2001880
Rech. contacts pour éch. de logs. sur Amstrad DK. Poss. : R-Type, Afterburner, O.Wolf, Batman II, T.Cup,... Env. listes à VERA Christophe. 82 R. de Verdun. Bat.C1. 94500 CHAMPIGNY S/MARNE.

VENTE

09 N°2001896
Vds. jx. pour Amstrad 464 et 6128 (orig.), (pas cher). Vds. 464 + 3" et 5" 1/4 + jx. + bte. et rev. + livre. Le tout en (t.b.e.). Contacter SANCHEZ Patrice. La Condamine. 09110 AX-LES-THERMES. Tel.: 61.64.35.07.

13 N°2001865
Vds. PC 1512 MCDD + nbrses. DK + manuel ou basic 2 + nbrses. docs. + carte Joys. + Joys. Speedking. + utils. dont, DBASE3+, + Multiplan 3, Framework 2 + nbrx. langages. Prix : 15000 F. Contacter Jérôme. Tel.: (16).90.91.46.85.

44 N°2001882
Vds. jx. : Chose de Grotemburg, Gabrielle, Peur sur Amityville, Necrom Ancien, Oeil de Set. Le tout : 180 F. Rech. utils. CPC 6128 (logiciel graph compta. ex: Animator Explorateur 3). Tel.: (16).40.81.84.65.

59 N°2001870
Vds. pour Amstrad, nbrses. revues + photocop. de docs. Contacter Michaël. Tel.: 20.91.68.09. (VILLENEUVE D'ASCQ). Salut!

73 N°2001910
Vds. CPC 464 coul. + Joystick + Synthe Vocal + man. + nbrx. jx. : (Gauntlet, Kung Fu Master, Green Béret etc...). Le tout : 3000 F. Contacter JUDIC Philippe. Tel.: 79.75.04.56. (à partir de 20h.).

75 N°2001883
Stop! Super aff. Vds. CPC 6128 coul. + Joys. + nbrx. jx. : (R-Type, Dragon Ninja...). + impri. DMP2160 + disq. Le tout : 5000 F. Contacter Frédéric. Tel.: 45.66.02.91. Urgent!

75 N°2001911
Vds. CPC 464 coul. + lect. DD1 + DK et K7 + Joystick + doubleur + rev. + man. Le tout : 2500 F. Contacter CAMPO Romuald. 247 R. de Belleville. 75019 PARIS. Tel.: 42.40.70.64.

77 N°2001913
Vds. CPC 6128 + nbrx. jx. et utils. + man. + nbrses. revues. Prix : 3000 F. Contacter Frédéric. Tel.: 60.29.83.71. (ap. 17h.).

93 N°2001868
Vds. CPC 464 + mon. coul. + jx. + utils. + Joys. + nbrses. revues + manuels. Le tout : 3000 F. (t.b.e.). + (DDI1 lect. de DK). Contacter Dejaw. Tel.: 40.10.19.51.

93 N°2001948
Urgent! Vds. CPC 464 mono. + drive DDI1 + Joys. + nbrx. jx. + nbrses. revues (Am-Mag). Px. : 2500 F (à déb.). Répondez vite! M. MERLIN. Tel.: 43.63.83.49.

94 N°2001886
Vds. 6128 coul. + jx. (jamais servi). (t.b.e.). + garantie 6 mois. Prix : 3000 F (à déb.). Tel.: 48.90.81.18.

ATARI

CONTACT

17 N°2001885
Un timbre. Voilà ce que vous coûte votre premier pas, pour faire connaissance avec le Club le plus sympa sur Atari ST. Alors rejoignez nous! BE'ST "La Finelière" ST Coutant. 17430 TONNAY-CHARENTE.

VENTE

27 N°2001884
Vds. 1040 STF/DF (Unité Centrale seule cplet.) + TTX + Basic GFA. (t.b.e., peu servi). Prix : 3300 F. Imp. Logitec FTS001 + câble et câble Amstrad CPC. Prix : 1200 F. Tel.: 32.39.73.79.

77 N°2001799
Vds. Atari STF dble. face + monitor coul. + nbrx. jeux + Joystick + souris. Prix : 3700 F. Monitor mono. : 700 F. Contacter Patrick. (Paris et la Région Parisienne seulement). Tel.: 64.07.82.19. Merci!

78 N°2001881
Vds. jx. (orig.) ST (bas prix). + Dames + mach 3 + Star Trek + Out Run, + Impact + Altair, + Mousse Trap + Ark. + MGT + TNT + Métropolis + Super Cycle + Turbo GT + Dark Castle etc... (Le sac Atari : 120 F). 78 POISSY. Tel.: 39.74.20.23.

91 N°2001895
Vds. Atari 800XL + Drive 1050 + mon. mono. vert + imp. 1029 + lect. K7 + logs. (jx. & utils, DK & K7). + doc., rev., livres de progs. (Px. à déb.). Tel.: 69.25.09.26. (ap. 17h30.).

92 N°2001893
Vds. pour Atari ST nbrx. jx. (orig.) : (Speedball, Cosmic Pirate, Gunship, Crazy Cars 2, etc...). 100 F (pièce). MEUNIER Yves. Tel.: 43.50.79.68. (ap. 19h.).

93 N°2001815
Vds. disq. 3" 1/2 DFDD/SFDD. Disq. 5" 1/4 DFDD. (Prix à déb.). + port compris. Contacter BIDOUX Jacky. 11 Chemin de Fer Prolongé. 93140 BONDY. Tel.: 48.49.86.41.

COMMODORE

VENTE

47 N°2001869
Vds. nbrx. jx. (orig.) + manettes, livres C64. Vds. Console Sega + 5 supers jx. : (After Burner, Out Run, Choplifter, Zillion...). Val.: 2100 F. Vendu : 1350 F. (Le tout de Noël 88. Vente séparée). Tel.: 53.64.09.13.

59 N°2001890
Vds. Commodore 128 + mon. coul. + lect. K7 + nbrx. jx. + access. Le tout : 2500 F. Contacter Yannick. Tel.: 20.05.07.92.

93 N°2001806
Vds. super jeux sur C64, uniquement sur disks. Contacter BAJOLAIS Fabrice. 25 Av. des Chèvrefeuilles. 93220 GAGNY. Tel.: 43.88.09.01.

SPECTRUM

VENTE

08 N°2001903
Vds. jx. sur Spectrum. Liste s/demande. Contacter Alexis. Tel.: 24.56.20.60. (le soir).

69 N°2001887
Vds. jx. pour Spectrum 48/128 + nbrx. jx. Prix : 300 F. K7 et frais d'envoi compris. Ecrire à DA SILVA Stéphane. 92 R. de la République. 69270 COUZON.

AUTRES

ACHAT

40 N°2001934
Ach. ttes. sortes d'extension et d'interfaces pour ZX81. Ecrire à POUS Didier. 19 R. de Tenic. 40140 SOUSTONS.

CONTACT

10 N°2001928
Ech. progs. pour Apple IIe, IIc, IIGS. Poss. softs. Ecrire à VIDILI Vincenzo. Corso Grosseto 62. TORINO 10148 ITALIE.

33 N°2001936
Salut! J'éch. : Sorcery, Arkanoïd etc... contre jx. de combats (K7) sur MO5. Env. liste à HERMAN Ludovic. Montagne. 33570 LUSSAC.

57 N°2001922
Ch. corresp. possédant un IBM PC. Contacter MANQUENOUILLE Sébastien. 12 R. des Roses. ENNERY 57640. Tel.: 87.73.99.02.

75 N°2001892
Rech. Possesseur Apple II, pour correspondre. Contacter Benjamin. Tel.: 40.05.04.17.

VENTE

27 N°2001846
Vds. TO8 + lect. 3" 1/2 + QDD + lect. K7 + man. + nbrx. jx. : (C.Blood, TNT...). + 1 Joys. + cray. opt. + p. péritel. Px. : 2350 F. A vds. égal. 7 lots de jx. pour TO8 (4 à 6 jx. (Hits) par lot) : 250 à 365 F et 7 jx. MO5 : 420 F. Tel.: (16).32.37.30.84.

37 N°2001909
Vds. pour MO5 : jx. en K7 (certains pour TO7-70) : 50 F (pièce). Livre de prog. Tel.: 47.56.15.87. (ap. 19h.).

68 N°2001943
Vds. Console Sega + 1 Joys. control pad + nbrx. jx. : (Wonder Boy, Out Run, Rocky, Secret Command, Aft. Burner etc...). (t.b.e.). Px. : 1500 F. Tel.: 89.67.32.65. (entre 18h./19h.).

75 N°2001878
Vds. TO8D avec péritel, man., disq. multidos (basic-logo-forth), + Joys. (Le tout état nf.). Prix : 1500 F. Contacter BERNA Raphaël. 15 Passage du Génie. 75012 PARIS. Tel.: 43.72.64.64.

77 N°2001875
Vds. MSX Philips mon. coul. + 1 manette + cordon magnéto. + cordon TV. (t.b.e.). Le tout : 1500 F. Tel.: 64.23.64.10. (ap. 18h30.).

78 N°2001953
Vds. jx. pour Console Sega : Thunderblade, Aft. Burner, Alex Kidd I, Enduro Racer, etc... Px. : 175 à 180 F (la cartouche). Contacter Laurent. Tel.: 30.50.26.46. (ap. 17h30.). Très urgent!

78 N°2001958
Vds. Thomson MO5 + 2 man. + nbrx. jx. + lect. K7 + man. Val.: 3500 F. Vendu : 800 F. (t.b.e.). Contacter BRENNER Frédéric. 78450 VILLEPREUX. Tel.: 34.62.25.59. Urgent!

83 N°2001845
Vds. Thomson MO6. (t.b.e.). Unité Centrale + 2 Joys. + nbrx. jx. sur K7 dont : Turbo Cup... Prix : 1900 F. Tel.: (16).94.30.55.49.

✂

STANDARD

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

RUBRIQUE:

- ☐ ACHAT
- ☐ VENTE
- ☐ CONTACT

TARIFS: 50F.

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

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

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

Lombard RAC rally

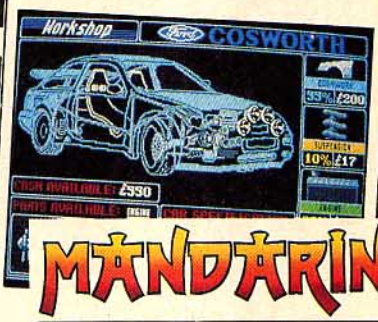


Atari ST, Amiga and PC









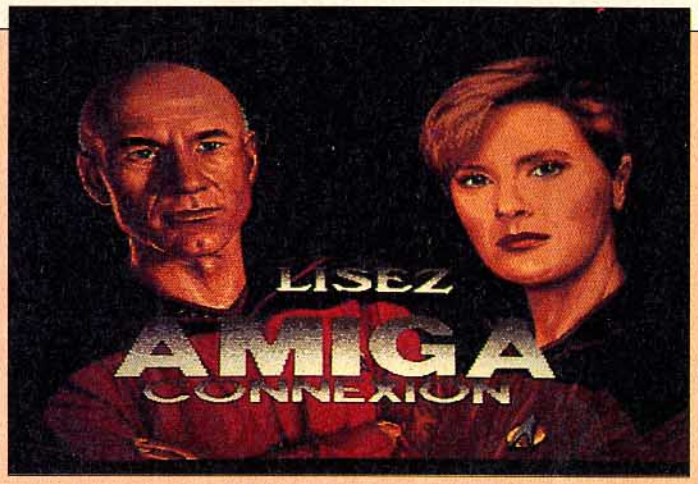
Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

Distribué par UBI Soft

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. : (16-1)48.98.99.00

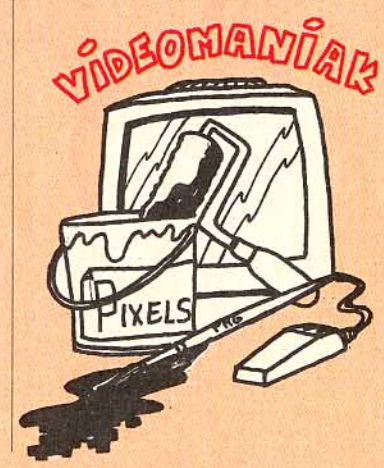
MANDARIN SOFTWARE

LE COIN DU VIDEO MANIAK:



Please wait... Connect 1200 Login name please:Cris Password:De rien. En promotion, ce mois-ci, rayon lingerie, culottes roses à points bleus et chausettes assortis...tzzipp...Vous versez le sucre doucement en prenant soin de bien délayer le tout avec une spatule en....twwiipp....Les passagers pour Londres sont priés d'emprunter le couloir numéro...Non! Celui de gauche!..twwiip...Tu prends la grande, moi je prends la...twwiipp...Tout était tranquille, le déjeuner se déroulait dans de bonnes conditions, Mme Durand, alerte, relatait ses exploits mais....il y avait un DBW dans le po-tage! STOP! Vous êtes à présent connecté avec le 11e volume de l'Amiga connexion. (Pépito! Bientot 3615 Joystick Hebdo! Et...hem! Ce sera le plus bô!). Cette semaine, petit tour chez Innovision Technology pour vous parler d'un logiciel méconnu: Video-Effects 3D. Coté rendering, nous survolerons Dbw render 2.0 qui n'arrête pas de faire parler de lui. Et comme toujours, de l'info condensé avec une mention spécial pour Utilities. Et le hot-dog? Il est où le Hot-dog? C'est parti!

Nous vous avions parlé voici quelques numéros, de la dernière production Innonvision Technology: Broadcast Titler. Véritable logiciel professionnel pour réaliser du banc-titre. Résolution: 736x512 pal Overscan affichable en seul écran sur un plan total de 2160x1440 pour ce logiciel qui a envoyé directement Pro Cgi de Jdk images à l'age de la préhistoire. Cette même société commercialise depuis un certain temps un logiciel méconnu en france: Video-effects 3D. VE est un véritable logiciel d'animation spécialement créé pour imiter les animations 3d façon Network. A partir de requesters complets, vous pouvez animer n'importe quel dessin issus de Deluxe Paint III. Utilisant une résoltion pal de 704x512, ce soft créé des animations 3d like, en effectuant quantité d'effets de rotation: Tumbles, Turns, Spins et même de Zooms. Vous pourrez aussi simuler à partir d'une image 2D IFF une fausse perspective 3d! C'est du grand art! Ce qui le distingue de Sculpt en sachant qu'il travaille a partir de n'importe quelle images IFF 8 couleurs, c'est sa grande facilité d'utilisation permettant de créer des Scripts extrèmement vite! Foncez donc chez votre revendeur pour qu'il vous montre la démo! Un surprise vous y attend! VE est un outil au premier abord, merveilleux. Il créé des fichiers d'animations directement exploitable par un Player externe équivalent à Movie. Mais ce qui le distingue c'est sa capacité à créer des animations en 60 images secondes ce qui permet de concurrencer des logiciels disponibles sur Mac II. Car c'est très très Smooth. Pourtant, après utilisation on s'aperçoit vite que son utilisation dans un environement professionnel est délicate. En effet, pour effectuer ses animations, VE demandera des temps de calculs qui n'ont rien à envier à Sculpt 4D et c'est bien dommage! L'Amiga aura alors besoin d'être alimenter en mips. La solution? Toujours aussi simple: disposer d'une carte accélératrice 68020 à 25 Mhz ou encore la dernière carte de chez Commodore qui sortira aux alentours de Juin basé sur un motorola 68030 à 25 mhz! 600% de rapidité en plus est loin d'être négligeable! N'est-ce pas Barnabé? Bon nombre d'utilisateurs ne sont arraché les cheveux en visualisant leur animation créées avec Sculpt ou Videoscape. En effet, si vous zoomer sur des objets en haute résolution, l'animation la plupart du temps à tendance à devenir complètement saccadée en haute résolution. Ne cherchez pas! Il n'y a aucun bug dans votre programme! Le logiciel a bien réalisé votre animation en 60 images secondes mais l'Amiga n'aarive plus a suivre! Le pauvre! Avez déjà oublié qu'il ne s'agit pas d'une station graphique? Evitez donc de faire des animations en gros-plans en haute résolution (704x512)! Avec le Ham 320x512 des légers saccadements peuvent aussi se produire! Mais parlons texture! Qui dit texture, dit Ray-tracer! Et qui dit Marbre?



DBW Render 2.0 Véritable Ray-tracer de qualité professionelle, Dbw est un des seul logiciel logiciel avec Turbo Silver à créer des textures délirantes telles que le bois, le marbre etc... Son avantage ? Son prix! En effet, Dbw est diffusé gratuitement ou presque dans le domaine public. Du moins ceci était valable pour la version 1.0! Car pour la version 2.0 même si sont acquisition est presque gratuite (Téléchargement, etc...), la documentation, elle, ne l'est pas! Il s'agit en fait d'un Shareware! Et comme pour tous les Shareware, le programme source est gratuit (histoire de vous appater) mais la documentation est obtenue en envoyant 30$ au concepteur! Et en plus? Il y a un mot de passe! Mais revenons aux fonctionnalités de ce programme. Dbw Render est à l'origine un programme développé sur un mini-système en C. Et qui dit C, dit portabilité (certains diront transportabilité mais chut!). Résultat? Le programme contient des fonctions extrèmement puissantes. Et une vitesse de calcul! Une vitesse! STOP! Ce programme est en fait une horreur! Pourquoi? Tout simplement qu'il n'existe aucune interface utilisateur! Aucun requester! Il vous faudra définir votre script à partir d'un fichier ASCII pour le faire ensuite digérer par Dbw! Vous n'imaginez pas la teneur dudit fichier: R 1.0, 1 0 400 A 2 .1, b.99 .2 0...etc... Certains utilisateurs de ce programme ont du être enfermés en maison de repos. Priez pur eux!

UTILITIES:

Pour les fêles de la communication, il existe un logiciel incontournable: **A-Talk III**. Développé par Oxxi system, A-talk III est la bible de la connexion. Vous disposez de tous les protocoles de transfert ou presque: Kermit, X et Y modem et Wxmodem. Ce logiciel est capable d'émuler pas moins 5 terminaux différents; VT100, VT52, H19, 4010 et Ansi. Vous permettrez de modifier tous les paramêtres de communication grâce à plus de 50 commandes! En bref, A-Talk est la référence! Pardon? Emulation vidéo quoi? Vidéotex? Ah non! Ya pas ça mon bon monsieur! Personne n'est parfait (Autrement dit: les américains se contre-balancent du vidéotex! Mais? Chuuuut). "Encore" est le dernier né de la société Elipsys. Il s'agit d'un logiciel permmetant de créer des macro-commandes extrèmement complètes depuis le workbench. Fonctionnant en parallèle de vos applications, il permet de définir un ensemble de procédure automatique en cliqaunt juste sur une icone. Vous êtes entrain de créer une merveilleuse démo? Depuis deluxe paint, accédez à Audiomaster qui selectionnera un fichier son IFF automatiquement qui le jouera sur 3 fréquences différentes puis...STOP! Voila ce que vous permet "Encore" est c'est extrèmement puissant! Il possède en plus un utilitaire qui vous permettrant de modifier les propriétés du "Say" afin de lire des fichiers

"Say" afin de lire des fichiers "Ascii" avec l'intonation voulue, la fréquence etc...Car la raison d'être de ce logiciel est de permettre à n'importe qui de travailler en profondeur avec l'Amiga, sans forcément en connaître toutes les subtilités. (Amigados etc...) Un logiciel à posséder d'urgence.

HOT DOG

La rubrique de l'indiscretion. L'Amiga possède son télécripteur!

- Projet d'association entre Byte by Byte et Ventura Publisher pour commercialiser un Ray-tracer de grande qualité. A suivre
- Les 3 et 4 juin, salle polyvalente de Montélimar, grande reunion d'amigamaniak. Venez nombreux.
- Commodore annonce la baisse de l'AMIGA 500: 4200 au lieu de 4700 francs! C'est tout! Vous ne trouvez pas qu'il a une drole de goût? Rendez-vous la semaine prochaine!

LE WORKBENCH ENCHANTE:

Les jeux que tout le monde attend:

ROBOCOP: Toujours pas commercialisation prévue.
FORGOTTEN WORLD: Il s'agit d'un des meilleurs jeu d'arcade futuriste jamais réalisé sur Amiga! Incontournable!
F16 COMBAT PILOT: Le successeur de Falcon se fait attendre.
PT109: Le dernier simulation de torpilleur de chez Spectrum Holobyte.
MENACE II: dit le successeur.
POLULOUS: Un jeu extraordinaire bientot disponible!

TRASHCAN:

Tests de performance des versions Amiga de:

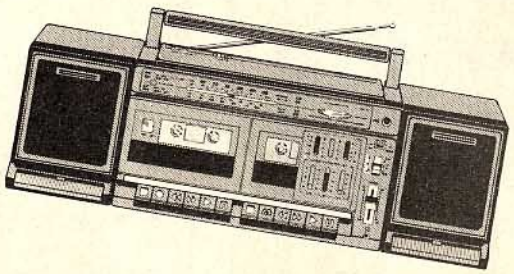
RoadBlaster: Durée de Vie: 5 heures.
Battletech: Durée de vie: 1 heure.
Chuckie Egg II: Durée de vie: 15 minutes
Phatom Fighter: Durée de vie: 10 minutes.
ET zou! 3,52 méga-octets de gagnés! Merci qui? Merci Joystick hebdo! Aaaah voila qui est mieux!

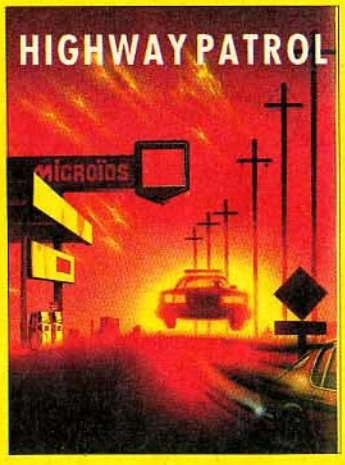
C'est fini! Rendez-vous la semaine prochaine pour les dernières nouveautés sur Amiga. Un numéro que vous ne devrez pas manquer car il .....chuuuut!

CRIS de QUEANT

CONCOURS MICROÏDS

1er PRIX





QUESTIONS

1 • HIGHWAY PATROL est-ce un simulateur de vol ou un simulateur de conduite automobile ?

2 • Quel est le thème du jeu : les gendarmes et les voleurs ou les envahisseurs ?

3 • Quel est l'objet du délit, dans HIGHWAY PATROL ?

4 • Quel est le Plus MICROIDS, dans HIGHWAY PATROL ?

LES LOTS

1er prix : UNE RADIO STEREO DOUBLE CASSETTE RECORDER «PHILIPS» (HIGH SPEED DUBBING, 3 BAND GRAPHIC EQUALIZER - 2 WAY - 4 SPEAKER SYSTEM.
2e au 7e : 5 logiciels MICROIDS.
8e au 15e : 3 logiciels MICROIDS.
16e au 50e : 1 poster.

La seule chose que vous ayez à faire est de répondre aux 4 questions sur le coupon de cette page.
Ce concours repasse chaque semaine jusqu'au N° 28. Vous pouvez participer autant de fois que vous le souhaitez, en renvoyant à chaque fois le coupon réponse.
LISTE DES GAGNANTS DANS NOTRE N° 30.
LE GAGNANT DU 1ER PRIX AURA SA PHOTO PUBLIEE.

COUPON REPONSE

à renvoyer à JOYSTICK Hebdo. Concours MICROIDS 177, rue St-Honoré, 75001 PARIS

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
CP ..... Ville .....
ORDINATEUR ..... Age .....

REPONSE

1 _____ 3 _____
2 _____ 4 _____

INFOS PAS GENEES



ATARI

Le Sicob, espace grandiose, plus proche de l'étable que du ex futur mythique CNIT, où nous attendions tous avec impatience le tripotage du pocket et du portable. Glargh! Et bien ce ne fut pas blessipo! Le premier était sous verre, et le second dans les erres! Sortira, sortira pas? who knows? Anecdotes! La décoration des stands s'ornait d'une jolie barre fushia, relevant le bleu blanc gris habituel et donnant le sentiment qu' un virage se prépare chez TRAMIEL. Le transputer était là, disponible, transputant tout ce qu'il peut, mais j'ai pas compris s'il y en avait un ou cinq de transputers dans la machine. Le prix annoncé est de 60000f ce qui n'est plus une surprise. Une volée de Mégapage attirait le client, puisque les machines étaient accessibles, en apparence! Car au premier geste de touche- souris: «Hola, qui te permet de troubler ainsi mon étalage!» me dit la petite brunette aux seins écrasés par sa chemisette Lacoste-Atari. «Ben, beuh, c' est... Joystick heb..- Casses toi ta! on touches pas!- Ha bon!». J'aurais pas eu les mains pleines de sacoches, d'emballages, de paquets de disquettes de démo, que je lui aurais mis la main au culte, pour savoir si ça au moins, on pouvait toucher! En tout cas, j'ai au moins une réponse à une question conceptuelle: le fushia n'indique pas l'ouverture au tripotage chez ATARI, cette année!

APPLE

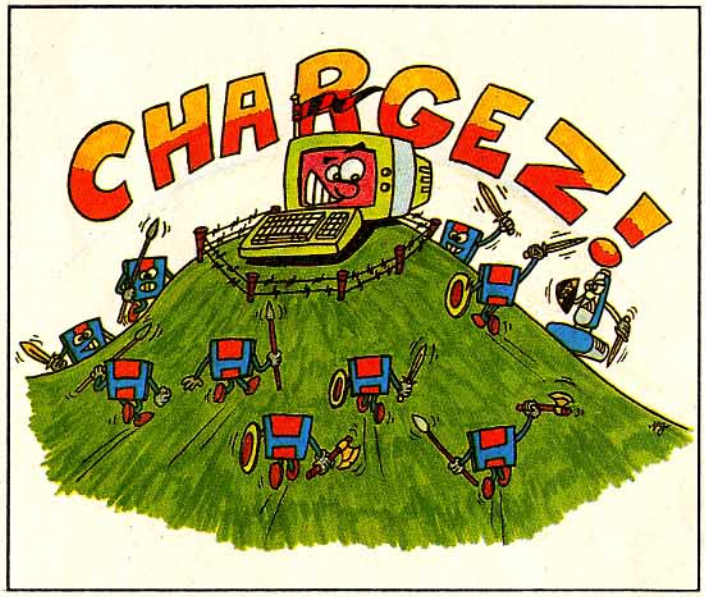
Ca va pour eux! Etaient présents sur le stand: tous les casse-bonbons qu' on rencontre dans toutes les expos et qui viennent toujours poser les mêmes questions à la con aux plus belles hotesses, m'empèchant par là de me les accaparer le temps d'une question nulle. «Vos parents partent quand en vacances, que je vienne regarder la télé avec vous?» entrainant la réponse du genre: «Le Mac 2 cx est l'évolution normale d'un système ouvert....» Bon, OK, c'est pas mon jour, j'ai plutôt l'impression qu' Apple préfère ses propres expos et assure simplement une présence face aux concurrents sur le terrain lors de foires comme le Sicob.

HORTAUGRAFFE

Bravo à SPRINT de Borland et à WORD PERFECT 5,0 de WORD PERFECT FRANCE, qui ont remporté ex- aequo, le prix d'excellence, couronnant le meilleur correcteur orthographique de traitement de textes sur ordinateur. J' en connais quelques uns qui souhaitent que ces softs soient développés sur MAC, rapidement, afin de dissimuler aisément leurs errances grammaticales.

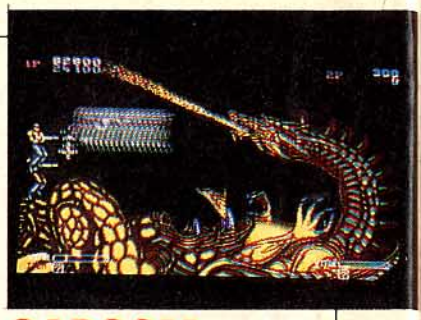
MICHAEL JACKSON

Devinez ce que nous allons voir en septembre sur nos écrans d'ordinateurs préférés? MOONWALKER!, c'est signé avec US GOLD pour l'adaptation, et c'est promis pour la rentrée en septembre. J'hallucine! Not bad!



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

ACTION I (MICROIDS)	THOMSON K7-DK
-AIR ATTACK	
-DEMONIA	
-X-RAY	
AIRBORNE RANGER (MICROPROSE)	ST
ARCHIPELAGOS (LOGOTRON)	ST
BATTLEHAWK (LUCAS)	AMIGA/PC/ST
HAWK EYE (THALAMUS)	AMIGA/ST
JACK NICKLAUS (ACCOLADE)	PC 5"1/4
JOURNEY (INFOCOM)	PC
MAYDAY SQUAD (TYNESOFT)	AMIGA/C64/PC/ST
PROPHECY (ACTIVISION)	PC
RAMPAGE (ACTIVISION)	AMIGA
SCENERY DISC CHICAGO (SUBLOGIC)	AMIGA/PC/ST
SCENERY DISC HAWAI (SUBLOGIC)	AMIGA/C64 DISC/PC/ST
SHOGUN (INFOCOM)	AMIGA
SILPHEED (SIERRA)	PC
SIMULATION 16 (MICROIDS)	ST
-GRAND PRIX 500	
-IRON TRAKER	
-SUPER SKI	
SWKEEK (LORICIELS)	AMIGA/ST



CAPCOM

C'est quoi ce truc avec des scrollings différentiels sur trois plans, avec des couleurs pas crades, et des personnages qui sont parfois plus gros que la moitié de l'écran? C'est FORGOTTEN WORLDS, avec ses deux guerriers qui doivent continuer à se battre sur cinq niveaux afin que le mal n'envahisse pas la Terre. Pour l'instant, la version présentée ne contient pas encore toutes les difficultés définitives, mais permet de mesurer combien il va être difficile d'arriver au bout de ce jeu sans bidouilles ni vies infinies. Ce sera pour toutes les bécanes qui ont encore la moelle, mais à consommer de préférence sur 16 bit. A cause de l'animation, de la musique et de la taille des grands personnages.

COMMODORE

Bravo Franck LANNE, bravo Commodore, pour avoir décidé de baisser le prix de l'AMIGA 500, et cela dans plusieurs versions. Je vais pas vous faire l'article, mais la baisse est de 475 f pour la bécane seule, ce qui tend à la rapprocher de son concurrent ATARI. Au Sicob, d'ailleurs, le public se massait devant les Amigas, pour pouvoir regarder, écouter, jouer et toucher comme au temps béni du C 64, où les stands de démos servaient plus à faire des copies que des essais.

MICHEL ANGE

Non! Ce n'est pas un nouveau soft de dessin, c' est une expo nouvelle à voir absolument, qui a lieu à PARIS, dans le cadre rénové du LOUVRE. Oui, là où est la pyramide- échaffaudage, et cette expo évènement vous permettra de découvrir des dessins, comme vous pouvez les rêver, grâce à Olivetti qui s'est pris par le clavier pour que cet évènement aie lieu.

CONCOURS

Silmarils



EN MAI FAIS CE QU'IL TE PLAIT

Pour toujours plus de fun, SILMARILS pense déjà à vos vacances...

JOUEZ ET GAGNEZ

1er prix:
UNE PLANCHE A VOILE TIGA, MICROLITE

Du 2e au 30e prix:
UN LOGICIEL SILMARILS (ST - AMIGA - PC) ou un polo WINDSURF au choix.

QUESTIONS :

La seule chose que vous ayez à faire est de répondre aux 4 questions sur le coupon de cette page et de le retourner avant le 14 juin.

Retrouvez les titres cachés des 4 Jeux SILMARILS

1



2



3



4



Cette page concours repassera jusqu'au N° 29. Vous pouvez participer autant de fois que vous le souhaitez, en renvoyant à chaque fois le coupon réponse. Liste des gagnants dans notre N° 31.

Le gagnant du 1er prix aura sa photo publiée.

COUPON REPONSE

A renvoyer à JOYSTICK Hebdo Concours SILMARILS 177 rue Saint Honoré 75001 Paris

Réponses

1 .....
2 .....
3 .....
4 .....

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
CP ..... *Ville* .....
ORDINATEUR..... *Age* .....



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**

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

Cette semaine un JACK'S POKE de2650 F. pour:

Patrice MAUBERT (800F.), J.Michel JINESTET (300F.), Stéphane DA SILVA GOMES, Yahia MALLEM, Johann PERMANNE, Sylvain MAISONNEUVE, Sebald LOIC, Emmanuel NUMES (200F. à chacun), GILLUS, Pierre BOUTAVANT (100F. à chacun), François RENNARD, Michel MONFORT, Bruno CREISMEAS (50F. à chacun)

WANTED

Salut les pokes, enfin une rubrique, que vous attendiez tous : WANTED.
WANTED est la liste des trucs-astuces, listings et plans que nous voudrions recevoir en priorité. Alors à vos claviers, imprimantes et crayons. Tant qu'on y est, envoyez nous vos listings et trucs (longs) sur disquette en ASCII de préférence, sinon précisez sous quels logiciels ils tournent.

ATARI ST	AMSTRAD
BARBARIAN II	BUTCHER HILL
BUTCHER HILL	DOUBLE DETENTE
DOUBLE DETENTE	DOUBLE DRAGON
DRAGON NINJA	F16 COMBAT PILOTE
FOFT	HIGWAY PATROL
HUMAN KILLING MACHINE	LAST DUEL
LAST DUEL	PACLAND
PACLAND	PURPLE SATURNAY DAY
ROBOCOP	RENEGADE III
RUN THE GAUNTLET	VIGILENTE
TARGHAN	
THE KRISTAL	
VIGILENTE	
WEC LE MANS	

AMIGA	COMMODORE
BALLISTIX	BUTCHER HILL
BATMAN	CARRIER COMMAND
BIO CHALLENGE	DARK FUSION
CRAZY CARS II	DOUBLE DETENTE
CYBERNOID II	F16 COMBAT PILOT
DOUBLE DETENTE	LAST DUEL
PACLAND	RENEGADE III
RUN THE GAUNTLET	RUN THE GAUNTLET
TARGHAN	SPACE BALL
THE KRISTAL	STORM LORD
VIGILENTE	THE ELIMINATOR
WEC LE MANS	TURBO CUP
	VIGILANTE

R-TYPE

```
1Ø REM Vies infinies pour R-TYPE
2Ø AD=&H7FDØØ
3Ø DEF SEG=Ø
4Ø FOR I=37 TO Ø STEP-2
5Ø READ A$:POKE AD+I,VAL("&H"+A$)
6Ø NEXT I
7Ø BLOAD "RTYPE.DAT",&H5ØØØØ
8Ø POKE &H5ØØØ4,&H1ØØ:POKE &H5ØF5E,&H6Ø26
9Ø POKE &H5ØEDA,&H6ØØØ:POKE &H5ØEDC,&H82
1ØØ CALL AD
11Ø DATA Ø4Ø8,4EF8,FFFC,51C8,2ØD9,55FA,ØØØØ
12Ø DATA 2Ø3C,ØØØØ,ØØØ5,43F9,Ø4ØØ,41F8
13Ø DATA 27ØØ,46FC,4E41,ØØ2Ø,3F3C,42A7
```

A mercredi prochain.



DANBOSS & DANBISS

SPECTRUM

AMAUROTE

J'eructe d'Amour

```
1Ø REM VIES INFINIES POUR AMAUROTE
2Ø REM VERSION SPECTRUM
3Ø REM DE Stéphane DA SILVA GOMES
4Ø CLEAR 26599
5Ø LOAD""screen$:LOAD""code
6Ø POKE 425Ø6,Ø
7Ø POKE 42456,Ø
8Ø POKE 42974,175
9Ø POKE 38552,Ø
1ØØ RANDOMIZE USR 266ØØ
```

AMSTRAD

ROBOCOP

...a scier.

```
1Ø REM Énergie infinie pour ROBOCOP
2Ø REM Version cassette
3Ø MEMORY &5ØØØ
4Ø FOR I=&BEØØ TO &BE31
5Ø READ A:POKE I,A
6Ø B=B+A:NEXT
7Ø IF B<>5655 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
8Ø LOAD "ROBOCOP
9Ø CALL &BEØØ
1ØØ DATA 33,22,189,54,195,35,
11Ø DATA 54,14,35,54,19Ø
12Ø DATA 195,165,153,33,23
13Ø DATA 19Ø,34,79,166,195
14Ø DATA 8,166,221,33,185
15Ø DATA 168,17,171,Ø,2Ø5
16Ø DATA 72,168,33,42,19Ø
17Ø DATA 34,98,169,195,227
18Ø DATA 168,62,2Ø1,5Ø,242
19Ø DATA 62,195,1Ø2,63
```

AMSTRAD

MASK II

Un soft à bas...les masques

```
1Ø REM Fuel et bouclier infinis sur MASK II version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &9FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ56:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>7456 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
8Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
1ØØ IF C=1 THEN POKE &AØØ4,&35
11Ø PRINT:PRINT"DEPROTEGEZ VOTRE ORIGINAL ET INSEREZ LE..."
12Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ
13Ø DATA CD,25,AØ,3E,ØØ,32,2B,81,32,Ø6,83,32,Ø7,83,32,AD
14Ø DATA 85,32,2A,87,32,2B,87,3E,4E,32,54,AØ,CD,25,AØ,DF
15Ø DATA 22,AØ,B2,C1,Ø7,16,16,ØE,12,21,ØØ,8Ø,CD,4E,AØ,16
16Ø DATA 15,ØE,17,21,ØØ,82,CD,4E,AØ,16,16,ØE,17,21,ØØ,84
17Ø DATA CD,4E,AØ,16,16,ØE,18,21,ØØ,86,CD,4E,AØ,C9,1E,ØØ
18Ø DATA DF,54,AØ,C9,66,C6,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

ALTAIR

C'est un soft de GO!?

```
REM Choix du nombre de vies pour ALTAIR
REM De Yahia MALLEM
INPUT "Nombre de vies:";N
BLOAD "A:\ALTAIR.CDE",&h6ØØØØ
POKE &h61443,N
BSAVE "A:\ALTAIR.CDE",&h6ØØØØ,&h724D
END
```

NETHERWORLD

Ether comme hiver.

```
1Ø REM Vies infinies et Invulnérabilité
2Ø REM Pour NETHERWORLD
3Ø FOR I=288 TO 333:READ C
4Ø A=C-1Ø:POKE I,A
5Ø B=B+A:NEXT
6Ø IF B<>4Ø71 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT "METTEZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE"
8Ø INPUT "ET APPUYEZ SUR RETURN";A$
9Ø POKE 813,32:POKE 817,32:POKE 2Ø5Ø,Ø:LOAD
1ØØ DATA 42,175,254,179,56,151,197,14,179,14,179,11
11Ø DATA 151,198,14,1Ø6,179,86,151,26,12,179,74,151
12Ø DATA 27,12,179,11,151,28,12,86,1Ø,12,179,183,151
13Ø DATA 57,57,151,214,41,86,26,18,84,78,93
```

AMSTRAD

TARGET RENEGADE

T'as quoi??

```
1Ø REM Temps et Vies infinis
2Ø REM Pour TARGET RENEGADE version cassette
3Ø MEMORY &5ØØØ
6Ø FOR I=&BEØØ TO &BE36
7Ø READ A:POKE I,A
8Ø B=B+A:NEXT
9Ø IF B<>5189 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
1ØØ LOAD"tr":CALL &BEØØ
11Ø DATA 33,22,189,54,195,35
12Ø DATA 54,14,35,54,19Ø
13Ø DATA 195,48,154,33,23
14Ø DATA 19Ø,34,68,166,195
15Ø DATA 8,166,221,33,178
16Ø DATA 168,17,Ø,1,2Ø5
17Ø DATA 65,168,33,42,19Ø
18Ø DATA 34,91,169,195,22Ø
19Ø DATA 168,33,2Ø6,4,54
2ØØ DATA Ø,33,4Ø,15,54
21Ø DATA 2Ø1,195,Ø,1,Ø
```

LITTLE COMPUTER PEOPLE

Ah Ouais? C'est quand le prochain SICOB?

Ce super chouette listing sert a connaître et aussi comprendre tout le vocabulaire utilisé dans ce jeu.

```
1Ø REM DICO pour LCP
2Ø FOR I=49721 TO 51545
3Ø A=PEEK(I)
4Ø IF A=33 OR A=64 OR A=128 THEN A=44
5Ø IF A<>44 OR B<>44 THEN GOSUB 8Ø
6Ø NEXT I
7Ø END
8Ø PRINT CHR$(A);
9Ø A=B
1ØØ RETURN
```



COMBAT SCHOOL

Oh Se coulll!

```
1Ø REM Chrono ralenti sur COMBAT SCHOOL version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &9ØØØ:MODE 1
4Ø FOR N=&A9Ø9 TO &AA6D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>38452 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE..."
8Ø CALL &BBØ6:CLS:OUT &FA7E,1:CALL &A9Ø9
9Ø DATA F3,3E,Ø3,21,ØØ,Ø1,CD,1A,A9,3E,Ø9,32,2C,Ø4,C3,C7
1ØØ DATA ØE,DD,21,5E,AA,4F,DD,7E,ØØ,B9,28,ØA,DD,23,DD,23
11Ø DATA DD,23,DD,23,18,FØ,DD,56,Ø1,DD,5E,Ø2,DD,46,Ø3,3E
12Ø DATA Ø6,93,B8,38,Ø7,7B,8Ø,3D,4F,C3,62,A9,ØE,Ø5,C5,F5
13Ø DATA E5,D5,CD,62,A9,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,CB,23,CB
14Ø DATA 23,7C,83,67,1E,Ø1,14,18,D6,7A,32,46,AA,32,4F,AA
15Ø DATA 22,A3,A9,7B,32,51,AA,79,32,53,AA,18,11,7A,32,46
16Ø DATA AA,32,4F,AA,22,A3,A9,79,32,51,AA,32,53,AA,11,49
17Ø DATA AA,CD,BF,A9,3A,56,AA,B7,2Ø,F4,11,43,AA,CD,A9,A9
18Ø DATA 11,49,AA,CD,BF,A9,11,4C,AA,21,ØØ,8Ø,CD,C7,A9,C9
19Ø DATA CD,BA,A9,11,47,AA,CD,BF,A9,21,56,AA,CB,6E,28,F3
2ØØ DATA C9,Ø1,12,AA,18,ØB,Ø1,F4,A9,21,56,AA,18,Ø3,Ø1,E9
21Ø DATA A9,ED,43,E1,A9,1A,47,13,C5,1A,13,CD,18,AA,C1,1Ø
22Ø DATA F7,Ø1,7E,FB,11,1Ø,2Ø,C3,E9,A9,ØC,ED,78,77,ØD,23
23Ø DATA ED,78,F2,E9,A9,A2,2Ø,F2,21,56,AA,ED,78,FE,CØ,38
24Ø DATA FA,ØC,ED,78,77,ØD,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,A3,2Ø
25Ø DATA EA,3A,57,AA,E6,Ø4,CØ,37,C9,ED,78,F2,12,AA,C9,Ø1
26Ø DATA 7E,FB,F5,ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø,Ø2,F1,C9,F1,ØC,ED
27Ø DATA 79,ØD,3E,Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,C9,C5,Ø6,F5,ED,78,1F,38
28Ø DATA FB,ED,78,1F,3Ø,FB,C1,1Ø,FØ,C9,Ø3,ØF,ØØ,Ø3,Ø1,Ø8
29Ø DATA Ø2,4A,ØØ,Ø9,4C,ØØ,Ø3,ØØ,Ø1,Ø3,Ø1,2A,FF,4Ø,8Ø,ØØ
3ØØ DATA Ø3,ØØ,Ø1,Ø3,ØØ,Ø1,Ø3,Ø1,Ø1,Ø2,Ø3,Ø2,1Ø,Ø3,Ø6,Ø3
31Ø DATA 2Ø,Ø4,ØC,Ø5,2Ø,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

GRYZOR

Gryzor avec moi ce soir?

```
1Ø REM Invincibilite sur GRYZOR version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &9ØØØ:MODE 1
4Ø FOR N=&A912 TO &AA79:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>38871 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE"
8Ø CALL &BBØ6:CLS:OUT &FA7E,1:CALL &A912
9Ø DATA F3,3E,Ø3,21,ØØ,Ø1,CD,22,A9,AF,32,DD,1Ø,C3,19,Ø4
1ØØ DATA DD,21,66,AA,4F,DD,7E,ØØ,B9,28,ØA,DD,23,DD,23,DD
11Ø DATA 23,DD,23,18,FØ,DD,56,Ø1,DD,5E,Ø2,DD,46,Ø3,3E,Ø6
12Ø DATA 93,B8,38,Ø7,7B,8Ø,3D,4F,C3,6A,A9,ØE,Ø5,C5,F5,E5
13Ø DATA D5,CD,6A,A9,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,CB,23,CB,23
14Ø DATA 7C,83,67,1E,Ø1,14,18,D6,7A,32,4E,AA,32,57,AA,22
15Ø DATA AB,A9,7B,32,59,AA,79,32,5B,AA,18,11,7A,32,4E,AA
16Ø DATA 32,57,AA,22,AB,A9,79,32,59,AA,32,5B,AA,11,51,AA
17Ø DATA CD,C7,A9,3A,5E,AA,B7,2Ø,F4,11,4B,AA,CD,B1,A9,11
18Ø DATA 51,AA,CD,C7,A9,11,54,AA,21,ØØ,8Ø,CD,CF,A9,C9,CD
19Ø DATA C2,A9,11,4F,AA,CD,C7,A9,21,5E,AA,CB,6E,28,F3,C9
2ØØ DATA Ø1,1A,AA,18,ØB,Ø1,FC,A9,21,5E,AA,18,Ø3,Ø1,F1,A9
21Ø DATA ED,43,E9,A9,1A,47,13,C5,1A,13,CD,2Ø,AA,C1,1Ø,F7
22Ø DATA Ø1,7E,FB,11,1Ø,2Ø,C3,F1,A9,ØC,ED,78,77,ØD,23,ED
23Ø DATA 78,F2,F1,A9,A2,2Ø,F2,21,5E,AA,ED,78,FE,CØ,38,FA
24Ø DATA ØC,ED,78,77,ØD,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,A3,2Ø,EA
25Ø DATA 3A,5F,AA,E6,Ø4,CØ,37,C9,ED,78,F2,1A,AA,C9,Ø1,7E
26Ø DATA FB,F5,ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø,Ø2,F1,C9,F1,ØC,ED,79
27Ø DATA ØD,3E,Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,C9,C5,Ø6,F5,ED,78,1F,38,FB
28Ø DATA ED,78,1F,3Ø,FB,C1,1Ø,FØ,C9,Ø3,ØF,ØØ,Ø3,Ø1,Ø8,Ø2
29Ø DATA 4A,ØØ,Ø9,4C,ØØ,Ø3,ØØ,Ø1,Ø3,Ø1,2A,FF,4Ø,8Ø,ØØ,Ø3
3ØØ DATA ØØ,Ø1,Ø3,ØØ,Ø1,Ø3,Ø1,Ø1,Ø2,Ø3,Ø2,1Ø,Ø3,Ø6,Ø3,ØD
31Ø DATA Ø4,Ø9,Ø1,2Ø,Ø5,ØF,Ø3,Ø9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

JET BIKE SIMULATOR

Ce soft, il me rend chèvre!

```
1Ø REM Invulnérabilité pour JET BIKE SIMULATOR
2Ø REM Version cassette
3Ø MEMORY &3ØØØ
4Ø LOAD "!"
5Ø POKE &3A76,&C3:POKE &3A77,&1F:POKE &3A78,&BE
6Ø FOR I=&BEØØ TO &BE2B
7Ø READ A:POKE I,A
8Ø B=B+A:NEXT
9Ø FOR I=&A4ØØ TO &A441
1ØØ READ A:POKE I,A
11Ø B=B+A:NEXT
12Ø IF B<>1Ø82Ø THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
13Ø CALL &BE14
14Ø DATA 243,221,33,Ø,191,17,71,Ø,2Ø5
15Ø DATA 1Ø3,187,33,Ø,164,34,68,191
16Ø DATA 195,Ø,191,33,64,Ø,229,33
17Ø DATA Ø,187,229,195,75,58,62,69
18Ø DATA 5Ø,75,Ø,62,153,5Ø,78,Ø
19Ø DATA 243,241,2Ø1,58,2Ø6,1Ø2,254,2Ø5
2ØØ DATA 4Ø,24,175,5Ø,52,1Ø2,5Ø,221
21Ø DATA 1Ø4,5Ø,186,1Ø4,33,6Ø,164,17
22Ø DATA 34,1Ø4,1,6,Ø,237,176,195
23Ø DATA 78,1Ø1,175,5Ø,1Ø,1Ø6,5Ø,175
24Ø DATA 1Ø3,5Ø,45,1Ø6,62,8,5Ø,118
25Ø DATA 1Ø5,33,6Ø,164,17,114,1Ø5,1
26Ø DATA 6,Ø,237,176,195,2Ø6,1Ø2,23Ø
27Ø DATA 7,5Ø,81,76,24
```



AMIGA

BARD'S TALE

T'as le BARD?

```
REM Ce programme génère un super personnage
REM Sur une disquette de sauvegarde pour BARD'S TALE.
DATA Ø, Ø, Ø, 1, Ø, 9, Ø,Ø18
DATA Ø,Ø18, Ø,Ø18, Ø,Ø18, Ø,Ø18
DATA Ø,Ø18, Ø,Ø18, Ø,Ø18, Ø,Ø18
DATA 255,246, 1,Ø64, 1,Ø64, 1,Ø74
DATA  1,Ø74,128,Ø18,128,Ø12,128,Ø1Ø
DATA 128, 9, Ø, Ø, Ø, Ø, Ø, Ø
DATA  Ø, Ø, Ø,Ø95,Ø86,184, Ø, Ø
DATA  9,196, Ø,Ø16, Ø,Ø16, Ø, 7
DATA  Ø, 7, Ø, 7, Ø, 7, Ø, Ø
DATA  Ø, Ø, Ø, Ø, Ø, Ø, Ø, Ø
DATA  Ø, Ø, Ø, Ø, Ø, Ø, Ø, Ø
DATA  Ø, Ø, 6,235, Ø, Ø
FOR I=1 TO 96
READ A
B=B+A
NEXT I
IF B<>24Ø3 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
OPEN "BARDS TALE CHARACTER DISK:TPW.DUNGEONMASTER.C"
FOR OUTPUT AS 1
FOR I=1 TO 96
READ A
PRINT #1,CHR$(A);
NEXT I
CLOSE
```

SPECTRUM

GUERILLA WAR

Circulez, y a rien à war.

```
1Ø REM GUERILLA WAR
2Ø REM VERSION SPECTRUM
3Ø REM PAR Johann PERMANNE
4Ø PRINT"INSEREZ LA CASSETTE ET APPUYER SUR UNE TOUCHE":PAUSE Ø
5Ø CLEAR 2456Ø:LOAD""CODE:POKE 45422,32:POKE 45455,19:FOR N=457Ø8
TO 45715:READ A:POKE N,A:NEXT N
7Ø LOAD""SCREEN$:RANDOMIZE USR 45Ø56
8Ø DATA 62,2Ø1,5Ø,71,164,195,Ø,128
```

AMSTRAD

MLM 3D

Que c'est TREETS venise

```
1Ø REM © SEBALD LOIC 1989 pour Joystick Hebdo
2Ø REM VIES INFINIES ENERGIE ARRIVE A Ø SANS EFFET
3Ø OPENOUT"D":MEMORY &3E7:LOAD"MLM
4Ø POKE &27FA,&Ø:POKE &3399,&C9
5Ø CALL &3E8
```

C64

ELITE

```
1 REM AUGMENTATION DES CREDITS, DES EQUIPEMENTS ETC.
2 REM POUR ELITE VERSION COMMODORE K7
3 REM De Sylvain MAISONNEUVE
1Ø T=Ø:FOR X=8192 TO 8276
15 READ A:POKE X,A
2Ø T=T+A:NEXT:PRINT T
3Ø IF T<>1Ø832 THEN PRINT "DATA ERROR"
4Ø DATA 32,65,32,141,251,37,32,51,32,141,252,37,169,1,162,1
5Ø DATA 16Ø,1,32,186,255,169,4,162,47,16Ø,32,32,189,255,169,176,133,251,169,37
6Ø DATA 133,252,169,251,162,253,16Ø,37,76,216,255,67,77,68,82,162,73,24,138,125
7Ø DATA 175,37,93,176,37,2Ø2,2Ø8,247,96,162,73,24,138,134,187,69,187,1Ø6,125
8Ø DATA 176,37,93,176,37,2Ø2,2Ø8,242,96,255
```

Vous pouvez soit sauver ce programme, soit l'utiliser tel quel. Quand vous tapez RUN <RETURN>, si le checksum correct est affiché, chargez le jeu que vous avez sauvé sur K7 ou DK. Servez vous de LOAD"nom",1,1 ou LOAD"nom",8,1 où "nom" est le terme qui désigne votre jeu sauvé.
POKE 9648,18 vous donne un statut "clean"
POKE 9664,151 vous donne des lasers militaires frontaux
POKE 9665,15 donne les lasers pulsés arrière
POKE 9666,143 donne des lasers à rayon à gauche
POKE 9667,5Ø donne des lasers d'exploitation minière à droite
Les quatres derniers pokes peuvent être permutés pour mettre les armes ou vous le désirez
POKE 9657,255:POKE 9658,255:POKE 9659,255:POKE 966Ø,255 <RETURN>
Ces dernières commandes vous donneront le maximum de crédits. Si ensuite, vous essayez d'en gagner encore, vous perdrez tout ce que vous avez.

```
1 REM AUGMENTATION DES CREDITS, DES EQUIPEMENTS ETC.
2 REM POUR ELITE VERSION COMMODORE DK
3 REM De Sylvain MAISONNEUVE
1Ø T=Ø:FOR X=8192 TO 2876
15 READ A:POKE X,A
2Ø T=T+A:NEXT:PRINT T
3Ø IF T<>1Ø792 THEN PRINT "DATA ERROR"
4Ø DATA 32,65,32,141,251,37,32,51,32,141,252,37,169,1,162,1
5Ø DATA 16Ø,1,32,186,255,169,4,162,47,16Ø,32,32,189,255,169,176,133,251,169
6Ø DATA 133,252,169,251,162,253,16Ø,37,76,216,255,67,77,68,82,162,73,24,138,125
7Ø DATA 175,37,93,176,37,2Ø2,2Ø8,247,96,162,73,24,138,134,187,69,187,1Ø6,125
8Ø DATA 176,37,93,176,37,2Ø2,2Ø8,242,96,255
```

AAIIIIEEE! Non arrêtez, nous frappez pas. On a pas fais exprêt! On voulais juste voir si nos petits lecteurs savaient réparer les con.. (heu! les erreurs) des Daniel & Daniel. Et oui! C'est bien joli de se balader au SICOB, mais en attendant les listings il ne se verifient pas tous seul. Alors maintenant le BOSS a decider de ne plus nous laissez aller aux Expos. SNNIIIFFFF!!.

Alors pour AOUTE RUNE HAMSTRADE DIT "SKATE!" du numero 24, il faut remplacer la ligne 3Ø par :
3Ø FOR I=&8ØØØ TO &812A
et maintenant, l'ordinateur arrêtera de vous dire 'ERREUR DANS LES DATAS' merci Monsieur JJJ.
Maintenant au tour de AIRETAIPE pour HAMSTRADE KACETTE du numéro 24 (toujours), il faut rajouter la ligne suivante :
16 MEMORY &3ØØØ
Merci SPEEDY &TIPI (les concurrents de MIDAS????)
Et pour BASSE ILE, SPECTRE HUM! du numéro 9, il faut remplacer la ligne 60Ø par :
6Ø IF SUM <>2375 THEN PRINT "Erreur dans les datas":STOP

Pour Drrague on y d'jà version HAMSTRADE CAS SEPT du numéro 23, le Ooops est carrément dans le dossier à la page 37.

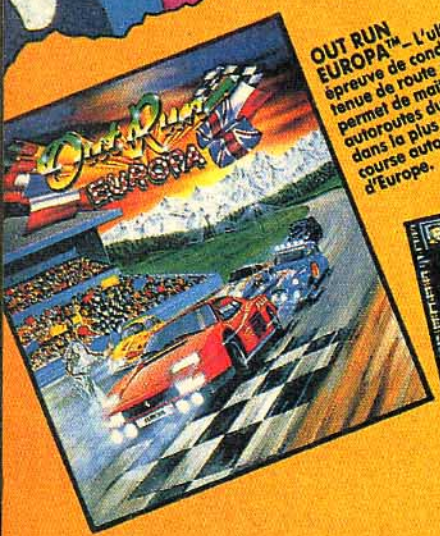
BRANCHEZ-VOUS, BRANCHEZ COLD!

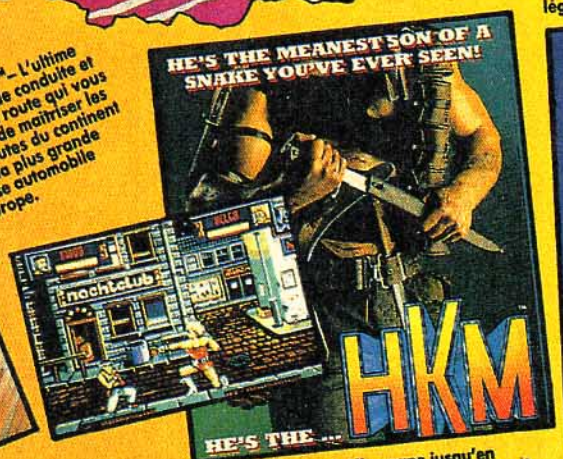
ZAK McKRACKEN™– Un écrivain de pacotille, deux étudiants de Yale et une baguette de pain rassis peuvent – ils sauver le monde d'un complot galactique? Pas sans votre aide.



Tous les écrans en français.

OUT RUN EUROPA™– L'ultime épreuve de conduite et tenue de route qui vous permet de maîtriser les autoroutes du continent dans la plus grande course automobile d'Europe.





HKM™– De Hollande en Espagne, d'Allemagne jusqu'en Palestine, quelques soient les chances, quelque soit l'endroit – il est dur, il est vicieux, il est la machine à tuer humaine.

TIGER ROAD™– Des graphismes étonnants, une action palpitante et un jeu superb ... Une légende parmi les jeux d'arts martiaux.

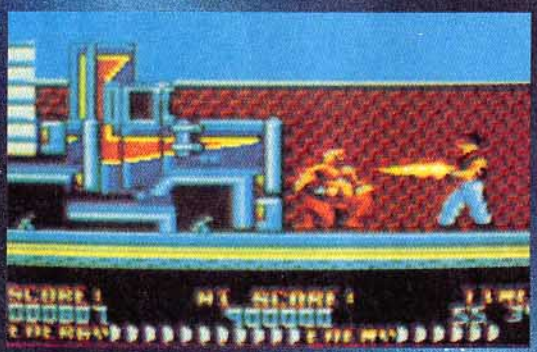



DENARIS™ – Les machines se sont révoltés, de servants des hommes à tueurs d'hommes – seuls l'Aigle de combat et son noble pilote peuvent arrêter l'holocauste.
DENARIS
LED STORM™ – Un véhicule de grande puissance, de grande dangereux, un voyage dangereux, la formule parfaite pour le jeu de course sur route de l'année.
LED STORM
THE GAMES
THE GAMES WINTER EDITION™ – Sur les pistes de ski, sur la patinoire, des tremplins de ski, dans de désert glacé ... Les meilleures simulations de sports D'hiver signees : Epyx L'excellence.
BUBBLY
ROADBLASTERS™ – A moitié cours bataille, préparez-vous pour la cours vie dans cette version sur ordinateu fabuleux jeu d'arcade.
ROA
BLASTER
LAST DUEL
LAST DUEL™ Votre Char à neutrons et votre vaisseau spatial vous donnent vitesse et puissance de feu. Vos neufs et votre habileté vous offrent votre seul espoir de liberté.
THE DEEP
THE DEEP™ – Sous la surface tranquille de l'océan, une menace souterraine masse ses forces ... et l'attaque sous-marine peut commencer à tout moment.
U.S. GOLD
Tous les derniers super-hits d
No. 1 Mondial!!!
U.S. Gold Ltd., (France), S.A.R.L., B.P.3, Lot Nr. 1, Zac de Mousquette
06740 Châteauneuf de Grasse, France. Tel: 93427144
Photos d'écran a partir de formats d'écran varie

DRAGONNINJA



La vie n'est pas un long fleuve tranquille, c'est un incessant combat, dans lequel -si j'en crois Walt Disney et ses têtes d'émules...- le Bien triomphe toujours, parce que bon, sans blague, sinon ça serait bien la peine de payer des impôts, quoi... Mais il est vrai que, mine de rien, la connaissance des arts martiaux ne peux pas nuire, surtout si au lieu de se contenter d'affronter les complications de l'administration ou les difficultés de la vie scolaire on passe son temps à casser du ninja. Ca semble même carrément indispensable! Dans DRAGON NINJA, vous en affrontez un sacré paquet, on peut même dire qu'ils arrivent de partout: ninjas assassins prêts à cogner pour un rien, parfois armés de trucs pas catholiques, ninjas-nanas sapées façon body-building et qui ne sont aguicheuses que le temps que vous compreniez qu'elles ne sont venues que pour vous porter des coups aux, heu... Au moral! Et puis il y a les gros affreux cracheurs de flammes, aussi néfastes que tenaces. N'hésitez pas: tapez dans le tas! Vous êtes le Gentil, et il vous sera donc beaucoup pardonné... DRAGON NINJA se manipule au joystick, et il y a autant de coups, esquives et mouvements possibles que le permet votre Bâton de Joie unique et préféré, avec et sans le bouton de tir pressé; autant dire que ça fait un bon paquet de manoeuvres possibles!... Coups de pieds, coups de poing, coups de genou, coups de tête, coups de coeur, coups de poker, heu... Enfin c'est vraisemblablement le jeu de karaté le plus complet qui soit sur micro. Vous pouvez même faire des bonds en l'air en donnant des coups de pieds pendant que vous virevoltez: c'est assez meurtrier comme procédé. Ca ressemble aux dessins animés japonais où le héros bondit dans les airs et y reste à peu près une demi-heure, le temps de trucider de quelques marrons bien placés une armée de cent-mille hommes qui doivent sans aucun doute à ce moment-là regretter très très fort d'avoir basculé du côté obscur de la Force... Chaque tableau est rempli de méchants (et méchantes, comme ci-dessus mentionné) qu'il vous faut anéantir avant d'avoir affaire à un gros-plein-de-soupe-plus-méchant-et-plus-solide-que-les-autres, et il y a comme ça sept tableaux à boucler avant de sauver le président des Zétazunis en personne. Ici et là, au hasard des éclatages de rates et des démolissages de machoires, vous trouverez des armes qui vous permettront d'être encore plus efficace (le karaté, ça va un moment, mais faut se moderniser un peu, dans la vie...). Malgré une jouabilité assez constante d'un standard à l'autre, on peut constater que ce soft est d'une qualité assez disparate selon les machines: pas désagréable du tout sur Amstrad et C64, il n'est pas très beau ni très rapide sur ST, ce qui est tout de même étonnant (mais nous n'avons vu qu'une preview), mais somptueux sur Amiga. L'animation est de façon générale très réussie pour les sprites, dont les multiples mouvements différents donnent une vie étonnante au personnage, et rendent l'action très prenante malgré que la nature même du jeu soit un petit peu répétitive. Les décors et les sons sont d'une qualité variable, et là-dessus encore j'ai presque préféré la version AMSTRAD à la version ST!





DRAGON NINJA mérite donc largement une place d'honneur dans le domaine des jeux de combat, en se plaçant grâce à ses qualités comme un archétype de ce style de jeux. Me frappez plus, m'sieur Ninja, vous voyez je, AIE! Non, plus les baffes, s'il vous plait, regardez, je vous ai, OUCH! Je vous ai fait une belle OUILLE! conclusion...

Bruno.



AMSTRAD

Pour le premier niveau,il n'y a pas d'astuce.Il faut tuer les ninjas armés de couteaux (ils détiennent des armes). Par contre pour les souffleurs de feu,il faut le toucher une fois,puis attendre qu'il se baisse et se retourner.Il atterrira à vos pieds puis recommencer jusqu'à ce qu'il n'aie plus d'énergie.
Pour le deuxième niveau,éviter les étoiles lancées par certains ninjas.Lorsque l'on tombe du camion,remonter en appuyant deux fois sur fire,manche vers le haut,pour ne pas disparaitre sur la gauche.Pour le ninja final,le toucher une fois puis attendre qu'il marche à l'opposé de vous,et le frapper quand il revient jusqu'a ce que mort s'en suive. Pour le troisième niveau, un truc simple,aller dans l'eau ou vous êtes quasiment invulnérable (attention tout de même aux ninjas armés de sabres). Rien pour le ninja final,si ce n'est de vous éloigner le plus possible de lui quand il se dédouble pour ne pas être submergé par le nombre.
Enfin pour le quatrième niveau, éviter les pics tombant du plafond,puis les coups de pieds du géant en sautant sans arrêt...
(David EHRET).

AMSTRAD

```
1Ø REM Choix des vies Version Disk par S.L
2Ø BORDER Ø:INK Ø,&18:INK 1,Ø:INK 2,&F:INK 3,6
3Ø FOR I=&AØØØ TO &A148:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT
4Ø MODE 2:INPUT"nombre de vie(Ø-255)";v:POKE &AØ29,v
5Ø PRINT"Mets la disquette originale"
6Ø PRINT"et appuis sur une touche"
7Ø CALL &BBØ6:MODE 1:CALL &AØØØ
8Ø DATA Ø1,7E,FA,3E,Ø1,ED,79,F3,21,ØØ,CØ,16,Ø5,1E,Ø1,Ø6,1Ø
9Ø DATA CD,38,AØ,21,ØØ,Ø1,16,Ø8,1E,Ø2,Ø6,21,CD,38,AØ,3E
1ØØ DATA ØØ,32,16,1F,32,51,22,3E,Ø3,32,B6,17,Ø1,7E,FA,3E
11Ø DATA ØØ,ED,79,C3,ØØ,8Ø,C9,3E,Ø6,93,B8,38,Ø7,7B,8Ø,3D
12Ø DATA 4F,C3,62,AØ,ØE,Ø5,C5,F5,E5,D5,CD,62,AØ,D1,E1,F1
13Ø DATA C1,5F,78,93,47,CB,23,CB,23,7C,83,67,1E,Ø1,14,18
14Ø DATA D6,7A,32,35,A1,32,3E,A1,22,92,AØ,7B,32,4Ø,A1,79
15Ø DATA 32,42,A1,18,ØØ,11,38,A1,CD,AE,AØ,3A,46,A1,B7,2Ø
16Ø DATA F4,11,32,A1,CD,98,AØ,11,38,A1,CD,AE,AØ,11,3B,A1
17Ø DATA 21,ØØ,ØØ,CD,B6,AØ,C9,CD,A9,AØ,11,36,A1,CD,AE,AØ
18Ø DATA 21,46,A1,CB,6E,28,F3,C9,Ø1,Ø1,A1,18,ØB,Ø1,E3,AØ
19Ø DATA 21,46,A1,18,Ø3,Ø1,D8,AØ,ED,43,DØ,AØ,1A,47,13,C5
2ØØ DATA 1A,13,CD,Ø7,A1,C1,1Ø,F7,Ø1,7E,FB,11,1Ø,2Ø,C3,1D
21Ø DATA 2Ø,ØC,ED,78,77,ØD,23,ED,78,F2,D8,AØ,A2,2Ø,F2,21
22Ø DATA 46,A1,ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED,78,77,ØD,23,3E,Ø5
23Ø DATA 3D,2Ø,FD,ED,78,A3,2Ø,EA,3A,47,A1,E6,Ø4,CØ,37,C9
24Ø DATA ED,78,F2,Ø1,A1,C9,Ø1,7E,FB,F5,ED,78,87,3Ø,FB,87
25Ø DATA 3Ø,Ø2,F1,C9,F1,ØC,ED,79,ØD,3E,Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,C9
26Ø DATA C5,Ø6,F5,ED,78,1F,38,FB,ED,78,1F,3Ø,FB,C1,1Ø,FØ
27Ø DATA C9,Ø3,ØF,ØØ,ØØ,Ø1,Ø8,Ø2,4A,ØØ,Ø9,4C,ØØ,ØØ,ØØ,Ø1
28Ø DATA Ø3,Ø5,2A,FF,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

AMSTRAD

```
1 'Vies infinies, immunité pour
2 'DRAGONNINJA version cassette
3 ' De Patrick FUNARO
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=&BFØØ TO &BF38:READ B
8Ø POKE A,B:C=C+B:NEXT A
9Ø IF C<>5Ø44 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
1ØØ POKE &BF25,Ø:POKE &BF2A,Ø:POKE &BF32,Ø
11Ø INPUT "Inserez la K7";OK$
12Ø CALL &BD37:MEMORY &7FFF:MODE 1
13Ø LOAD"!",&8ØØØ:CALL &BFØØ
```

AMSTRAD

Pour choisir le nombre de vies :
POKE &17B6,Nb
Nb compris entre 1-255
Pour ne plus perdre d'énergie :
POKE &1F16,Ø
POKE &2251,Ø
(Stéphane LONGEARD)

COMMODORE

Un petit truc sympa, lorsque vous perdez au 4ème niveau, et que l'ordinateur vous demande de rembobinez là cassette, ne l'écoutez pas et laissez la cassette la où elle est. Maintenant, l'ordinateur va charger le niveau 5 en vous donnant 5 vies et un maximum de temps.

AMSTRAD

Pour vaincre les maitres ninja facilement, il suffit de t'accroupir, leur donner un coup de poing, puis ils vont sauter de l'autre côté de toi, tu te retournes et tu renouvelles l'opération. Dans les égouts, marche dans l'eau et tu seras intouchable par tes ennemis!!!
(Manuel BOT)

```
1Ø REM Vies, Energie et temps infinis
2Ø POKE 53281,Ø:POKE 5328Ø,Ø
3Ø PRINT CHR$(147)
4Ø FOR I=365 TO 4Ø5:READ C
5Ø A=C-1Ø:POKE I,A
6Ø B=B+A:NEXT I
7Ø IF B<>5174 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
8Ø PRINT "INSEREZ LA CASSETTE ORIGINALE"
9Ø INPUT "APPUYEZ SUR RETURN";A$
1ØØ POKE 816,1Ø9:POKE 817,1
11Ø POKE 2Ø5Ø,Ø:LOAD
12Ø DATA 42,175,254,179,42,151,196,13,179,138
13Ø DATA 151,197,13,179,11,151,198,13,1Ø6,179
14Ø DATA 183,151,132,138,179,1Ø,151,86,14Ø,179
15Ø DATA 265,151,218,165,248,42,218,1Ø6,84,78,93
```

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

TECHNOCOP

Pour être immortel :
POKE &8E3A,Ø et remplir de ØØ les 9 octets suivants
POKE &8EBD,Ø et remplir de ØØ les 9 octets suivants
POKE &874Ø,&C9
POKE &9Ø9F,&35
POKE &E9F5,Ø

CRAFTON & XUNK

Pour avoir de l'énergie infinie, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants : E1 EF 86 27 77 et les remplacer par E1 EF 86 27 ØØ

POKE &7ECF,Ø

L'ANGE DE CRISTAL

Pour avoir de l'énergie infinie, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants : FA D7 86 27 77 et les remplacer par FA D7 86 27 ØØ

POKE &14DØ,Ø

HOTSHOT

Pour passer de tableau sans avoir les points nécessaires, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants : 21 DØ 54 7E DD et les remplacer par 18 1F 54 7E DD

POKE &1A32,&18
POKE &1A33,&1F

et rechercher les octets 21 DØ 54 7E DD et les remplacer par 18 1F 54 7E DD

POKE &1A7Ø,&18
POKE &1A71,&1F
Et une colonne de MAUBERT.

BASIL

Pour avoir:
-Le temps infini:
POKE &91D2,&C9
-Les vies infinies:
POKE &EA1,&C9

CAULDRON II

Pour avoir:
-La magie infinie:
POKE &D4C5,&B7
-Les vies infinies:
POKE &C1F2,&B7

JOE BLADE II

Pour avoir le temps infini:
-Première partie:
POKE &24AD,Ø
-Deuxième partie:
POKE &26B4,Ø
-Troisième partie:
POKE &28D3,Ø
-Quatrième partie:
POKE &2319,Ø

PING PONG

Pour ne plus perdre de vies:
POKE &29E,&B7
POKE &2B3,&B7

CLEVER & SMART

Au magasin de Clever, vous devez acheter des outils importants qui pourront servir pour plus tard. au restaurant chinois, on reçoit 5Ø% de remise sur les vêtements que l'on porte. Vous pourrez aussi bénéficier d'une participation à la course d'escargot. Lorsque vous les achetez, vous devez aller au marché aux fleurs et gagner des fleurs. Dans la villa de Monsieur L, il y a un carnet de chèques. Pour faire un chèque en bois, il faut se rendre à la banque. Ici, on peut imiter la signature.

MISSION ELEVATOR

L'hôtel se compose de 61 étages. En haut se trouve la bombe qu'il faut désamorcer. Ensuite, il faut aller vers les différentes portes. Dirigez-vous vers les bleues et les blanches qui sont à ouvrir. Les portes bleues peuvent être déverrouillées avec les clefs de la réception. Vous devez être trés prudent au passage des rideaux. Pendant que vous attendez l'ascenseur, vous devez, pour des raisons de sécurité faire feu en direction des rideaux. N'allez jamais tout en haut avec l'ascenseur, il y a des ennemis de tous les côtés sur la partie supérieure de la plateforme. Attendez, jusqu'à ce qu'un adversaire redescende. Au jeu des dés, ne vous attardez pas trop. Sinon, vous perdez un temps précieux. Lorsque vous êtes en face de l'ennemi, vous devez attendre un coup et tirer. Les gangsters sont le plus souvent abattus du premier coup.

ATARI

GREAT GIANNA SISTERS

Pierres qui télétransportent du:(elles sont invisibles)

1) 3 éme au 6 éme stage --> après les 2 précipices au début prenez tous les bonus, il ne faut pas sauter les grands précipices mais se mettre juste au bord et sautez vers le haut.
2) 6 éme au 9 éme stage --> voir mon petit plan.

Bien que cette pierre vous ramène au 9 éme, vous pouvez continuer jusqu'au 8 éme.
3) 8 éme au 11 éme stage --> à la fin du 8 éme juste avant de passer à l'écran où on voit l'araignée et la sortie, il y a des diamants pris dans une sorte de salle. Cassez la première pierre qui va s'écrouler, monter dessus et sautez vers le haut.

ATTENTION : Au début du jeu, vous tapez sur l'étoile où il y a la première option et quand elle commence à sortir du bloc, appuyez sur la touche UNDO. Recommencez une nouvelle partie --> l'option prise dans la partie antérieure se balade. Ainsi vous aurez une option en plus au début.

4) Dans le 17 éme, il y a une pierre invisible qui vous ramène au 2Ø éme stage.
Elle est au-dessus de la première tête du dragon (vue de face).

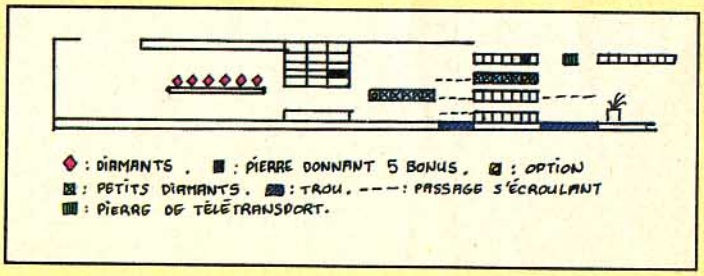
Les pierres invisibles du 3 éme, 6 éme, 8 éme stage ne sont qu'un raccourci mais vous vous retrouvez avec 6 vies au maximum et vous n'avez pas la goutte d'eau.
Il vaut mieux passer les stages normalement jusqu'au 8 éme stage minimum pour avoir 1Ø vies et ainsi affronter les 32 stages. (François RENNARD)

STARWARS

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et éditer le fichier PROG et rechercher les octets : D1 6C EØ DA et les remplacer par 6Ø Ø2 4A 48. Et voilà le docteur GILLUS a répondu aux centaines de lettres lui demandant de s'occuper de STARWARS. Court mais éfficace !!! (GILLUS)

HUMAN KILING MACHINE

Pour avoir de l'énergie infinie, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 4A 68 ØØ 4Ø 67 ØØ ØØ 2C et les remplacer par : 42 68 ØØ 4Ø 6Ø ØØ ØØ 2C. Pour n'avoir qu'un seul énnemis, rechercher : Ø4 79 ØØ Ø1 ØØ ØØ ØØ 56 66 ØØ ØØ 16 et les remplacer par : 4E 71 42 79 ØØ ØØ ØØ 56 6Ø Ø2 4A 78. Pour ne pas que l'énnemi se revitalise, rechercher : 64 ØØ 14 AC Ø6 68 ØØ Ø1 ØØ 96 4E 75 et les remplacer par : 64 ØØ 14 AC 6Ø Ø4 ØØ 47 49 4C 4E 75. Et voilà Gillus qui se déchaine (c'est pas trop tôt) et qui prouve à tout jamais qu'il est plus fort que la petite soeur de Danboss. Merci docteur Gillus !!! (GILLUS)



COMMODORE

DEFLEKTOR

Pour avoir:
-Le choix du niveau:
POKE 1189Ø,Nb
(Nb est entre 1 et 6Ø)
POKE 14Ø2Ø,44
-Les vies infinies:
POKE 119Ø3,255
SYS 2Ø53

DANDARE II

Pour avoir les vies infinies:
POKE 12628,169
POKE 12629,169
POKE 1263Ø,169
POKE 12631,169
SYS 6298

AU REVOIR MONTY

Pour avoir:
-Les vies infinies:
POKE 21854,Ø
-L'invulnérabilité:
POKE 18985,Ø
POKE 239Ø9,Ø
POKE 342Ø8,Ø
POKE 1883Ø,1Ø
POKE 2Ø522,96

INSIDE OUTING

Pour avoir:
-Les ennemis immobiles:
POKE 27971,44
-L'énergie infinie:
POKE 28655,44
POKE 4637,44

GHOSTBUSTERS

Lorsque l'on vous demande votre nom au début de la partie, taper OWEN et répondre "oui" pour l'ouverture du compte. Le nom de votre compte sera LIST. Vous serez maintenant en possession de 72ØØØØ$ au lieu de 1ØØØØØ$

PACMANIA

Vies infinies :
POKE 2852Ø,234
POKE 28521,234
SYS 38ØØ
(Michel MONFORT)

BREAKTHRU

Au premier niveau, lors de votre passage dans le tunnel, vous pouvez longer le mur mais ne pas toucher les bords ni le plafond, sinon, c'est la mort assurée. Au deuxième niveau, le pont du bas est plus facile à passer puisqu'il y a peu d'obstacles.

SPECTRUM

NIGHT SADE

Pour avoir les vies infinies:
POKE 53443,12
POKE 52186,2Ø1
(Emanuel NUNES)

GUNFRIGHT

Pour avoir les vies infinies:
POKE 47919,Ø
POKE 4792Ø,Ø
(Emanuel NUNES)

ASTRO BLASTER

Pour avoir les vies infinies:
POKE 27422,Ø
Pour éliminer les météorites et les boules:
POKE 27635,2Ø1
(Emanuel NUNES)

FROSTBYTE

Pour avoir les vies infinies:
POKE 3656Ø,24
POKE 36561,2
(Emanuel NUNES)

EXPRESS RAIDER

Lorsque vous perdez une partie et que le message Game Over apparaît, appuyer sur la touche "Break", ainsi, vous pouvez reprendre à l'endroit exact ou vous venez de perdre.

AMIGA

HOLLYWOOD POKER

Déshabiller vos adversaires sans jouer ! Il suffit de changer le nom des fichiers.
Fichiers images : nom en abrégé:n°de l'image (1 à 5)
Voici les noms en abrégé:Ste pour Stéphanie ; Lor pour Laurence ; Isa pour Isabelle ; Den pour Denise.
Pour les adèptes de l'amiga, possesseurs de climate ou autres, changer l'image.5 en image.1, c'est tout.
Pour les incultes vicieux, il y a quand même une solution.
Tapez ceci :
(charger auparavant votre Workbench et passez sous cli.)
copy dfØ:c/rename to ram:
copy dfØ:c/cd to ram:
cd ram:
insérez Hollywood Poker puis tapez :
cd dfØ:
maintenant, pour exemple, déshabillons Stéphanie
Ram:rename dfØ:ste.1 to ste.11
Ram:rename dfØ:ste.5 to ste.1
Ram:rename dfØ:ste.1 to ste.5

Un seul inconvénient, après le changement de nom, le jeu se trouve bloquer. Il faudra donc renommer à nouveau la .5 en .1 .(Bruno Creisméas)

BLASTEROIDS

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de mémoire (type monitor c) et faites :
-<s 3ØØØØ ØØ ØØ Ø2
Puis éditer l'adresse 3Ø1ØA et mettre : ØØØØ Ø15Ø
Puis avant de démarrer le jeu, éditer l'adresse 15Ø et mettre :
31FC FFFF 4AØØ 4E79 ØØØ7 FØØØ
Un p'tit reset (pour maman) et lancer BLASTEROIDS. (Pierre BOUTAVANT)

INDIANA JONES

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de mémoire (type monitor c) et faites :
-L INDY 3ØØØØ
Puis éditer l'adresse 32AØ8 et mettre : 4E71 4E71
-S INDY 3ØØØØ 43A6C
Voilà des vies infinies.Un grand merci au petit pierro Bootarrière. (Pierre BOUTAVANT)

MAN HUNTER

1ère partie de la solution :
Au début du jeu vous assistez à l'invasion de NEW-YORK, 2 ans après, votre premier jour de travail va commencer. 1 orb arrive et vous donne votre première mission, enquêter à l'hopital de Bellevue. Vous prenez alors le MAD en mode TRACKER. Une fois la scène de l'hopital vue, vous ferlez le MAD et vous vous rendez à l'hopital (pressez F3 pour avoir le plan de la ville). Votre situation estreportée par une croix et l'endroit ou vous pouvez vous rendre est repéré par un carré. Sortez de l'écran par le bas et positionnez vous sur le carré. Pressez RETURN pour stopper à cette destination. Devant l'hopital, mettez vous à droite et le curseur devient une flèche pointée vers le haut, pressez RETURN. Dans l'hopital, positionnez le curseur sur les pieds de la victime et pressez RETURN. Vous apprenez alors son nom: RENO DAVIS. Positionnez ensuite le curseur sur la victime (sa tête) et pressez RETURN. Vous assistez à une scène, pour la quitter pressez RETURN avant la fin car vous mourrez (ce qui n'est pas si grave car vous repartez juste une action avant votre mort). Branchez votre MAD en mode INFO et entrez le nom de la victime. Branchez le ensuite en mode TRACKER. La scène de l'hopital recommence, pour la passer, appuyer sur S. Le TRACKER va alors dans une église, observez bien ce qu'il fait et fermez le MAD. Rendez vous à l'église "TRINITY CHURCH". Entrez dans l'église et regardez les cierges de gauche. Allumez les douze cierges (avec la boîte d'allumettes présente) et éteignez les ensuite. Ressortez de l'église et branchez le MAD en mode TRACKER.
(J.Michel JINESTET)

ZAK MAC KRACKEN

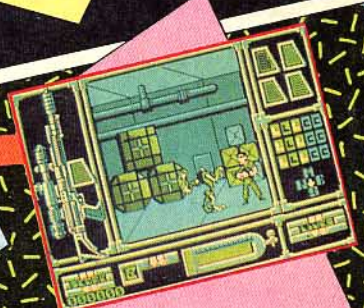
3ème partie de la solution :
Changer de personnage : Zak. Aller devant les dessins étranges (Zak est encore au mexique). Utiliser le crayon jaune sur les dessins étranges. Reproduire le dessin (il permet de trouver la statue sur Mars. Prendre le morceau de cristal. Aller à Londres. Objets nécessaires à Annie pour assembler le cristal: donner le morceau de cristal à Annie. Donner le porte drapeau à Annie. Donner les cisailles à Annie. Donner le papyrus à Annie. Changer de personnage : Annie. Sortir de l'aéroport et aller voir le garde. Donner le whisky au garde (il s'endort). On peut maintenant baisser l'interrupteur. Aller à droite de la grille. Utiliser les cisailles sur la grille (pour faire un trou dans la grille). Aller à Stone Henge. Se mettre devant l'autel. Poser les deux cristaux sur l'autel. Utiliser le porte-drapeau sur l'autel (pour canaliser les éclairs). Lire le papyrus (grâce à l'éclair, les deux parties du cristal jaune se sont ressoudées). Prendre le cristal jaune. Retourner à l'aéroport et le donner à Zak. Zak commence à manquer d'argent: Changer de personnage : Zak. Aller à Miami et prendre un billet pour le triangle des bermudes. L'avion est téléporté dans le vaisseau cadillac du roi!!! Ne pas repartir dans l'avion mais rester. Enlever les faux nez et le chapeau. Sonner à la porte. Donner soit la carte du fan club ou la guitare (retenir la combinaison qui permet à Zak de revenir à la maison). Regarder le tableau de droite et noter la prochaine combinaison gagnante au loto. Revenir dans le hangar et taper la combinaison pour se téléporter à l'appartement: vert, vert, vert et bleu foncé. (Philippe THESLER & Marc VOGEL)
4ème partie dans le numéro 27.

5 SUCCES MONDIAUX DANS UN PACK QUI VOUS TRANSPORTERA AU COEUR DE L'ACTION.





DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE
Mais cette fois-ci, la médaille d'or ne suffira pas, il vous faudra aussi battre le record du monde et accumuler plus de 9000 points, c'est seulement à ce moment la que vous réussirez à vous qualifier pour le rôle du "Meilleur Athlète du Monde".



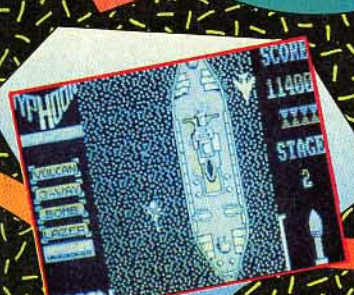
THE VINDICATOR
Des forces étrangères ont mis à sac notre planète. La terre est déchirée et éclatée dans ce qui semble la guerre ultime mais suffisamment de choses ont survécu pour maintenir les lois de la justice et préparer la revanche. Un homme doit maintenant faire face à l'ennemi ultime, c'est le Vindicator. A travers un paysage sauvage et bravant d'incroyables dangers, il lui faut se frayer un chemin jusqu'à la forteresse de l'ennemi, à l'intérieur d'un labyrinthe de couloirs souterrains remplis de gardiens mutants jusqu'à ce qu'il atteigne le sanctuaire intérieur du suzerain des ténèbres pour lui asséner le dernier coup.

SALAMANDER
Au-delà de l'infini se trouve la galaxie du mal dominée par les pouvoirs de la despotique SALAMANDRE: Un héros doit convaincre ses compatriotes de l'accompagner dans son voyage en enfer et au-delà. Des monstres organiques destructeurs, des araignées nucléaires, des enfers semblables à des mers de feu déchaînées, des cavernes du désespoir, des démons qui dépassent les limites de l'entendement!
L'HEURE EST ARRIVEE...
© KONAMI 1987



CAPTAIN BLOOD
Une galaxie à vous couper le souffle située au bord de l'univers. Un monde au créatures étonnantes et aux graphiques animées à trois dimensions. Un scénario palpitant débordant d'humour comme vous n'en avez encore jamais vu. Tout dans CAPTAIN BLOOD en fait un jeu auquel il vous faudra ABSOLUMENT jouer.
© ERE INFORMATIQUE 1988





TYPHOON
Pilotez le vol de la mort de vague en vague dans votre hélicoptère blindé: hurlez de par les cieux dans votre F.14 alors que vous affrontez les hordes apparemment infinies d'envahisseurs mécanoïdes dont le seul but est une domination terrestre totale. TYPHOON le Konami à pièces désormais destiné à votre micro ordinateur personnel avec défilé rapide et 3 dimensions pour un combat aérien acharné.
© KONAMI

ocean

DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU 93427145
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

Ecrans provenant de différents types d'ordinateur