



JOYSTICK

HEBDO

N° 28

• 17 MAI 1989

L'HEBDO DES JEUX MICRO INFORMATIQUE

56 POKES
TRUCS
ASTUCES
VIES INFINIES

**TESTS
EXCLUSIFS**
FORGOTTEN WORLDS

(CPC - ST - AMIGA)

OMEYADE (CPC)

SKATEBALL (CPC)

ET

Archipelagos (ST)

The Krystal (AMIGA)

Fright Night (AMIGA)

Chicago 90 (CPC)

Cybernoïd II (ST - AMIGA)

etc...

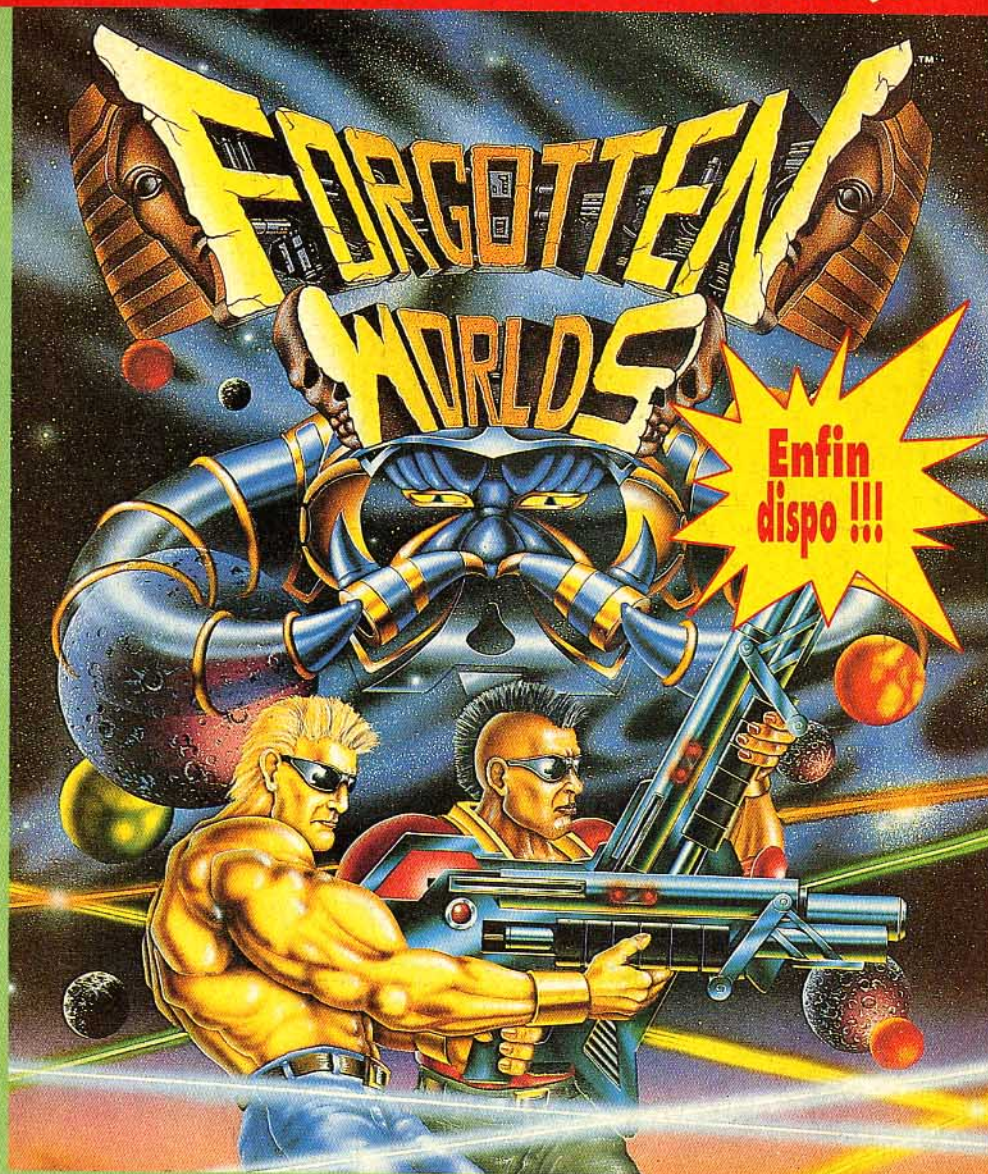
ST...
Encore plus!



T 2788 - 28 - 10,00 F



3792788010001 00280

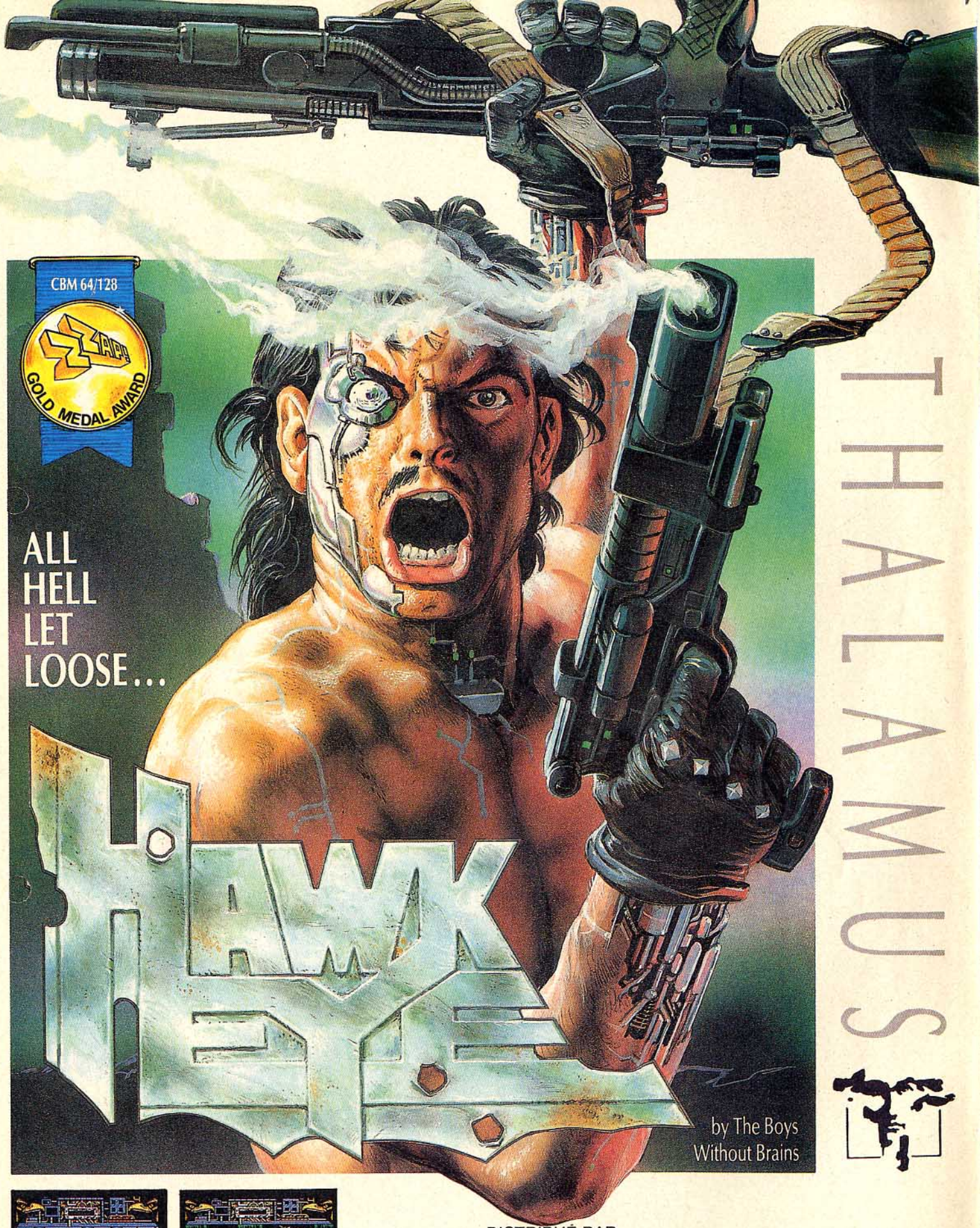


Les Previews

Journey (AMIGA) - Leonardo (AMIGA)
Diamonds (AMIGA) - Wrangler (AMIGA)
Mind Roll (ST) - Shogun (AMIGA)
Phantom Fighter (AMIGA)
World Wild Hunting (AMIGA)

AMIGA CONNEXION

DIGIVIEW GOLD



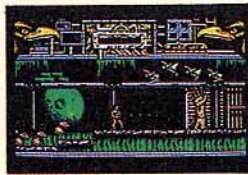
CBM 64/128



ALL
HELL
LET
LOOSE...

THALAMUS

by The Boys
Without Brains



DISTRIBUÉ PAR
UBI SOFT

1, voie Félix Eboué

94021 CRETEIL CEDEX - Tél. 16 (1) 48 98 99 00

ATARI ST & AMIGA

An addictive and beautifully presented shoot 'em up of the highest calibre! GOLD MEDAL ZZAP! 64 CBM 64/128

Thalamus, 1 Saturn House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW ☎ (07356) 77261/2

**NE RATEZ PAS,
MERCREDI PROCHAIN,
LES MÉGA TESTS DE :**

- Blood Money
- Robocop
- Dragonninja
- Kult
- Sorcerer Lord
- etc...

**et le poster de
WINDSURF WILLY**

SOMMAIRE

4 ZOOM

Toutes les News...

17 CHARGEZ

Les Solts en magasin cette semaine

18 J'APPRENDS

JOYSTICK-SNAKE sur CPC

19 JOYSTICK SECOURS

Les réponses à vos questions

20 PONY EXPRESS

Le courrier des Joystickeurs

21 J'ANNONCE

Toutes vos P.A. classées

22 LE KO de la semaine

MEMORY sur ST

24 MORE DE RIRE

Vos histoires et vos dessins

26 LA BAIE DES ANGLES

La nouvelle rubrique du ST

28 AMIGA CONNEXION

30 JEUX... CRACK...!

TRUCS, ASTUCES, POKES

36 LE DOSSIER

N°28

du 17 mai 1989

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

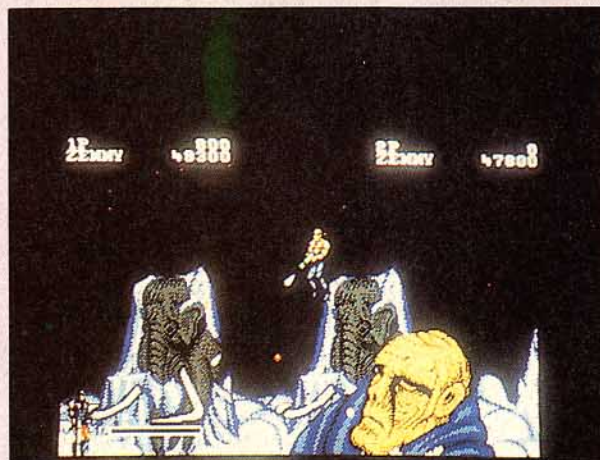
Direction artistique : Reza AFCHAR NADERI

Illustration : Bruno BELLAMY

Publicité : André UZAN

Abonnement au journal : Publication hebdomadaire • Diffusion Transports Presse • Inspection des ventes : OPD • Fabrication PAO, CHALLENGE-
Photogravure BEAUCLAIR • Impression, Sima Torcy • Commission paritaire N° 70725 • Dépôt légal à parution.

Huit créatures bourrées à bloc de mal, de vice, de corruption, de mauvaise foi, d'erreurs de syntaxe, d'huile de foie de morue, de, heu... Enfin, huit entités vraiment pas sympas du tout du tout ont annexé le monde et y ont répandu la ruine et, comme on dit dans ces cas là (ceux où il faut d'urgence trouver un gag d'enfer pour finir sa phrase d'une façon originale), la désolation. De sorte que le monde ci-dessus mentionné, ne présente



ST



AMIGA

plus guère d'intérêt. Il est bon pour la poubelle, que dis-je? pour l'oubli! D'où le titre du jeu (bien amené, s'pas?...): FORGOTTEN WORLDS!!! Heureusement que JOYSTICK HEBDO est là, dis-donc, sinon on l'aurait oublié au point de ne pas en parler... Deux guerriers bronzés, musclés, virils à souhait, avec des biscotos que j'te dis pas dis-donc, n'ont, heureusement, pas la mémoire si courte, merci mon Dieu mais comment donc mais si mais j'vous

en prie. Eux n'ont pas oublié, et vont tout tenter pour s'opposer aux méchants, ce qui est très gentil à eux. Ils sont puissamment armés, et ça tombe bien parce que l'ennemi est assez balèze. Ils vont donc circuler dans des paysages en ruines (ah, ça! Le monde a été ravagé, hein...), dégommant au laser tout ce qui va se présenter, et croyez-moi ça se bouscule de partout, à croire que les vilains ne demandent qu'à se faire étripier à coups d'énergie. Ca doit être leur vice, à



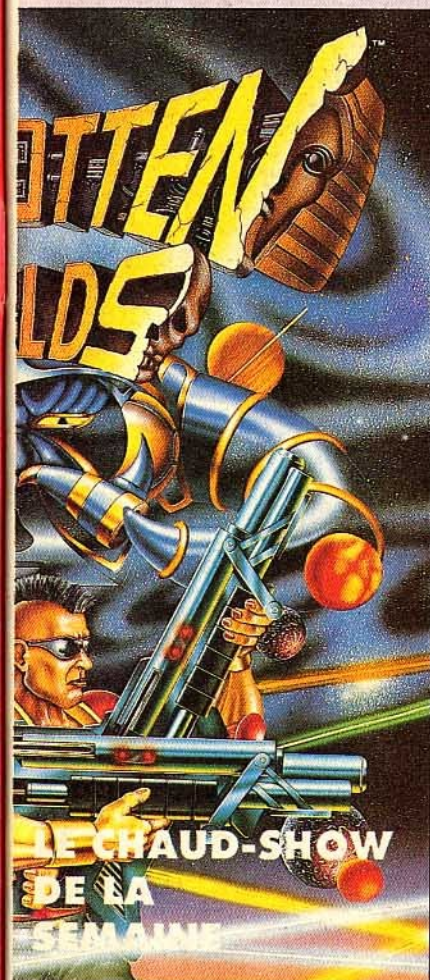
ST



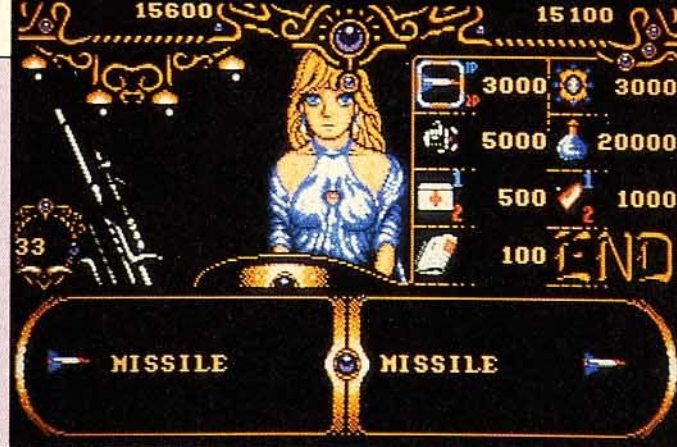
EXCL



OM



USIF !



AMIGA

TIMBER

ces gens-là, leur pêché mignon... Les décors défilent dans un scrolling horizontal très fluide, qui est enrichi, sur AMIGA, d'un deuxième plan en scrolling différentiel, ce qui est visuellement très cool. Originellement réalisés sur AMIGA pour être ensuite retranscrits sur les autres machines, les graphismes sont très beaux, décors et sprites, et anti-aliasés de partout. Le résultat global tire très bien parti des possibilités d'affichage des différentes machines. Sur ST on croirait quasiment la version AMIGA, et la version CPC est très belle également, ce qui est quand même très fort. On peut jouer à deux, en même temps et donc en s'entre-aidant dans la poursuite d'un but commun et louable: flinguer les vilains, qui déboulent par wagons entiers, comme les touristes japonais à l'entrée du Louvre quand reviennent les beaux jours, la différence essentielle venant de ce que les sprites ne sont pas équipés

de NIKON à double focale monofluorée et zygomatique extenseur auto-focus, mais de flingues très nuisibles, de lance-roquettes, et même de dents très pointues lorsqu'il s'agit de vers géants surgissant des eaux pour vous brouter sans vergogne, ou même encore de souffle enflammé quand il s'agit du dragon de fin de niveau, qui est plus grand que l'écran et qui est extrêmement



CPC

impressionnant. Essayez donc de lire la phrase précédente à voix haute d'une seule bordée sans respirer aux virgules, et vous aurez une petite idée de l'endurance qui se révèle nécessaire pour finir un niveau de FORGOTTEN WORLDS et arriver en un seul morceau... Le principe fait pas mal penser à SIDE ARMS, du fait que l'on pilote des personnages qui peuvent monter et descendre dans l'écran et zigouiller des méchants en s'orientant dans toutes les directions pour tirer, mais non seulement les images sont ici plus belles, mais de plus il y a quelques trouvailles qui rendent ce jeu plus agréable. On doit récupérer des bonus tout au long de l'aventure, et entrer quand celui-ci se présente dans le "magasin", lequel recèle toutes sortes de nouvelles armes, que l'on peut donc "acheter", avec les bonus que l'on a accumulés. Il recèle aussi, histoire de détendre

l'atmosphère, une charmante petite vendeuse typiquement native du pays du soleil levant (n'oubliez pas que CAPCOM est un éditeur nippon), puisque blonde aux yeux bleus. Qu'est-ce qu'y a? J'ai dit une bêtise?! Je voulais dire que la mousmé en question ressemble nettement à ce que les japonais montrent dans leurs dessins animés comme étant un idéal de beauté féminine, c'est à dire tout sauf une physionomie japonaise. Allez comprendre... N'empêche que le principe du magasin est une bonne idée. De plus, le fait de pouvoir mener l'attaque à deux, en complète collaboration, donne un intérêt pas du tout négligeable au jeu. L'animation des sprites est belle, fluide, rapide, et d'autant plus impressionnante qu'il y en a parfois beaucoup en même temps à l'écran. Le seul petit point noir

réside peut-être dans la relative difficulté qu'il y a à manipuler les personnages, du moins au début. Dans un genre qui est peut-être un peu usé, FORGOTTEN WORLDS apporte des idées originales et surtout une très bonne réalisation qui, bien qu'il ne soit pas le premier jeu du style, ont de quoi faire de lui un grand classique du genre.

Préparez la monnaie, c'est sans conteste un must à acheter absolument, quelque soit votre machine.

Ed. CAPCOM

disp. : ST - CPC - AMIGA
**Testé sur ST - CPC
AMIGA**

**Bruno
BELLAMY**

5

AIRBORNE RANGER

Vous êtes un RANGER aux nerfs d'acier, formé à toutes les méthodes de combat, à la manipulation de toutes les armes, prêt à pénétrer seul dans les lignes ennemies pour accomplir les plus périlleuses missions pour sauver le monde? Alors AIRBORNE RANGER vous permettra de le faire sans risquer votre peau toutes les cinq minutes. Qu'est-ce qu'on dit? Merci MICROPROSE!... Bon, il faut définir le niveau de votre combattant, choisir ses armes, choisir sa mission (c'est cool, ça, une armée où le soldat peut choisir sa mission, c'est pas courant!)... (Moi, je choisis la mission sieste! Tout de suite! (NDLR)) L'interface utilisateur



fonctionne intégralement au joystick, pour cliquer sur des zones de texte, c'est pas ce qu'il y a de plus pratique, surtout sur une machine pourvue d'une souris. Ensuite il y a la phase de langage: vous dirigez un avion

dans un paysage à (lent) scrolling vertical, pour parachuter les réserves de munitions ou de matériel, puis le héros lui-même (envoie-nous des cartes postales... Ah, ah!). Enfin arrive le jeu

d'action lui-même, où il faut manipuler ce brave RANGER dans un décor en perspective diagonale, où évidemment (jamais tranquille!), se pointent tout un tas d'ennemis qui vous en veulent à mort, allez savoir

pourquoi. Ça n'est ni très beau, ni très pratique à jouer, et la part de stratégie est vraiment très limitée. On sent que c'est un soft qui a demandé beaucoup de travail, mais il est difficile de s'y accrocher. Pour les passionnés d'actions de commando exclusivement...

Ed. MICROPROSE

disp. : CPC - ST - C64 - PC

Testé sur ST

Bruno BELLAMY

MAYDAY SQUAD



sur AMIGA

Il y a des moments dans la vie où toute discussion est inutile, où les portes se referment sur l'incompréhension du monde. A la maison, on s'enferme dans sa chambre en attendant l'heure de la bouffe. Mais pour ouvrir les portes de l'ambassade de Lituanie, où des terroristes de la Légion Rouge ont capturé la fille de l'ambassadeur, il ne reste plus

qu'à envoyer l'élite des soldats du monde libre, le fameux Mayday Squad. Chef de ce groupe, vous devez, comme dans la série télé «Mission Impossible» choisir les trois membres de votre équipe sur les fiches détaillées de chacun. Prenez une femme si cela vous tente, mais pas trois! C'est au casse-pipe que vous allez, non à une surbombe! A partir de ce moment là, ben le jeu est tout simplement génial! Et je pèse mes mots. Comme dans Dungeon Master, tous les déplacements se font à la souris dans un décor 3D pleines formes. Il faut avoir des réflexes d'acier, et par exemple, éviter de flinguer la fille à son papa

sous prétexte que l'on veut tirer plus vite que les voyous d'en face au moment où l'on pousse les portes. Chaque membre de l'équipe a ses qualités et son équipement propre. Je veux pas dire lavés, je veux dire personnels. Le spécialiste en communication possède, entre autres, un appareil d'écoute, un ordinateur et des lunettes infrarouge. Le démolisseur possède des grenades, des explosifs et la possibilité de piéger des objets. Une bonne gestion de tout ce matériel, recommandée par le Ministre des armées dans sa circulaire 4567B, vous permettra, surtout à partir du moment où vous aurez récupéré la pure jeune fille, (elle est gardée dans les toilettes...) de réussir la seconde mission : faire sauter les chefs de la Légion Rouge! J'imagine

que c'est pour limiter les frais du procès, parce qu'autrement, c'est pas démocratique! Enfin, il paraît qu'il n'y a que le premier meurtre qui compte. Après, on s'habitue! J'ai gardé le meilleur pour la fin : le jeu est entièrement traduit en français! Incroyable, même si parfois quelques mots déraillent, ne gâchons pas notre plaisir pour si peu! Surtout que je vous conseille de faire vite: tout se passe en temps réel! Pas question d'essayer de bloquer l'horloge qui défile en haut à gauche! Un jeu passionnant, un mélange parfait de stratégie et d'arcade, des graphismes dignes de l'AMIGA, vite, j'y retourne sans relire mon papier (l'aurais dû! NDLR!), tant pis pour vous... P.S: Je peux le garder, Chef?...

sur C64

Les infects terroristes qui ont investi l'ambassade lituanienne ne font pas dans la dentelle, c'est sûr. Les graphistes de Mayday Squad non plus. Passe encore que les personnages soient dessinés avec des petits pois, mais les explosions, franchement, il y a de quoi hurler de rire : rien que

d'énormes carrés qui se recouvrent avec du bruit pour faire plus vrai. Quand un ennemi saute, on le croirait enveloppé dans un paquet cadeau. Descendu par balle, il disparaît. C'est un massacre propre et sans cadavre dans des chambres toujours nettes. Bref, on n'y croit pas une seule

seconde. Comme le jeu est plutôt statique, on se barbe assez vite à placer le réticule sur la tronche des terroristes tous pareils. Le changement ultra-rapide de tableau peut faire croire à un soft d'excités se ruant dans l'ambassade, mais l'action n'en reste pas moins poussive et monotone. A éviter

Ed. TYNE SOFT

disp. : ST - AMIGA - C64

Testé sur C64 et AMIGA

The STONE et Bô TGV
AMIGA

ARCHIPELAGOS

Les Anciens rêvaient des univers, et ces rêves devenaient réalité... Un véritable paradis, fait d'un nombre fantastique (9999!) d'archipels d'îles, au milieu d'un océan sans fin. Et puis sont venus les Visiteurs. Ils ont annexé les archipels et ont anéanti les Anciens, tachant le sol de leur sang. Les archipels sont désormais hantés par les âmes des Anciens, et des arbres carnivores poussent et se déplacent à la surface des îles, contaminant le sol. Des obélisques de pierre noire règnent sur les îles, empêchant les Anciens de se libérer du maléfice. Pour détruire ces monolithes, il faut au préalable détruire les pierres qui se trouvent ici et là sur l'archipel. Le jeu se déroule dans une vue en perspective admirablement bien rendue, où perspective en formes pleines calculée et sprites traditionnels sont mêlés de façon parfaite. L'observateur s'y déplace et peut s'orienter sur 360°. Les mouvements sont raisonnablement rapides, et la qualité de la vue en perspective est quasiment du niveau de celle de VIRUS, un jeu auquel ARCHIPELAGOS ressemble beaucoup, entre autres par la figuration du sol sous forme de petits carrés de couleur (vert pour le sol sain, rouge pour le sol contaminé, jaune pour le sable en bordure de mer...). Pour détruire les maléfiques obélisques, il faut détruire des pierres en s'assurant



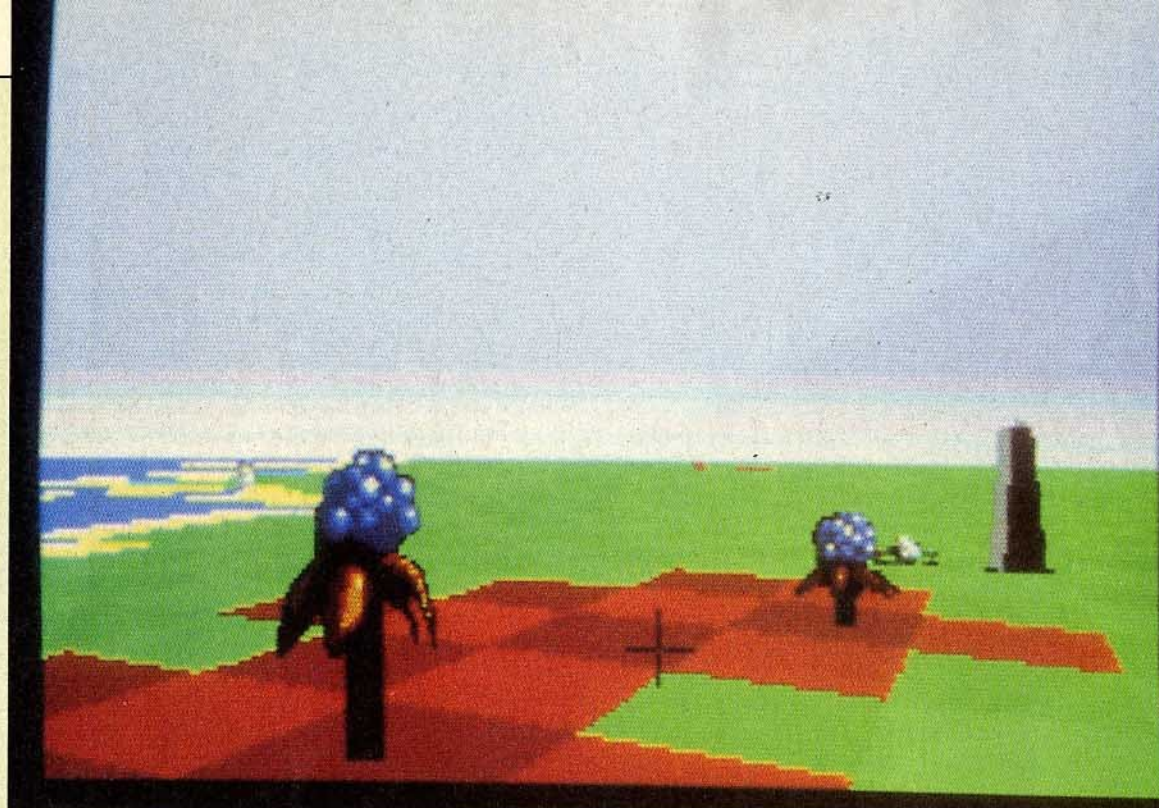
dans le ciel. Certaines cartes valent tout de même vraiment le détour, comme celle qui représente tout simplement la Grande Bretagne, voire même l'Europe, ou celle qui représente un porc avec les différents morceaux de viande délimités en autant d'îles... Il est possible, à chaque fois que l'on a franchi un niveau (la difficulté est très progressive) de



au préalable que celles-ci y sont reliées par une bande de terre, en fabriquant celle-ci si besoin est, ce qui consomme de l'énergie, que l'on peut reconstituer en se nourrissant de choux-fleurs qui poussent au hasard sur les îles... Comme des êtres nuisibles (arbres mouvants, oeufs empoisonnés, tornades rouges, yeux de nécromanciens...) risquent de vous tuer, et comme de plus certains archipels sont

très complexes, il faut faire preuve de beaucoup de stratégie. Mais quand la dernière pierre a été détruite, il faut en plus faire preuve de rapidité, car on ne dispose alors que de peu de temps pour retrouver l'obélisque (90s exactement). Une carte est disponible pour chaque archipel, mais le mieux est de se repérer à vue et, si besoin est, de s'orienter par rapport à la position de la lune que l'on peut apercevoir

sauvegarder le numéro du niveau où l'on est, ce qui permet de redémarrer ultérieurement à ce niveau-là. C'est bien utile, quand on sait que passer du niveau 0 au 20-25 peut prendre facilement une heure ou deux. Cela confère surtout d'ARCHIPELAGOS un mérite important et notable: si l'on se débrouille mal, on n'a pas pour autant à tout reprendre à zéro, on recommence sur le même



je parviendrai un jour au 9999^{ème} niveau, mais quand je démarre, j'ai vraiment du mal à m'arrêter. Ce jeu est une drogue; une fois qu'on y est entré, il devient horriblement difficile d'envisager de

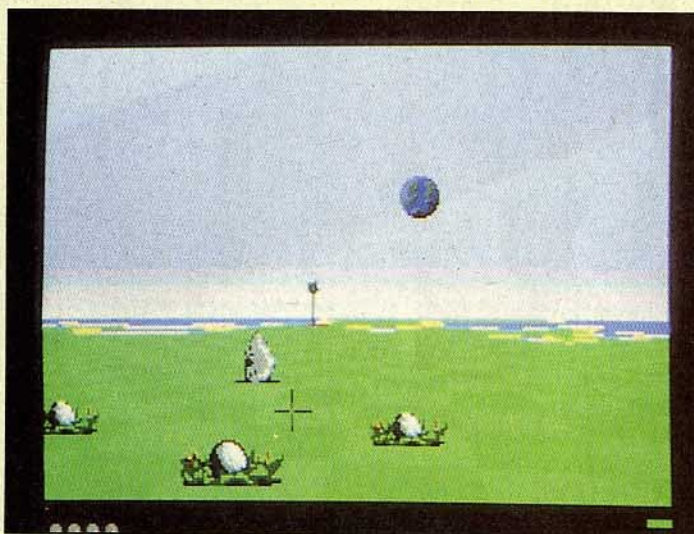
archipel (ce qui n'empêche pas de se remettre à un archipel d'un niveau inférieur) autant de fois que nécessaire. La frustration étant moins grande que dans les jeux où le système est éliminatoire. Le nombre des différents univers si colossal, la durée de vie de ce jeu est impressionnante, et pour ainsi tout bonnement incalculable, c'est à dire que malgré plusieurs heures de pratique assidue au point que j'en aie mal aux yeux, je ne suis pas encore parvenu à m'en lasser. Il est vraiment difficile d'abandonner ARCHIPELAGOS pour se mettre à tester d'autres softs!...

Il y a des jeux dont le scénario et l'idée de base sont d'une banalité affligeante mais qui sont bien réalisés, il y en a qui sont certes originaux mais qui sont mal faits, il y en a qui n'ont carrément rien pour eux... Aux antipodes de tout ce que l'on a vu jusqu'à présent, ARCHIPELAGOS est à peine croyable de quasi-perfection: il est original à un point qu'il est

impossible de décrire, il est indiciblement beau, il est magnifiquement bien réalisé,

et il est agréable à jouer, prenant, et surtout captivant... Je ne sais pas si

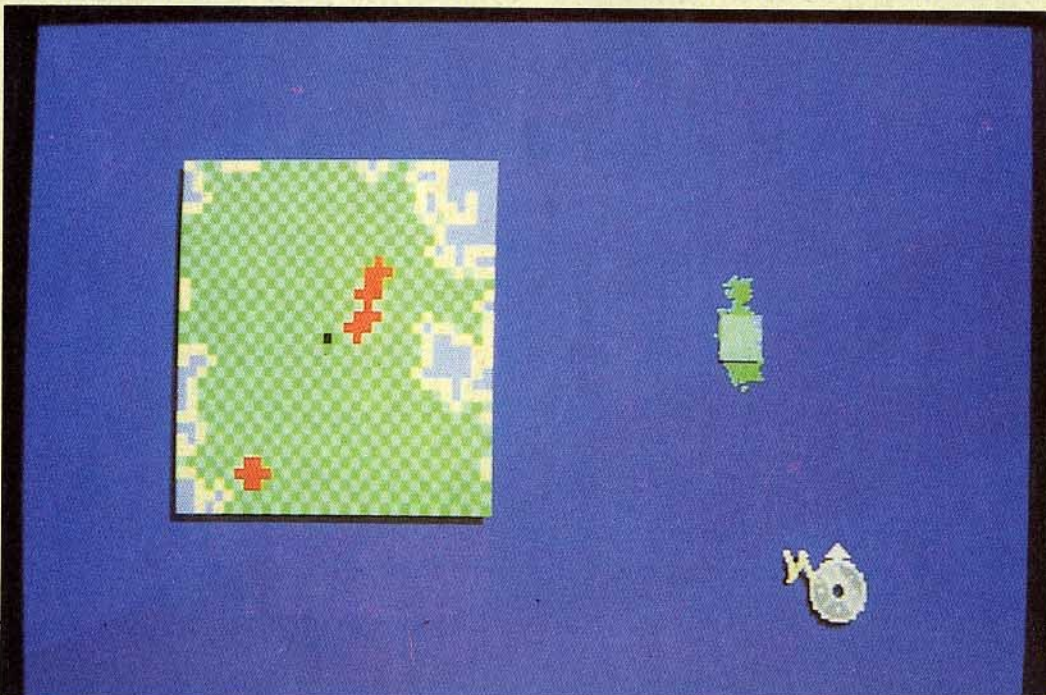
faire quoi que ce soit d'autre. ARCHIPELAGOS est tout à fait à l'image des îles que l'on y découvre: un paradis! Mais un paradis dangereux. Si on y arrive, on n'a plus envie d'en partir...



Ed. LOGOTRON

disponible : ST
Testé sur ST

Bruno BELLAMY



FRIGHT NIGHT



Dans un étrange manoir isolé, une atmosphère humidifiée et angoissante envahit petit à petit les murs et fait jaillir une sensation quelque peu animale: AAaa taaable! Comment? C'est quoi le menu aujourd'hui? - Sang caillé et coulis de globule façon "termidor". Hmmm! Encore! Microdeal en association avec Columbia Pictures vient de produire un superbe soft sanguinolant et cruel de grande qualité qui va vous faire frémir de plaisir... Dès l'insertion de la disquette, une suite de caractères retient tout à coup notre attention: Original

program by Steve Bak, Amiga graphics by Pete Lyon, Music by David Whittaker. En bref, trois concepteurs qui sont réputés pour être les meilleurs d'Europe! (Certains ajouteront: du monde mais chut!).

Il était donc inévitable que Joystick Hebdo y jette un oeil! Bien saignant! Descendant direct d'une grande lignée de vampires gourmands, chassé de toute part par des infidèles, vous, vampire de ces dames, partez en quête d'un logis calme et douillet. Et voilà qu'une petite annonce du quotidien local va vous permettre de retrouver votre "moi" paisible: Annonce VAMP01X, Manoir, XVIe siècle, peu servis, propre, chauffage par l'immeuble, cave agréable. Quelque temps après avoir emménagé, les habitants de la bourgade voisine scandent haut et fort des slogans peu

reposants: A bas la vampiromanie! Boutons l'anglais hors de France! En effet, en pleine rupture de stock de globuline, vous n'avez pas pu vous empêcher d'aller faire "dentine" sur le premier venu! Ignoble individu! Voilà maintenant que tous les voisins sont à vos trousses! Ils ont même réussi à s'introduire dans votre manoir! Un piquet à la main, l'oeil bovin, ils sont bien décidés à vous faire un trou façon "bonbon mentos"! Heureusement pour vous certains d'entre eux se perdent régulièrement dans les dédales de votre batisse. Idéal pour se rafraichir! Scronch! Zlurp! Zlurp! Mais attention! Le soleil va refaire son apparition! Vous avez trente secondes pour réintégrer votre cercueil familial! De plus, les fantômes de vos victimes n'arrêteront pas de vous ronger! De vous dépouiller de votre non-vie! Arg les scélérats! A l'aaaattaaaaaque! Scronch! Zlurp! Sniaaarg! Gaaarg! Burp pardon! Fright night est un superbe logiciel extrêmement

réaliste. En effet, impossible de ne pas frémir d'horreur lorsque votre personnage se jette sur le cou de ses victimes! Burk c'est ignoble! La musique qui accompagne le jeu est, quant à elle, terrifiante! Freeeze! Merci Whittaker! Seuls les graphismes déçoivent un peu: trop colorés à notre goût. En bref, Fright Night est un logiciel captivant qui conviendra aux plus gourmands! Pour les amoureux du réalisme, signalons qu'un dentier spécial est fourni dans la boîte. Ce qui nous permettra de mieux aimer notre copine. Bon appétit!

Ed. MICRODEAL

disponible : AMIGA
Testé sur AMIGA

Christophe QUEANT

CHICAGO 90

Chicago 90 reprend en l'améliorant le thème de la course poursuite dans les rues d'une ville qui avait déjà été exploité (il y a longtemps) par «Lotus Esprit».

C'est la saison des Chicago: après le 30's de Toposoft, voici le 90 de Microïds. Ne les confondez pas, car le premier est un navet. Ce qui n'est pas le cas du second. C'est aussi la saison des jeux-carte-Michelin. Crazy Cars II et Highway Patrol la fournissent sur du bon vieux papier mais dans Chicago 90 elle figure en bas de l'écran et montre la position des divers véhicules. Si vous pilotez une voiture de police, il faudra faire converger vos collègues vers celle des truands et la bloquer avant qu'ils ne quittent la ville. Si au contraire vous avez choisi d'être un bandit, vous devrez quitter le patelin au plus vite.

C'est facile à dire mais moins évident à faire car les flics conduisent comme des pieds, la chaussée est glissante et, au début du moins, la voiture n'est pas facile à manier.

La fenêtre se déplace en fonction de vos itinéraires, découvrant les rues pas bien larges d'un petit Chicago de province que l'on survolerait en hélicoptère (des décors seront changés sur la version définitive). Le graphisme est

raffiné et charmant comme les maisons du quartier.

La partie gauche de l'écran fournit des informations sur les sept voitures du jeu, entre autre sur la vitesse enclanchée. Avant d'aller taquiner flics ou truands, il faudra maîtriser le maniement des voitures et là, je vous souhaite bien du plaisir, surtout avec le sens de la marche! Les carambolages, dérapages, accrochages, sauts en l'air et autres cascades se succèdent comme au ciné. C'est même l'intérêt principal de cette course poursuite pas facile à conclure



le regard fixe car il faut garder un oeil sur la carte et un autre sur la ville.

Une belle page d'écran ponctue la conclusion des parties: image de l'arrestation ou bandit en cavale sur la grand'route par exemple... Le

son de la pré-version sera, paraît-il revu et corrigé. Ne pourrait-on pas en profiter pour calmer la sirène de police qui mugit en non-stop et qui énerve?

A noter que Chicago 90 sort juste après Highway Patrol où il est également question de retrouver une voiture quelque part sur les routes. Microïds ne craint pas sa propre concurrence! Ma préférence irait plutôt à...

Et puis non! Voyez les deux softs puis faites votre choix.

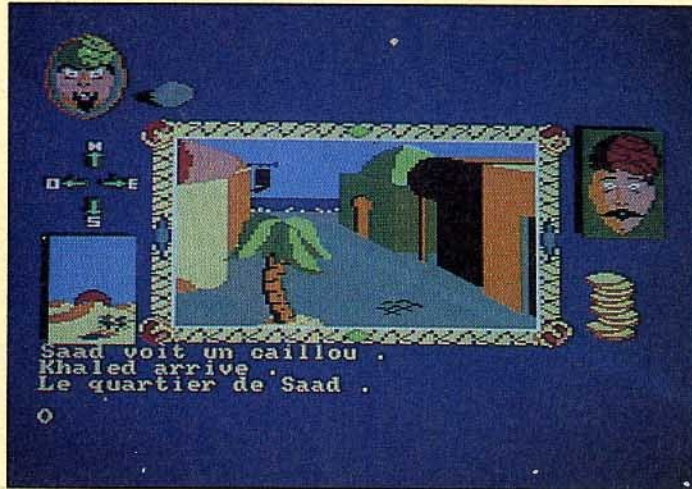
Ed. MICROIDS

disponible : CPC
Testé sur CPC

Bô TGV

OMEYADE

Ce jeu d'aventure exotique se déroule du côté du golfe arabo-persique, dans une ville arabe imaginaire nommée Khaboudir (Khakhaboudir, Khakhaboudin) avec ses ruelles en terre battue et ses personnages tout droit sortis des légendes orientales. Vous incarnez un certain Saad el Darr, un petit délinquant entouré d'une bande de vauriens, la Guilde de Voleurs qui vit de petites rapines et de cambriolages. Le petit Saad voit grand : son rêve est d'être calife à la place du calife, (ça on connaît!) et pour atteindre son but il fera appel d'une part à la magie, une spécialité du terroir, et d'autre part à des assassins peu recommandables. On admirera les cartes postales qui agrémentent le jeu (62 lieux au total!).



Certaines sont même animées. L'atmosphère, elle, est vraiment comme là-bas, dis, mon frère! Les visages des acteurs de ce soft qui sent bon le sable chaud (il y en a 31) apparaissent dans les angles de l'écran. Je vais vous faire une confidence : je ne me suis pas fatigué pour tester

OMEYADE car l'action évolue en temps réel. Même quand on ne touche à rien, il se passe toujours quelque chose. (Tiens, ça me rappelle un truc...) Un langage de programmation multitâche (MICA), (au fait, comment vas-tu? NDRC) a été spécialement conçu pour gérer

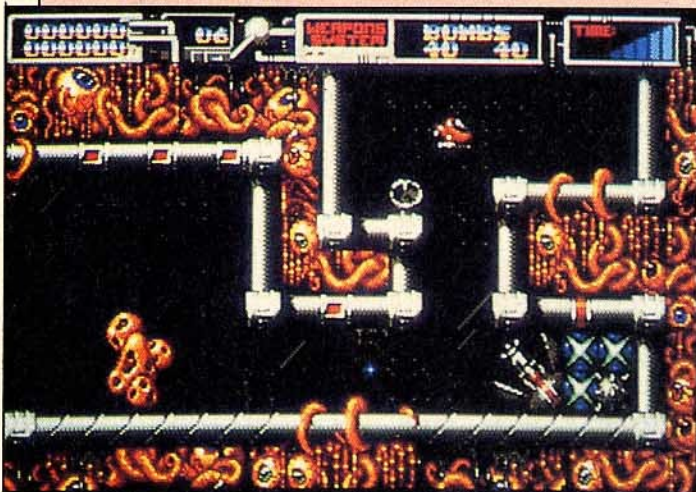
la vie quotidienne de ce petit monde qui n'a pas besoin de vous pour savoir ce qu'il a à faire. Evidemment, si l'on tient à grimper socialement, il vaut mieux mettre la main à la pâte et participer activement à l'aventure. La richesse du soft autorise des cheminements divers pour parvenir au but, ce qui promet une avalanche de solutions dont pas une ne sera semblable à l'autre.

Ed. UBI-SOFT

disp. : CPC
Testé sur CPC

**Bô
TGV**

CYBERNOID II



sur ST

Encore un jeu de tir?! Non, écoutez, sans blague, je, heu... Ooh? Mais... Mais... C'est plutôt joli, dis-donc! La musique est chouette, les décors sont véritablement somptueux, et les sprites, bien qu'ils soient tout petits, sont pleins de couleurs, avec de chouettes

reliefs et tout... Ils sont nombreux et beaux, quoi: l'idéal! Et puis cette animation, wow! Ca bouge de partout!!! Vous pilotez dans CYBERNOID II, «THE REVENGE», tout comme dans le premier CYBERNOID, un vaisseau pourvu de plusieurs types d'armes, qui va devoir explorer un dédale très peu

accueillant, vu que chaque quasiment pixel et chaque dixième de seconde recèle un danger mortel, un piège sournois. Il vous faut récupérer les gemmes que laissent certains ennemis après avoir explosé, s'ils ne vous ont pas fait sauter avant. Ça se joue au joystick, comme tout bon jeu de tir respectueux des traditions (tu vois, Emile, ça a du bon!), dans des décors extrêmement originaux puisque le hi-tech est mêlé à l'organique, l'immobile au mouvant et bestial, dans une orgie graphique à peine croyable pour qui s'est déjà essayé aux graphismes de jeu vidéo. C'est un jeu difficile, très difficile, même, mais contrairement à beaucoup de difficiles jeux de tir, dans celui-ci la difficulté rend le jeu très captivant. Les armes spéciales disponibles en quantité limitée sont vraiment indispensables

pour se sortir du pétrin inimmuable que constitue chaque tableau, et il ne suffit nullement de tirer dans le tas; il faut faire preuve d'énormément d'ingéniosité, mais un manque de réflexes ne pardonne de toutes façons pas. CYBERNOID II est incontestablement un très beau jeu de tir, mais terriblement dur. Un défi lancé aux amateurs du genre qui, s'ils savent s'en montrer dignes (musique solennelle, claquements de drapeaux dans le vent du soir, tariiii, tariiii, tatataaaa...) ne regretteront pas de l'avoir relevé (tatsum, tararitata tsoin!).

Ed. HEWSON

disponible : ST-AMIGA
**Testé sur ST et
AMIGA**

**Bruno
BELLAMY**

sur AMIGA

Aussi difficile (évidemment, pauvre nave, tu l'attendais à quoi?) que sur ST, CYBERNOID II sur AMIGA est

encore plus beau. Pastellement plus, parcequ'il est déjà très réussi sur ST, mais bon, on sent les couleurs en plus sous le capot! Très bô, décidément, très

très bô. Et très duuur! Mais passionnant, et qu'est-ce que ça bouge! Vous vous souvenez de cette réplique géniale dans «Les aventuriers de l'arche

perdue»: «Agitez ça devant tout ce qui bouge! Mais tout bouge, ici!!!»... CYBERNOID II, c'est ça tout craché!

Une nouvelle rubrique qui vous présente, désormais les softs, déjà testés sur un autre standard et que vous retrouverez dans nos anciens numéros...

ONE... AGAIN!

SKWEEK (LORICIELS)

Nouvelle version AMIGA
Testé sur ST
JOYSTICK HEBDO N° 18

SKWEEK est aussi génial sur AMIGA que sur ST! Il était déjà hyper coloré sur ST, il l'est toujours. A vrai dire, en fait, on ne sent pas de notable différence graphique. La musique est géniale, rigolote, entraînante, et tout est toujours aussi mimi... En fait, j'ai rien à dire: l'adaptation AMIGA n'apporte rien de plus à ce jeu qui a déjà tout pour plaire, sinon le fait que les possesseurs de cette machine vont enfin pouvoir en profiter, ce qui est une excellente nouvelle. I LOVE SKWEEK! Bienvenue sur l'AMIGA...

WANDERER (PYRAMIDE)

Nouvelle version ST
Testé sur AMIGA et CPC
JOYSTICK HEBDO N° 26

WANDERER est un jeu qui n'est plus tout jeune, mais qui est tellement folklo qu'il mérite bien que l'on en cause. C'est un jeu de tir dans l'espace où chaque niveau est entrecoupé d'une étape qui consiste en un jeu de société où il faut parvenir à une bonne combinaison de cartes. L'essentiel du jeu, c'est quand même les combats, qui ont lieu en 3D «fil de fer». Ce qui est original, c'est que c'est de la 3D en anaglyphes, c'est à dire en vision binoculaire grâce à un affichage en rouge et en bleu, visible en relief avec les bonnes vieilles lunettes aux verres de couleur complémentaire du dessin, à monture en carton. Ça peut paraître assez ridicule, et c'est vrai qu'on est risible avec ces trucs sur le nez, mais la sensation de relief est, elle, très sérieuse, et ça déménage pas mal. Bien sûr, éditer un jeu comme ça, du fait du préjugé qu'on peut en avoir, c'est risqué. N'empêche que l'effet est rigolo, et que c'est un jeu qui gagne à être connu. Les anaglyphes ne sont plus à la mode depuis longtemps, mais ils ont leurs défenseurs, dont je suis. A ce propos, il y a un soft de 3D d'origine suisse, ARCHAOS, sur ST, qui utilise ce procédé, on vous fera p'tête un petit aticle là-dessus un de ces jours, ça mérite l'attention.

COSMIC PIRATE (OUTLAW)

Nouvelle version AMIGA
Testé sur ST
JOYSTICK HEBDO N° 19

Décidément, les pirates sont partout. Non content d'avoir colonisé les mers et les ordinateurs, les voilà maintenant dans les cieux galactiques. Et ceux là en valent bien d'autres. Déjà testé sur Atari il y a quelque temps, nos fidèles lecteurs s'en souviennent certainement (les autres peuvent commander directement au journal ou par correspondance, merci), cette version Amiga s'avère excellente, avec un harmonieux mélange de stratégie et d'arcade. Bien sûr, les fans du second genre sont rarement ceux du premier, mais, après tout, devant de telles réalisations, il serait dommage de se cantonner dans un seul genre. Enfin, c'est votre problème, pas le mien! Pour ceux qui n'ont pas le numéro 19, rappelons que vous êtes un pirate cosmique, condamné à mort sur votre planète, à bord d'un vaisseau spatial, dont seule la partie arrière, telle un talon d'achille, est vulnérable. Houla! Houla! Y a pas ce vaisseau qui a la partie arrière fragile. Il faut d'abord marquer 10 000 points à l'entraînement pour attendre la base et changer de mission. Le pourcentage de réussite dans les tirs est très important. Les acharnés du flinguage à outrance risquent de rester en rade un bon bout de temps sans rien comprendre. Mais, grâce à des sprites de bonne qualité, ils s'amuseront quand même. Les autres qui auront accès aux niveaux supérieurs verront leur rapines augmenter avec la difficulté, comme à l'école, les bons points tombant pour les plus malins: ceux qui lèvent le doigt plutôt que le mettre dans le nez! Cette version AMIGA, très fluide et à l'animation parfaite, est vraiment impeccable. Un bon jeu à la durée de vie intéressante.

GRAND MONSTER SLAM



foule est toujours en délire! Waaa yaaa urk urk oy oy! Une autre... une autre... une autre! Deuxième épreuve! La revanche des beloms! En effet, les beloms que nous appellerons

Bienvenue sur le stade en délire! Mesdames et Messieurs...la foule! Waaaa yaaa urk urk oy oy! L'adversaire! Gmeuleu gmeuleu! Le héros! You know what...! L'arbitre! Nom d'un canard, nom d'un canard! Nous sommes en direct du Golden Goblins ou vont s'affronter une nouvelle fois, les dignes représentants de la ligue pour la libération des monstres visqueux! Nous signalons au passage, qu'il existe une nouvelle race en compétition qui possède des membres extrêmement réduits, un caractère de cochon...Ciel! Un nain! Eh oui, cher auditeurs le nain c'est vous! Mais revenons quelques instants sur les règles du jeu. Le grand Monster Slam est composé de différentes épreuves où vous devrez "shooter" dans des petites bestioles vivantes appelées Beloms. Le premier match vous oppose à l'un des représentants d'une race extra-terrestre. Le but est d'envoyer le maximum de beloms dans le camps adverse le plus rapidement possible en prenant soin de dégommer votre adversaire au passage si besoin est (ce dernier n'hésitera pas une seconde à vous renvoyer les bestioles dans votre camps). Et c'est parti! Tiens prends ça! Et pan! Le premier qui s'est débarrassé des beloms de son camps gagne le match! Et la

fraises des bois pour l'occasion, fortement mécontents de leur traitement inhumain se sont regroupés par huit afin de vous écraser comme un vulgaire carambar! A vous de les repousser! C'est parti! A l'aaaattaaaaaque! Chnarkle chnarkle chnarkle! Aie! Mais ils mordent! Stooooop! Grand Monster Slam est un cocktail monstrueux de football et de haine hideuse agrémenté d'épreuves façon "foire du trône". Golden Goblins a réussi à créer une ambiance de jeu toute particulière qui maintient en haleine pendant plusieurs heures. Et c'est une prouesse, vu la faiblesse du scénario! Les graphismes sont dans l'ensemble très réussis mais c'est surtout la fluidité de l'animation qui étonne, c'est un modèle du genre. GRAND MONSTER SLAM est un excellent jeu sans prétentions qui tourne en dérision les simulations de football sur Amiga qui sont, en général, relativement...nulles. Un bon petit logiciel...à voir.

Ed. GOLDEN COBLINS

disponible : ST - C64
AMIGA
Testé sur AMIGA

Christophe QUEANT

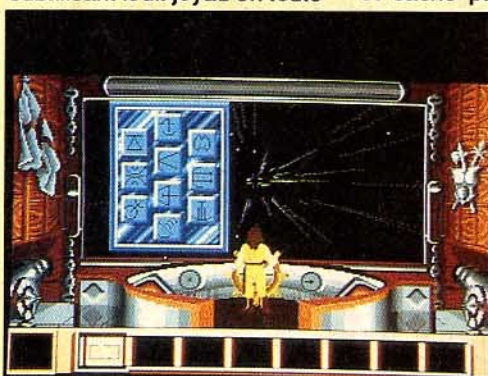
THE KRYSTAL

Vous êtes Dancis Frake et l'avenir de l'humanité est entre vos mains. Quel avenir? Rassurez-vous, ce n'est pas le vôtre mais celui des Aéons. En effet, en des temps reculés, avant l'arrivée de Kree et de Ma au ciel, alors que le Seigneur de la lumière gouvernait les sept univers, il existait un objet symbolique représentant l'ordre et l'amour: le Krystal de Konos. Hélas, mille fois hélas, un ignoble serviteur, avide de conquête et de plaisir vint transgresser l'ordre de l'univers en subtilisant ledit joyau en toute



que l'on a plus jamais entendu parler de lui. Le Krystal de Kronos, ainsi libéré fut recueilli et caché par une disciple du

seigneur de la lumière: Marvalla. Seule une âme pure et tendre à souhait peut d é s o r m a i s retrouver le Krystal afin de le remettre à sa place légitime (nous ne vous communiquerons pas l'endroit exact car les archives



liberté. Et wiiip! Nivu, ni connu! Et c'est ainsi que cet individu et quelques uns de ses amis entrèrent dans les sept univers pour que la discorde vienne interrompre l'harmonie. Un beau jour, alors que le serviteur allait porter le Krystal à son maître Ono l'innommable, son vaisseau fut pris dans une terrible tempête magnétique puis dirigé vers l'Océan des Emotions. Inutile de vous dire

disponibles à ce jour ne nous donnent hélas pas de coordonnées inter-stellaires). Du bref! Bon bon. Vous êtes donc Dancis Frake (et non pas Francis Drake! Raaag!), un homme courageux, intrépide (Vous pouvez toujours rêver) possédant un esprit noble (C'est trop! Arrêtez!) et un coeur gros comme ça! Ainsi il est écrit- Ainsi il en sera! Car vous n'avez pas le choix! Pourquoi? Parce que

The Krystal est un jeu superbe, qui tient sur 4 disquettes, qui vous fera visiter une dizaine de mondes différents, qui vous initiera aux subtilités du combat au sabre, qui vous excitera les neurones, qui vous musclera le bras droit, qui vous....stop! C'est pas fini non? Quel est ce doux délire?

Hmmm? The Krystal était à l'origine un projet de comédie musicale qui n'a pas abouti. Les concepteurs ont

Les fans de Zac Mc Kraken, eux, ne seront pas dépayés puisque la plupart des écrans rappellent étrangement ce dernier (Peut-être est-ce dû aux formes souvent cubiques? Hmm? Mouii). Le plus grand inconvénient de ce jeu est de figurer sur quatre disquettes entraînant des manipulations très douloureuses pour ceux qui ne possèdent qu'un seul lecteur. Il est en effet très pénible de changer de disquette juste pour faire apparaître une ligne de texte



(Ils ont fait plus fort que Dragon's Lair!). Néanmoins,

The Krystal reste un très bon jeu, varié, qui tiendra en haleine pendant des heures une grande partie d'entre vous.

The Krystal...la dernière production Addictive sur Amiga... on en



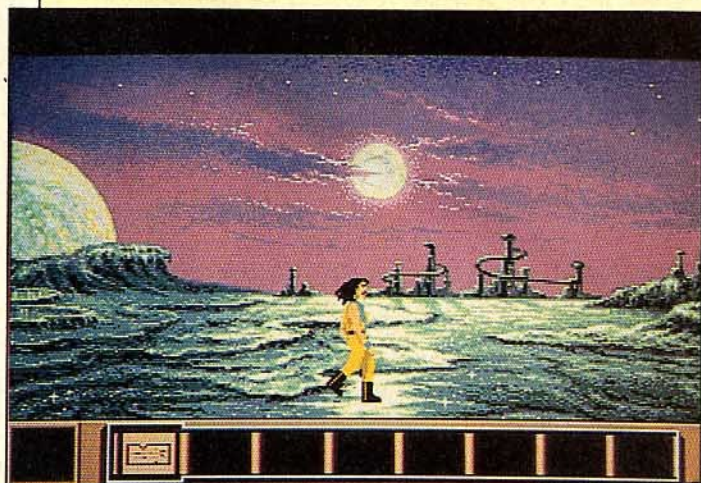
alors accepté que leur spectacle soit adapté, codé et "graphité" sur micro. Résultat? The Krystal est une grande fresque mythologique agrémentée de détails à la mode "Ulysse...revvieennss! Hein hein". Au niveau du graphisme, certains d'entre vous pourront être déçus puisque qu'il n'est pas d'une qualité sans reproche. En effet, la plupart des tableaux sont trop colorés et les décors manquent souvent de précision.

veut d'autres!

Ed. ADDICTIVE

disponible : AMIGA
Testé sur AMIGA

Christophe QUEANT



PSSST!!!

LES PRE

JOURNEY



Journey est la première partie de la trilogie de l'âge d'Or, et sans avoir vu la suite, il me semble évident que les aventuriers du clavier vont suer sang et eau sur cette extraordinaire saga. A première vue, il va falloir un Super Zoom dans un prochain numéro, pas moins! INFOCOM, l'éditeur, a débuté dans les années 80 sur Apple avec l'un des plus gros succès de cette machine, la série

des ZORK, des aventures non graphiques, très difficiles. Heureusement, il y a dans Journey une petite fenêtre graphique qui donne le petit plus. Mais l'image s'efface devant la richesse du jeu. Cinq petites fenêtres permettent de

gérer et conduire vos personnages au mieux de leurs capacités. Si vous envoyez un Mage se castagner ou un guerrier jeter un sort, changez de jeu, merci. Avec tous les jeux Infocom, une bonne connaissance de l'anglais est nécessaire, de longs textes surviennent souvent, et leur compréhension est obligatoire pour avancer sur les chemins de l'âge d'Or.

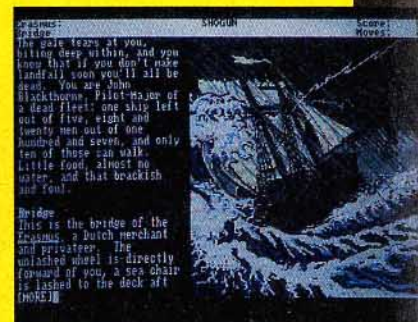
INFOCOM sur AMIGA

SHOGUN

Depuis le temps qu'INFOCOM travaille ses routines sur les problèmes de syntaxe, dix ans au moins, vous avez certainement compris qu'il s'agit d'une aventure textuelle d'où les graphismes, oui, les dessins, sont quasiment absents. Un petit de temps en temps, ça compte pas. Enfin, moi je trouve, et l'AMIGA, sans petits dessins, c'est comme les Crados sans grossièretés. On rigole forcément moins. Mais enfin, si vous voulez travailler votre anglais, rentabiliser votre clavier quasiment neuf depuis l'achat et, enfin, laisser votre souris, (mais non, pas votre nana...) se reposer un peu, alors pourquoi ne pas se laisser porter par le héros rendu célèbre par Richard Chamberlain à la télé. Je suppose que le roman de James Clavell, vous vous en battez l'oeil... Les touches de fonction indiquent les directions choisies et il faut rentrer des phrases complètes. Grace aux fameuses routines dont je vous ai parlé au début, (j'en vois

qui lisent les papiers qu'à partir de la fin, là-bas, dans le fond de la classe!) l'ordinateur comprend presque tout! Un extraordinaire analyseur de syntaxe permet aux anglophiles de haut niveau, (genre votre prof) de se régaler. Pour les autres il faut avoir au moins le niveau bon 4ème et même 3ème, ou alors appelez Papa qui sera très content de vous coller "his hand on your face" quand il se retrouvera coincé! Si vous êtes un copain de Chamberlain, pas de problème, il parle parfaitement anglais, et connaît parfaitement l'histoire. C'est parfait, non?

INFOCOM sur AMIGA



DIAMONDS

Si les diamants sont éternels et font toujours rêver nos copines, encore faut-il qu'ils ressemblent vraiment à des diamants. Dans ce jeu, ils sont rouges et énormes. A moins que, myope et daltonien, le petit écureuil vert au nez rouge chargé de la cueillette ne les voit pas comme nous. Mais c'est pas très grave, je chipote. Pour réussir un niveau et donc passer au suivant, il faut ramasser tous les diamants présents à l'écran. Si vous les voyez pas, filez chez votre opticien ou plutôt directement au Quinze-vingts, si vous

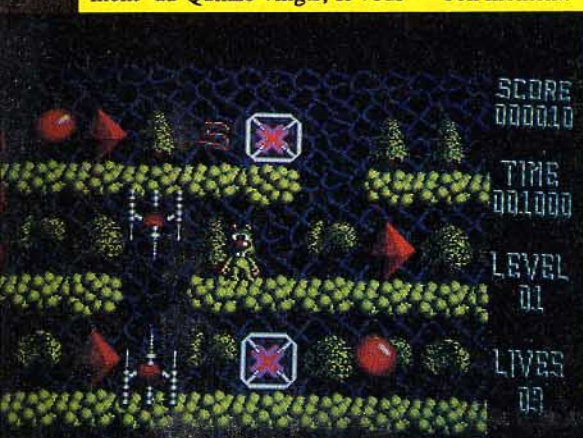
m'avez compris! J'ai rarement vu des sprites aussi gros! De plus, cinq lettres porte-bonheur sont disséminées de façon aléatoire à chaque nouvelle partie. Il s'agit d'un B, d'un O, d'un N, d'un U et d'un S à ramasser dans un ordre précis que je vous laisse découvrir et qui vous offrent, en cas de réussite, un bonus spécial. Des portes temporelles permettent de changer d'étage sans prendre les échelles, mais ne servent qu'une fois. Un jeu charmant, à la difficulté croissante et bien dosée qui plaira un bon moment.

Que demander de mieux?

Oui, c'est vrai ça? Que demander de mieux?

ANCO sur AMIGA

14



PHANTOM FIGHTER



Il y a des jeux, comme celui là, où l'on se retrouve devant des situations cent fois vécues, surtout par les adeptes de la métépsychose. A bord d'un vaisseau, il faut détruire des multitudes d'autres vaisseaux, tout aussi galactiques que le votre, et lorsque vous en avez la possibilité, tirer sur une pastille marquée d'une consonne variable pour vous offrir un armement plus performant, réellement indispensable à partir du deuxième niveau. Comment vous avez déjà R-Type? C'est quand même pas de ma faute, et pis c'est pas tout à fait pareil,

n'exagérons rien. Rien que la page de présentation qui ressemble à un Picasso, période rose. Vous vous en foutez? C'est pas tout. Il y a d'autres petites choses qui changent, comme par exemple le scrolling qui passe de l'horizontal au vertical en changeant de niveau,

ce qui prouve que les programmeurs n'ont pas fainéanté. Les aliens arrivent de façon aléatoire, c'est à dire pour ceux qui comprennent vraiment rien, que chaque nouvelle partie est un recommencement. Un peu comme le matin quand y faut aller au bahut. Pas question, pour les petits malins, de trouver un système de jeu ou un coin pénard pour passer les vacances! La mission, si vous l'acceptez, sera coton mais passionnante.

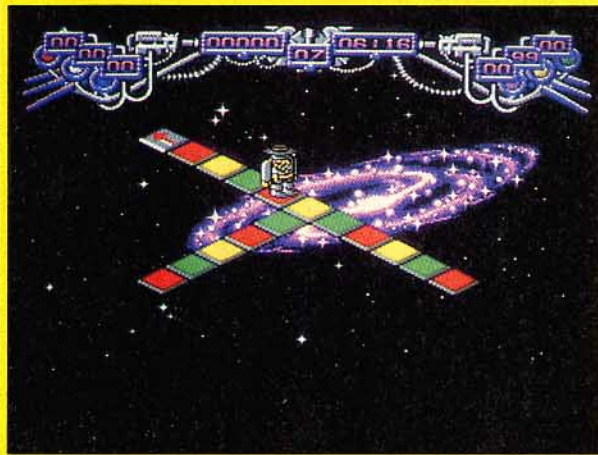
EMERALD SOFTWARE sur AMIGA

WRANGLER

SPIDERTRONIC, ça vous dit quelque chose et bien voilà maintenant, WRANGLER qui dans le même genre de jeu en est une très pale copie. En effet vous dirigez un bonhomme pas spécialement bien dessiné qui évolue lentement sur des cases de couleurs dans je ne sait quel but. Pendant cette monotone évolution, le programmeur a prévu une musique insupportablement répétitive. Les graphismes

sont très moyens et le seul intérêt que j'ai trouvé dans ce jeu c'est qu'à certains moments, en passant sur certaines cases, on a la possibilité de récolter des pastilles carrées ce qui est très très faible (de temps en temps quelques sprites ennemis vous barreront la route). Si c'est une preview, je conseillerais au programmeur de refaire le jeu pour la version définitive.

MAGNETIC FIELDS sur AMIGA



MIND ROLL

Beaux décors, beaux sons, belle présentation... Ça démarre bien! Dans MINDROLL, vous pilotez... une sphère! Mais pas n'importe quelle sphère: il s'agit d'un globe oculaire! Bleurg...Heu, ça peut faire bizarre, au début, mais on s'y fait, d'autant plus que le jeu est graphiquement très soigné. Cet oeil, vous devez le diriger dans

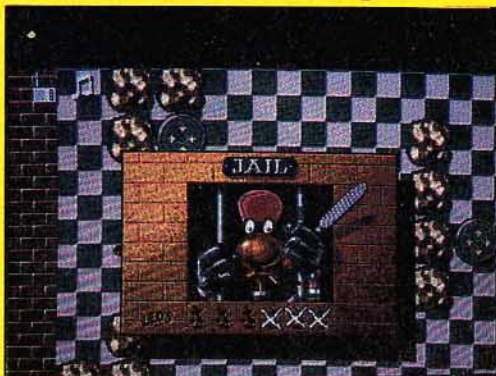


des labyrinthes que vous devez résoudre, en trouvant des clés, des bonus, et en faisant beaucoup d'autres choses, car chaque niveau de MINDROLL est labyrinthe d'un type différent. Parfois, il faut se dépatouiller d'un labyrinthe où se trouvent des portes fermées à clé, pour lesquelles il faut donc trouver les bonnes clés. Ailleurs, il y a, en plus, des portes hyper-spatiales, des dalles glissantes et même des murs invisibles. Ailleurs encore l'oeil est manipulé sur un échiquier qui est en fait une sorte de terrain de foot, jusqu'aux goals de l'autre côté du terrain. Ailleurs encore il faut ré-

soudre une sorte de REVERSI où certaines cases sont des micro-ordinateurs court-circuités... Ce qui est bien c'est qu'ici la diversité des jeux ne se fait nullement au détriment de la qualité de chacun, c'est qui est assez rare pour qu'on le fasse remarquer. L'aspect stratégique de MINDROLL est remarquable, sans oublier qu'il faut y faire preuve de vivacité puisque dans chaque labyrinthe, le temps vous est compté. Un bon jeu, qui nous change agréablement du lot quotidien de softs décidément trop ordinaires...

EPYX sur ST

LEONARDO



étoiles d'or en évitant au passage des fantômes ainsi que le flic du coin qui est un coriace...un vrai! (Hum...hum). Même si le sujet paraît au premier abord simpliste, on se laisse vite entraîner dans l'atmosphère en-

Au coin du Mary Square et de Burton Street habite un étrange personnage dénommé Leonardo. Fidèle apprenti du célèbre Blues Charly, Leonardo dit «la fouine» part vers de nouvelles aventures computronics. Grâce à des tableaux superbes et un scrolling multi-directionnel de grande qualité, ce jeu, qui n'est pour l'instant qu'un pré-release risque de devenir un des prochains mega-hit sur Amiga. Ce jeu utilise le concept d'un jeu de console très connu: Pengo. Dirigez Leonardo et aidez le à aligner trois

voutante de ce soft. En effet, la réalisation est fabuleuse! Tout d'abord, la musique qui accompagne le jeu est excellente: moitié Jazzy, moitié Zazou. D'autre part les graphismes soignés donnent à ce jeu une certaine perfection inégalée. Certains d'entre vous sont régulièrement déçus de voir des jeux moins bien réalisés que leur démo. Avec Leonardo, vous n'y verrez que du feu! Pourquoi? - Parce que vous serez sur les genoux!

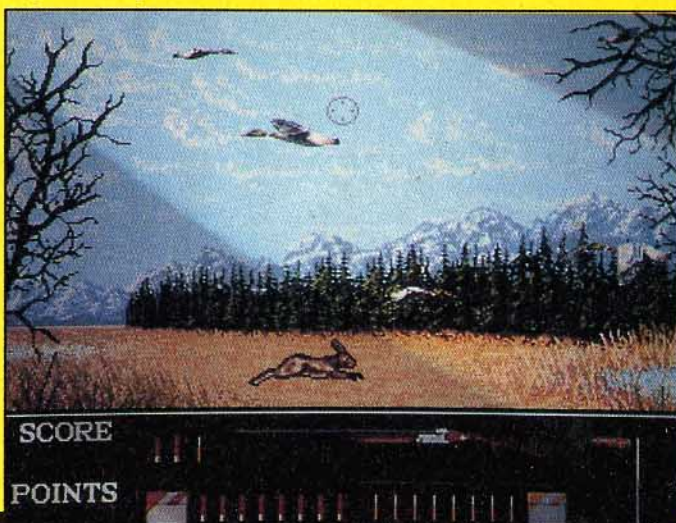
sur AMIGA

WORLD WILD HUNTING

Mésanges, pies, cigognes, lièvres, tel est le nom des animaux qui vous serviront de cible lors de votre safari asiatique dans la forêt. Pour cela vous serez muni d'un bon fusil, dont on pourra distinguer le viseur. Oui vous l'avez deviné, encore un truc dans le genre Opération Wolf excepté le fait que là vous aurez à

dégommer de pauvres et innocentes bêtes qui sont en l'occurrence très bien dessinées et animées. Les sprites arrivent de partout, les sons sont dans cette version du jeu réduits en nombre, mais tout de même corrects. Enfin un jeu qui lors de sa sortie promet d'être beau.

sur AMIGA



FORMES EN FORMES

Salut les petits gars. Aujourd'hui, on va se payer une part de rêve encore plus intense que d'habitude. J'entre dans le vif du sujet tout de suite car il est véritablement attirant. William LATHAM invente des formes et des structures qui lui sont vraiment propres. Des formes sans angles vifs, mais tout en étant arrondies, souples quand même. Mais fermes. Car ce qu'il y a de plus étonnant dans ces images, c'est de pouvoir sentir leur formes dans nos propres mains, uniquement en les regardant, tant elles sont réalistes, réelles et appartenant à un univers à mi chemin entre la plage de nos vacances et les collections d'objets en verre coloré de la grand mère. Mais qui est donc ce créateur qui nous invente ces nouvelles matières? Au départ, il est artiste, sculpteur, peintre, poète, et maintenant chercheur aidé par IBM, j'ai pas dit assisté, mais il est aussi un créatif qui ne se met pas en avant pour crier que ce qu'il fait a autant sinon plus de valeur que ce qui sort de tous les systèmes LINKS japonais. Aux couleurs chatoyantes et parfois irréelles de KAWAGUSHI, William Latham oppose des

LE MIROIR AUX ILLUSIONS



"FORMES", W. Latham

tons que l'on pourrait trouver dans un nuancier de soyeux. Ce qui est un peu normal, puisqu'il y a un fond de recherche sur la conception d'architecture d'intérieur dans ses travaux. Ce qui frappe l'oeil du spectateur tout de suite, plus que les coloris, plus que les textures, ce

sont les formes, qui arrondies vous donnent le sentiment de contempler votre collection de coquillages. Puis ces objets se mettent à tourner sur eux mêmes, dévoilant ainsi leurs structures, leurs couleurs. En ce qui concerne les structures, je vous recommande le

voyage. Dans le même objet, ce chercheur nous fait découvrir de la pierre, du verre, du métal, du synthétique, mais oui, et des cristaux de toutes sortes et toutes couleurs. Nos grand mères y retrouveraient les lueurs des boules de verre coloré de leur jeunesse. Et nous, qu'y voyons nous? L'image d'un monde artificiel où les mathématiques alliées à la créativité d'un groupe artistique explosent notre regard dans des images mouvantes d'objets solides que l'on ne saurait décrire uniquement avec des mots.

"FORMES", W. Latham



LE MIROIR AUX ILLUSIONS

ZOOM

RUBRIQUE DU JOYSTICK ENCHANTE

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

ATARI

Pas de nouvelles du portable pour le moment.

BORLAND

Paradox 3.0 en français vient d'être présenté à la presse. Tout porte à croire que Philippe Kahn se réjouit de revenir au pays pour présenter un produit compétitif et performant. Je rappelle aux nouveaux venus que ce niçois est installé en Californie depuis 83 et qu'il a révolutionné le marché du soft américain en proposant par correspondance des produits de très bonne qualité à des prix très bas et, comble de la provocation, non protégés. Ce qui est un succès.

FRIC

Ca va, ça va mieux pour certains constructeurs qui voient leurs chiffres se rétablir. Apple, par l'intermédiaire de sa filiale française nous a démontré combien sa progression était spectaculaire, Commodore de la même manière, nous a jeté des chiffres qui m'ont estomaqué, et Atari, profitant du trouble dans lequel j'étais, m'a glissé son relevé bancaire qui est fort copieux. Si j'ai bien compris, tous, tous font des bénéfices, tous cartonnent dans les ventes, mais curieusement aucun ne cherche réellement à multiplier par 10 le nombre des utilisateurs en cassant le prix des bécane. C'est dommage pour nous tous. C'est dommage pour la micro. Mais en quoi la technologie d'un ordinateur est-elle 4 à 5 fois plus chère que celle d'un magnétoscope? J'en sais rien.

INFOS PAS GENEES

INFOGRAMES

La rédaction de Joystick Hebdo s'est cotisée pour offrir un joli casque de moto tout rouge et tout pailleté à son bien aimé rédac chef. Parce que la rédaction toute entière en a marre de l'entendre se taper le front contre les murs en imitant le cri du loup chaque fois que l'on parle d'Infogrames. Les symptômes sont apparus depuis qu'il a rencontré CHRISTELLE, la nouvelle attachée de presse. Si les nouveaux produits lui font autant d'effet, nul doute qu'Infogrames remontera dans son estime.

Bravo toutefois à CHARLES CALLET, qui contre vents et marées, flux et reflux, cocktails et déboires, a réussi à monter son coup musical. Le disque de «LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS» est terminé et comporte deux morceaux. L'Opéra de Lyon et la chanteuse Nicole SUBTIL se sont mouillés pour réaliser cette oeuvre unique et innovatrice. Bravo CALLET, t'es pas un charlot!



INFOMEDIA

FLOOPY, c'est eux. EXPLORA 1, c'est eux. EXPLORA 2, c'est eux. Jusque là, ça va. Pas de soucis. ROCKSTAR, c'est encore eux, c'est sûr, enfin, pas tout à fait, car ils ont un problème d'homonymie à PERPIGNAN, avec la société anglaise CODE MASTERS, qui édite les frères DARLING. Cette société, selon INFOMEDIA, proposerait bientôt un jeu nommé ROCKSTAR, traitant du même sujet. Tiens, tiens, ça me rappelle le trouble qu'on a eu avec PIRATES et BARBARIAN, qui n'avaient pas la même apparence mais le même nom générique, ce qui a mélangé sérieusement les joysticks des acheteurs. Qu'y faire? Je vous le demande? Tout simplement bien lire ce qui est écrit sur la boîte, pour découvrir que le titre anglais exact est: ROCKSTAR ATE MY HAMSTER. Ce qui est vraiment différent, isn't it?

COMMODORE

Commodore est sur le sable... Mais non, ne vous inquiétez pas. Afin de mieux démontrer son dynamisme et sa compétitivité, Commodore France est sponsor d'une voiture sur le rallye de l'ATLAS. Bravo l'ATLAS, c'est la classe... A quand l'AMIGA version saharienne, c'est à dire portable? Pour la couleur, ça va, c'est déjà ça.



DU NOUVEAU CHEZ 16/32...

Des nouveautés plutôt : A 16/32, éditeur actif et Français, l'organisation continue son petit bonhomme de chemin. Côté édition, il y a toujours trois collections avec le côté cartoon, l'arcade et enfin, l'aventure, le fantastique. Pour l'aventure, soyez tranquilles, il y en aura avec Nécron qui pointera ses griffes dans un tout petit mois ainsi que Dragon Lord, jeu super sympa et très coloré dans lequel vous manœuvrez un dragon (un sprite inhabituellement grand). Le dragon devra s'orienter dans un dédale de tableaux, griller ça et là des ennemis agressifs et coriaces, enfin récolter plusieurs babioles, tout ceci dans le plus pur style arcade/aventure... Quant à Nécron, il est superbe avec des parties arcades optionnelles, une partie aventure entièrement gérée à la souris et je peux vous dire que les rigolos qui avaient trouvé Skrull trop facile vont regretter leurs remarques (ça vous dit un labyrinthe géant?).

Pour les deux autres collections, voici les prochaines sorties :

Extraneous (shoot them up) pour l'arcade alors qu'Iron Tiger (anciennement Tigre) est abandonné, espérons-le provisoirement puis Fourmi Story et Fire Brigade pour les fans des cartoons.

Tout ceci sort d'abord sur ST puis très vite sur Amiga.

En ce qui concerne la diffusion des softs, ça se bouscule au portillon avec notamment Jug, Slip Stream, Fright Night, j'en passe et des meilleurs comme la gamme Psygnosis Pour finir, sachez que 16/32 distribue aussi des utilitaires, du matos et du café de très bonne qualité.

CHARGEZ !

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

BLADE WARRIOR (CODE MASTERS)
IRON TRACKER (MICROIDS)
MOTOCROSS SIMULATOR (CODE MASTERS)
ROBOCOP (OCEAN)
SKWEEK (LORICELS)
STORMLORD (HEWSON)

CPC K7
CPC DK
CPC K7
ST
CPC DK/K7 - PC
C64 - CPC - SPECTRUM

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

- | | | | | | |
|----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| ☐ 1 | ☐ 6 | ☐ 11 | ☐ 16 | ☐ 21 | ☐ 26 |
| ☐ 2 | ☐ 7 | ☐ 12 | ☐ 17 | ☐ 22 | ☐ 27 |
| ☐ 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 _____

J'APPRENDS



LE SERPENT ET L'ASSEMBLEUR

Tu saisis encore cette liste de codes binaires et c'est presque terminé, il ne reste plus que du basique pour les prochaines semaines. Tu utilises, comme d'habitude, le programme «SAISIE». Pour suivre ce programme il te faut les numéros 25, 26 et 27 de JOYSTICK-Hebdo.

194 0D 0B 01 08 0F 0E 0F 0E 0F 0E 00 00 0F 07 0F 07 (0164)
195 0F 07 00 00 01 08 01 08 03 0C 0F 0F 0F 0F 03 0C (0130)
196 01 08 01 08 08 08 0A 0A 0A 0A 02 02 08 08 0A 0A (0114)
197 0A 0A 02 02 07 F3 07 F3 07 F3 07 F3 07 F3 (1524)
198 07 F3 07 F3 1E 87 1E 87 3C C3 C3 C3 C3 C3 (1850)
199 1E 87 1E 87 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F (0858)
200 33 00 33 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 (0102)
201 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 (0000)
202 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 (0000)
203 18 18 18 18 18 00 18 00 6C 6C 6C 00 00 00 00 (0468)

204 6C 6C FE 6C FE 6C 6C 00 18 3E 58 3C 1A 7C 18 00 (1456)
205 00 C6 CC 18 30 66 C6 00 38 6C 38 76 DC CC 76 00 (1654)
206 18 18 30 00 00 00 00 00 00 00 18 30 30 18 0C 00 (0312)
207 30 18 0C 0C 0C 18 30 00 00 66 3C FF 3C 66 00 00 (0759)
208 00 18 18 7E 18 18 00 00 00 00 00 00 00 18 18 30 (0318)
209 00 00 00 7E 00 00 00 00 00 00 00 00 00 18 18 00 (0174)
210 06 0C 18 30 60 C0 80 00 7C C6 CE D6 E6 C6 7C 00 (1800)
211 18 38 18 18 18 7E 00 3C 66 06 3C 66 7E 00 (0854)
212 3C 66 06 1C 06 66 3C 00 1C 3C 6C CC FE 0C 1E 00 (1060)
213 7E 62 60 7C 06 66 3C 00 3C 66 60 7C 66 66 3C 00 (1258)

214 7E 66 06 0C 18 18 18 00 3C 66 66 3C 66 66 3C 00 (0906)
215 3C 66 66 3E 06 66 3C 00 00 00 18 18 00 18 18 00 (0590)
216 00 00 18 18 00 18 18 00 3C 18 30 60 30 18 0C 00 (0408)
217 00 00 7E 00 00 7E 00 00 60 30 18 0C 18 30 60 00 (0600)
218 3C 66 66 0C 18 00 18 00 7C C6 DE DE DE C0 7C 00 (1628)
219 18 3C 66 66 7E 66 66 00 FC 66 66 7C 66 66 FC 00 (1654)
220 3C 66 C0 C0 C0 66 3C 00 F8 6C 66 66 66 6C F8 00 (1918)
221 FE 62 68 78 68 62 FE 00 FE 62 68 78 68 60 F0 00 (2048)
222 3C 66 C0 C0 CE 66 3E 00 66 66 66 7E 66 66 66 00 (1654)
223 7E 18 18 18 18 7E 00 1E 0C 0C 0C CC CC 78 00 (0966)

224 E6 66 6C 78 6C 66 E6 00 F0 60 60 60 62 66 FE 00 (1982)
225 C6 EE FE FE D6 C6 C6 00 C6 E6 F6 DE CE C6 C6 00 (3052)
226 38 C6 C6 C6 C6 6C 38 00 FC 66 66 7C 60 60 F0 00 (1934)
227 38 6C C6 C6 DA CC 76 00 FC 66 66 7C 6C 66 E6 00 (2120)
228 3C 66 60 3C 06 66 3C 00 7E 5A 18 18 18 18 3C 00 (0858)
229 66 66 66 66 66 66 3C 00 66 66 66 66 66 3C 18 00 (1266)
230 C6 C6 C6 D6 FE EE C6 00 C6 6C 38 38 6C C6 C6 00 (2420)
231 66 66 66 3C 18 18 3C 00 FE C6 8C 18 32 66 FE 00 (1496)
232 3C 30 30 30 30 30 3C 00 C0 60 30 18 0C 06 02 00 (0740)
233 3C 0C 0C 0C 0C 0C 3C 00 18 3C 7E 18 18 18 18 00 (0486)

234 00 00 00 00 00 00 00 00 FF 30 18 0C 00 00 00 00 00 (0339)
235 00 00 78 0C 7C CC 76 00 E0 60 7C 66 66 66 DC 00 (1548)
236 00 00 3C 66 60 66 3C 00 1C 0C 7C CC CC CC 76 00 (1314)
237 00 00 3C 66 7E 60 3C 00 1C 36 30 78 30 30 78 00 (0910)
238 00 00 3E 66 66 3E 06 7C E0 60 6C 76 66 66 E6 00 (1438)
239 18 00 38 18 18 18 3C 00 06 00 0E 06 66 66 3C (0508)
240 E0 60 66 6C 78 6C E6 00 38 18 18 18 18 3C 00 (1224)
241 00 00 6C FE D6 D6 C6 00 00 00 DC 66 66 66 66 00 (1616)
242 00 00 3C 66 66 66 3C 00 00 00 DC 66 66 7C 60 F0 (1310)
243 00 00 76 CC CC 7C 0C 1E 00 00 DC 76 60 60 F0 00 (1462)

244 00 00 3C 60 3C 06 7C 00 30 30 7C 30 30 36 1C 00 (0744)
245 00 00 66 66 66 66 3E 00 00 00 66 66 66 3C 18 00 (0860)
246 00 00 C6 D6 D6 FE 6C 00 00 00 C6 6C 38 6C C6 00 (1656)
247 00 00 66 66 66 3E 06 7C 00 00 7E 4C 18 32 7E 00 (0900)
248 0E 18 18 70 18 18 0E 00 18 18 18 18 18 18 00 (0404)
249 70 18 18 0E 18 18 70 00 76 DC 00 00 00 00 00 00 (0672)
250 CC 33 CC 33 CC 33 CC 33 00 00 00 00 00 00 00 (1020)
251 F0 F0 F0 F0 00 00 00 00 0F 0F 0F 0F 00 00 00 (1020)
252 FF FF FF FF 00 00 00 00 00 00 00 00 F0 F0 F0 (1980)
253 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 0F 0F 0F 0F F0 F0 F0 (2940)

254 FF FF FF FF F0 F0 F0 F0 00 00 00 00 0F 0F 0F 0F (2040)
255 F0 F0 F0 F0 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F (1140)
256 FF FF FF FF 0F 0F 0F 0F 00 00 00 00 FF FF FF FF (2100)
257 F0 F0 F0 F0 FF FF FF FF 0F 0F 0F 0F FF FF FF FF (3060)
258 FF FF FF FF FF FF FF FF 00 00 00 18 18 00 00 00 (2088)
259 18 18 18 18 00 00 00 00 00 00 1F 1F 00 00 00 (0182)
260 18 18 18 1F 0F 00 00 00 00 00 00 18 18 18 18 (0238)
261 18 18 18 18 18 18 18 00 00 00 0F 1F 18 18 18 (0310)
262 18 18 18 1F 1F 18 18 00 00 00 F8 F8 00 00 00 (0702)
263 18 18 18 F8 F0 00 00 00 00 00 00 FF FF 00 00 00 (1070)

264 18 18 18 FF FF 00 00 00 00 00 00 F0 F8 18 18 18 (1142)
265 18 18 18 F8 F8 18 18 00 00 00 FF FF 18 18 18 (1222)
266 18 18 18 FF FF 18 18 10 38 6C C6 00 00 00 00 (1032)
267 0C 18 30 00 00 00 00 00 66 66 00 00 00 00 00 (0288)
268 3C 66 60 F8 60 66 FE 00 38 44 BA A2 BA 44 38 00 (1740)
269 7E F4 F4 74 34 34 34 00 1E 30 38 6C 38 18 F0 00 (1448)
270 18 18 0C 00 00 00 00 00 40 C0 44 4C 54 1E 04 00 (0578)
271 40 C0 4C 52 44 08 1E 00 E0 10 62 16 EA 0F 02 00 (1131)
272 00 18 18 7E 18 18 7E 00 18 18 00 7E 00 18 18 00 (0570)
273 00 00 00 7E 06 06 00 00 18 00 18 30 66 66 3C 00 (0498)

274 18 00 18 18 18 18 00 00 00 73 DE CC DE 73 00 (1022)
275 7C C6 C6 FC C6 C6 F8 C0 00 66 66 3C 66 66 3C 00 (2136)
276 3C 60 60 3C 66 66 3C 00 00 00 1E 30 7C 30 1E 00 (0856)
277 38 6C C6 FE C6 6C 38 00 00 C0 60 30 38 6C C6 00 (1676)
278 00 00 66 66 66 7C 60 60 00 00 00 FE 6C 6C 6C 00 (1200)
279 00 00 00 7E D8 D8 70 00 03 06 0C 3C 66 3C 60 C0 (1201)
280 03 06 0C 66 66 3C 60 C0 00 E6 3C 18 38 6C C7 00 (1250)
281 00 00 66 C3 DB DB 7E 00 FE C6 60 30 60 C6 FE 00 (2005)
282 00 7C C6 C6 C6 EE 00 18 30 60 C0 80 00 00 (1552)
283 18 0C 06 03 01 00 00 00 00 00 00 01 03 06 0C 18 (0092)

284 00 00 00 80 C0 60 30 18 18 3C 66 C3 81 00 00 00 (0998)
285 18 0C 06 03 03 06 0C 18 00 00 00 81 C3 66 3C 18 (0600)
286 18 30 60 C0 C0 60 30 18 18 30 60 C1 83 06 0C 18 (1254)
287 18 0C 06 83 C1 60 30 18 18 3C 66 C3 C3 66 3C 18 (1296)
288 C3 E7 7E 3C 3C 7E E7 C3 03 07 0E 1C 38 70 E0 C0 (1860)
289 18 3C 7E 7E FF 7E 7E 3C 18 7C 8E 33 33 8E 7C 18 (1585)
290 AA 55 AA 55 AA 55 AA 55 FF FF 00 00 00 00 00 00 (1530)
291 03 03 03 03 03 03 03 03 18 3C 71 CC CC 71 3C 18 (0826)
292 FF FF FF FF F8 F0 F0 F0 FF FE FC F8 F0 E0 C0 80 (3781)
293 FF FF FF FF 1F 0F 0F 0F 01 03 07 0F 1F 3F 7F FF (1598)

294 80 C0 E0 F0 F8 FC FE FF F0 F0 F0 F8 FF FF FF FF (3781)
295 0F 0F 0F 1F FF FF FF FF F0 F8 F8 FC FE FF FF FF (3103)
296 00 00 00 00 00 00 00 C0 F0 0F 1F 1F 3F 7F FF FF (1464)
297 00 00 00 00 00 00 03 0F FF FF FF FC F8 F8 F0 (2025)
298 F0 C0 00 00 00 00 00 00 FF FF FF 7F 3F 1F 1F 0F (1464)
299 0F 03 00 00 00 00 00 00 38 38 FE FE FE 10 38 00 (0964)
300 10 38 7C FE 7C 38 10 00 6C FE FE FE 7C 38 10 00 (1712)
301 10 38 7C FE FE 10 38 00 00 3C 66 C3 C3 66 3C 00 (1490)
302 00 3C 7E FF FF 7E 3C 00 00 7E 66 66 66 66 7E 00 (1542)
303 00 7E 7E 7E 7E 7E 00 0F 07 0D 78 CC CC CC 78 (1643)

304 3C 66 66 66 3C 18 7E 18 0C 0C 0C 0C 3C 7C 38 (0900)
305 18 1C 1E 1B 18 78 F8 70 99 5A 24 C3 C3 24 5A 99 (1561)
306 10 38 38 38 38 7C D6 18 3C 7E FF 18 18 18 18 (1195)
307 18 18 18 18 FF 7E 3C 18 10 30 70 FF FF 70 30 10 (1423)
308 08 0C 0E FF FF 0E 0C 08 00 00 18 3C 7E FF FF 00 (1298)
309 00 00 FF FF 7E 3C 18 00 80 E0 F8 FE F8 E0 80 00 (2174)
310 02 0E 3E FE 3E 0E 02 00 38 38 92 7C 10 28 28 28 (0928)
311 38 38 10 FE 10 28 44 82 38 38 12 7C 90 28 24 22 (1144)
312 38 38 90 7C 12 28 48 88 00 3C 18 3C 3C 3C 18 00 (0934)
313 3C FF FF 18 0C 18 30 18 18 3C 7E 18 18 7E 3C 18 (1170)
314 00 24 66 FF 66 24 00 00 00 00 00 00 00 00 00 (0531)

**Tu viens de terminer la partie la plus difficile à saisir.
Le programme Basic va te paraître facile.**

**Bien Joystiquement Votre
François LE GRIGUER
LA SEMAINE PROCHAINE**

Les instruction Basic de JOYSTICK-SNAKE



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....

Stéf.

REPONSES

COMBAT SCHOOL

Nicolas. R.10414

Pour aller plus vite, il ne faut pas aller de gauche à droite, mais de gauche vers bas, là vous irez beaucoup plus vite.

THE LAST NINJA II

Francky. R.10419

Enfin, la réponse est arrivée! Pour passer le ventilateur, il faut que tu te colles au mur et que tu pousses ton Joystick vers le haut: Tu avanceras à petits pas. Ne te retournes surtout pas. Le ventilateur te poussera vers le bord mais ne te fera pas tomber.

ZOMBI

Le Joystickeur Fou. R.10442
Les camions servent à bloquer les 3 entrées du supermarché. Les clefs de contact sont au 4ème étage. Pour utiliser le compteur du sous-sol, il te faut les gants et le fusible, cela allumera tout le bâtiment pendant la nuit et cela ouvrira la porte du 4ème étage. L'ordinateur te sert à savoir les horaires d'électricité. La corde sert à descendre par les fenêtres du 1er. La caisse roulante te sert à ranger des objets dedans comme ça, tu as de la place!!!

THE LAST NINJA II

Francky. R.10455

Quand tu vas chercher le bâton, tu montes une grille et tu sautes 2 crevasses. Pour descendre, tu fais demi-tour et pour passer la grille tu te retournes et (tout en reculant) tu descends la grille. On ne peut pas tuer le lanceur de couteaux mais, pour éviter ses couteaux il faut que tu sautes au bon moment. Enfin pour passer la deuxième rivière, la réponse est dans le numéro 13 de J-H (10371).

RANGER 3

Coff. R.10493

Pour accéder au château, tu dois avoir donné tes objets aux personnes de la vallée, c-a-d: Bucheron -> hache. Pêcheur -> canne à pêche. Aubergiste -> Diamant. Sirène -> trident. Princesse -> fleurs. Voyageur -> canne ou bâton. Troubadour -> lyre. Ensuite un mage te posera 3 questions.

GREAT ESCAPE

Le joystickeur fou. R.10497

La radio sert à écouter de la musique!!!

FREDDY

Le Joystickeur Fou. R.10504

Pour entrer dans la base, tu te positionnes en face et tu sautes. Tu rentreras automatiquement dans un tunnel (Le saut doit se faire en hauteur, donc verticalement...) et là, un code t'attendra les bras ouverts pour la deuxième partie...

GAME OVER II

Un lecteur. R.10526

Une fois le programme chargé, prends l'option 4 et tape 84187.

INTERNATIONAL KARATE

Jean Brice. R.10544

Pour passer du Brésil à un autre pays, c'est très facile, il te suffit d'appuyer sur la touche K, bonne chance!!

DEFENDER OF THE CROWN

Nicolas. R.10545

Pour gagner un tournoi, on ne dispose que de quelques secondes pour mettre la lance qu'il y a au milieu du bouclier et appuyer sur le bouton gauche de la souris au moment où vous entendez

un bruit métallique. On peut aussi viser le casque de son adversaire, mais c'est beaucoup plus dur. Il est interdit de viser le cheval (sous peine de disqualification)

Mw UE II

Un lecteur. R.10548

Tes appareils reviennent car tu es arrivé au bout du tableau. Ex: Au tableau du président tu n'as qu'à prendre le président et tu n'as pas besoin d'aller jusqu'au bout.

BUBBLE BOBBLE

Jehan. R.10559

Il faut chercher la potion avec l'éclair puis sauter pour glisser le long du bord et ainsi faire sortir des éclairs de ses yeux (et c'est gagné!!!!).

L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD

Jehan. R.10568

Il faut déjà demander au Yoko le code Amk puis, il faut dire au Crooli Ulve: Gronde Idée moi tue crollis var. Puis il vous donnera des coordonnées et faire la même chose avec le croolis var puis détruire les planètes et aller chercher les coordonnées de la planète SINOX!!!!

PROHIBITION

Pascal. R.10569

Si tu n'as pas redéfini les touches au menu (il faut appuyer sur "R") tu ne pourras pas tuer le personnage du coin à gauche.

VERA CRUZ

Jehan. R.10574

Je vais tout te dire. déposition de la concierge dans l'immeuble de vera, du voisin, (toujours dans l'immeuble), d'Eva Dela-

rue au resto des routiers, de Nadine Lafeuille au 2 rue du Balay, de Hubert Debroche à la bijouterie Debroche à St Etienne et de Abdoulah Hocine au bar des peupliers. Message GIE Clermont: rien marquer, Prefecture Lyon: BMW 9111 CD 69 puis, l'interroger. CIAT St Etienne: Hold up Debroche Hubert, CIAT Lyon: Blanc Philippe.

720°

Olivier. R.21004

Après que tu sois allé dans les 4 parks, il faut que tu retournes voir la première grille que tu as passé, et elle doit-être ouverte, sinon, c'est que tu n'as plus de tickets.

SABOTEUR II

Bernard. R.23016

Voici les codes: Niveau 2: JONIN. Niveau 3: KIME. Niveau 4: KUJIKIRI. Niveau 5: SAIMEN-JITSU. Niveau 6: GENIN. Niveau 7: MI LU KATA. Niveau 8: DIM MAK. Niveau 9: SATORI. Voilà, amusez-vous bien!!!

DRAGONNINJA

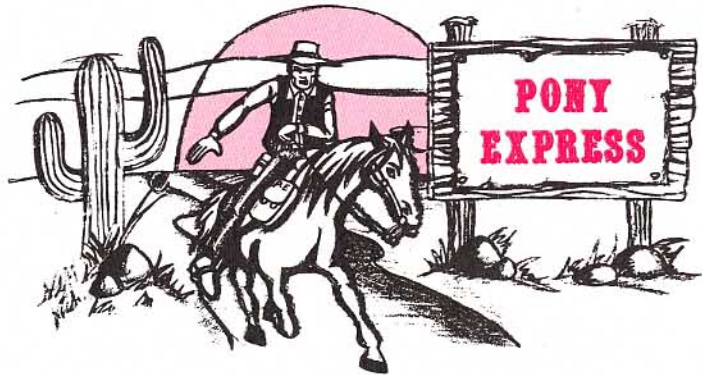
Olivier. R.23025

Au septième niveau, il faut que tu ailles tout de suite à gauche de l'écran et essaie de ne pas trop rester sur la place. Tu peux aller sur les barres au dessus de toi et tu auras moins de chiens (donc plus d'énergie!). Sinon prends donc un Poke de Joystick-Hebdo (N°20 ou 21).

GHOSTBUSTERS

Arnaud. R.23027

Et encore d'autres codes!! Le numéro de compte est: JKL, quand on vous demande si vous avez déjà un compte: Y, le numéro de compte: 40051202.



Des problèmes? des suggestions?

Ecrivez à :

JOYSTICK Hebdo - PONY EXPRESS - 177, rue Saint-Honoré - 75001 PARIS

Stéf.

✧ Bonjour les copains,
Je fais des dessins avec OCP Art Studio, je les sauve, il y a les fichiers sur la disquette vierge, mais je ne sais pas les lancer. Help!!

Karine

✧ Ah, (Fifille !!!!!) oui, oui Karine, bisous, bisous. OCP te fait des malheurs, bon, je t'explique, tu vas dans la même fenêtre qui te sert à sauvegarder tes images, puis tu sélectionnes avec la flèche l'image que tu veux charger, le nom de celle-ci étant en couleur inversée, va sélectionner la case LOAD et appuie sur le bouton. Hé hop, hé hop.

✧ Mon cher Hebdo,
J'ai depuis peu un CPC 6128 et je n'arrive pas à convertir de l'Héxa en décimal! J'aimerais que vous m'expliquiez, car j'en ai besoin pour le truc du numéro 16 sur Blood.

Merci d'avance mon bô Joystick!
Gilles CLAVEL.

✧ Salut Gilles, ton problème est simple à résoudre. Tu peux te servir du Basic. Si tu veux

convertir de l'héxadécimal en décimal tu tapes PRINT &x, évidemment tu remplaces x par la valeur héxadécimale que tu vas convertir. Pour faire la chose inverse, rien de plus simple, tu tapes PRINT HEX\$(x), x étant la valeur décimale à traduire. Voilà, à la prochaine (Décimale!).

✧ Bonjour la rédaction,
Comment peut-on faire pour enregistrer des cassettes sur des disquettes avec un CPC 6128?

Lionel TERRASSE

✧ Voyons, voyons, si ton programme est en basic, tu charges ton programme sur cassette en tapant auparavant ùTAPE ou lTAPE avec un LOAD. Puis tu prends une disquette formatée, tu tapes ùDISC ou lDISC et tu le sauves avec un SAVE. Si c'est un fichier binaire tu procèdes de la même façon, mais il faut que tu connaisses les adresses du chargement en mémoire et la longueur du fichier pour la sauvegarde, précise donc bien ces valeurs derrière l'instruction SAVE. Il y a beaucoup d'utilitaires qui te permettent de connaître ces valeurs. D'autre part il y a

aussi beaucoup d'utilitaires qui peuvent faire le transcodage automatiquement. Attention la loi n'autorise qu'une seule copie de sauvegarde de votre original...

✧ François,

Suite à votre programme paru dans Joystick Hebdo nommé Joystick Fichier, je vous serais très obligé de bien vouloir m'aider grâce à votre revue pour que ce programme vraiment très bien puisse s'adapter sur un AMSTRAD CPC 464 marchant avec des cassettes car le listing est fait pour des disquettes et mon ordinateur me marque qu'il ne connaît pas ce langage demandé. Je vous remercie de votre compréhension et de toute l'aide que vous m'apporterez. Longue vie à Joystick Hebdo et à votre rubrique.

Informatiquement votre,

Richard BONNOT

✧ Richard,

L'utilisation de cassettes complique toujours un peu les manipulations de fichiers. Il te faut au moins deux cassettes, l'une avec le programme et l'autre pour ton fichier. Si tu gères plusieurs fichiers, tu dois prévoir autant de cassettes que de fichiers. Donc avant de demander une lecture ou une écriture, tu dois changer de cassette, pour l'écriture, n'oublie pas d'abord de la rembobiner jusqu'au début. Pourquoi tout cela? Pour être sûr du début du fichier et ne pas avoir de problèmes de superposition à chaque fois que la taille du fichier change. De plus, si tu n'as pas de lecteur de disquette enlève toutes les instructions qui commencent par un ù ou un l.

✧ Cher Joystick,

Voilà, je vous écris pour vous demander un grand service. Je

m'appelle Stéphane, j'ai 20 ans et je suis en possession d'un COMMODORE 64; Et je voudrais savoir s'il vous serait possible de me faire parvenir une liste, la plus détaillée possible, des jeux existants sur mon ordinateur, et aussi comment me les procurer... Dans l'attente de vous lire, je vous pris de bien vouloir me faire parvenir cette liste dans les plus bref délais...

Vous remerciant par avance,

Stéphane MATRAS

✧ Salut Stéphane, te rends-tu compte du travail que tu nous demandes! Joystick-Hebdo entier ne suffirait pas pour faire tenir la liste des jeux sur C64!!! Il en existe plus de 10000. La meilleure façon de se faire une idée est de regarder un catalogue du style Micromania.

Voilà ce qui arrive quand on joue trop avec ça...



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°) à 200 F au lieu de 240 F.

NOM

PRENOM

ADRESSE

CODE POSTAL VILLE

AGE ORDINATEUR SIGNATURE

KO SUR ST

Avez-vous la mémoire des sons? Il suffit de saisir ce listing pour le contrôler.

Le ST vous propose une suite de sons, représentés également à l'écran et il vous faut reproduire très fidèlement la séquence.

Le programme a été écrit par un spécialiste du ST puisqu'il s'agit de Jésus MARTINEZ, l'auteur de CASTLE WARRIORS, un soft qui va être édité par DELPHINE SOFTWARE.

MEMORY

*Attention, certaines lignes trop longues en DATA et chaîne de caractères sont coupées. Entrez-les en une seule ligne

' Memory
' © JOYSTICK Hebdo et J.Martinez 1989

CLS
SPOKE &H484,0

DIM vdi%(15),hard%(15),menus\$(100),
light%(4),dark%(4),record%(4)

vdi%(0)=0
vdi%(1)=2
vdi%(2)=3
vdi%(3)=6
vdi%(4)=4
vdi%(5)=7
vdi%(6)=5
vdi%(7)=8
vdi%(8)=9
vdi%(9)=10
vdi%(10)=11
vdi%(11)=14
vdi%(12)=12
vdi%(13)=15
vdi%(14)=13
vdi%(15)=1

hard%(0)=0
hard%(1)=15
hard%(2)=1
hard%(3)=2
hard%(4)=4
hard%(5)=6
hard%(6)=3
hard%(7)=5
hard%(8)=7
hard%(9)=8
hard%(10)=9
hard%(11)=10
hard%(12)=12
hard%(13)=14
hard%(14)=11
hard%(15)=13

light%(1)=&H770
light%(2)=&H700
light%(3)=&H70
light%(4)=&H7

dark%(1)=&H220
dark%(2)=&H200
dark%(3)=&H20
dark%(4)=&H2

record%(1)=0
record%(2)=0
record%(3)=0
record%(4)=0

sortie%=0
couleur%=1
son%=1
niveau%=0

raz_son\$=CHR\$(0)+CHR\$(0)+
CHR\$(1)+CHR\$(0)+CHR\$(2)+
CHR\$(0)
raz_son\$=raz_son\$+CHR\$(3)+
CHR\$(0)+CHR\$(4)+CHR\$(0)
raz_son\$=raz_son\$+CHR\$(5)+
CHR\$(0)+CHR\$(130)+CHR\$(0)

RESTORE my_pal
GOSUB poke_pal
RESTORE dat_menu
FOR x%=0 TO 99
READ menus\$(x%)
EXIT IF menus\$(x%)="*****"
NEXT x%
menus\$(x%)=""
menus\$(x%+1)=""
z\$="NIV"
GOSUB find_place
FOR z%=0 TO 3
y%=INSTR(menus\$(x%+z%),":")
menus\$(x%+z%)=
LEFT\$(menus\$(x%+z%),y%)+
STR\$(record%(z%+1))
NEXT z%
ON MENU GOSUB commande
MENU menus\$(
z\$="SON"
GOSUB find_place
MENU x%,1
z\$="0"
GOSUB find_place
MENU x%,1
DO
ON MENU
EXIT IF sortie%<>0
LOOP
CLS
RESTORE sys_pal
GOSUB poke_pal
SPOKE &H484,15
END

PROCEDURE commande
a\$=UPPER\$(menus\$(MENU(0)))
IF INSTR(a\$,"QUIT")
sortie%=1
GOTO f_commande
ENDIF
IF INSTR(a\$,"NOUVEAU")
GOSUB play
GOTO f_commande
ENDIF
IF INSTR(a\$,"COUL")

couleur%=0
menus\$(MENU(0))=" Noir & Blanc"
GOTO f_commande
ENDIF
IF INSTR(a\$,"NOIR")
couleur%=1
menus\$(MENU(0))=" Couleur"
GOTO f_commande
ENDIF
IF INSTR(a\$,"SON")
son%=son% XOR 1
GOTO f_commande
ENDIF
IF INSTR(a\$,"INFO")
ALERT 1," Memory | | J.Martinez 1989 |
pour JOYSTICK Hebdo ",1,"",x%
GOTO f_commande
ENDIF
IF INSTR(a\$,"NIV")
z\$="NIVEAU 0"
GOSUB find_place
niveau%=MENU(0)-x%
GOTO f_commande
ENDIF
f_commande:

z\$="NIV"
GOSUB find_place
FOR z%=0 TO 3
y%=INSTR(menus\$(x%+z%),":")
menus\$(x%+z%)=
LEFT\$(menus\$(x%+z%),y%)+
STR\$(record%(z%+1))
NEXT z%
MENU menus\$(
z\$="SON"
GOSUB find_place
IF son%<>0
MENU x%,1
ELSE
MENU x%,0
ENDIF
z\$="NIVEAU 0"
GOSUB find_place
FOR y%=0 TO 3
MENU y%+x%,0
NEXT y%
MENU x%+niveau%,1
MENU OFF
RETURN

PROCEDURE find_place
FOR x%=0 TO 99
EXIT IF INSTR(UPPER\$(menus\$(x%)),z\$)
NEXT x%
RETURN

PROCEDURE poke_pal
z\$=""
FOR x%=0 TO 15
READ y%
z\$=z\$+MKI\$(y%)
NEXT x%
VOID XBIOS(6,L:VARPTR(z\$))
RETURN

PROCEDURE assiette
RESTORE my_pal
GOSUB poke_pal
CLS
COLOR vdi%(5)
CIRCLE 159,100,16
CIRCLE 159,100,70
CIRCLE 159,100,80
LINE 159-70,100-7,159+70,100-7
LINE 159-70,100+7,159+70,100+7
LINE 159-7,100-70,159+7,100-70
LINE 159+7,100+70,159+7,100-70
COLOR vdi%(0)


```

LINE 159,75,100,159+75,100
LINE 159,100+70,159,100-70
CIRCLE 159,100,12
DEFFILL vdi%(5),2,8
FILL 159,100
DEFFILL vdi%(1),2,8
FILL 130,80
DEFFILL vdi%(2),2,8
FILL 170,80
DEFFILL vdi%(4),2,8
FILL 170,120
DEFFILL vdi%(3),2,8
FILL 130,120
SETCOLOR 5,&H0
zz%=niveau%
niveau%=3
GOSUB tour
niveau%=zz%
RESTORE init_son
GOSUB dosound
RETURN

PROCEDURE tour
FOR x%=1 TO 4
GOSUB flash
NEXT x%
RETURN

PROCEDURE tempo
FOR z%=0 TO 5+((3-niveau%)*8)
VOID XBIOS(37)
NEXT z%
RETURN

PROCEDURE flash
yy%=(x%*100)+100
yy2%=(x%*100)+101
yy3%=(x%*200)+200
son$=CHR$(0)+CHR$(yy% MOD 256)+
CHR$(1)+CHR$(yy%/256)
son$=son$+CHR$(2)+
CHR$(yy2% MOD 256)+CHR$(3)+
CHR$(yy2%/256)
son$=son$+CHR$(4)+
CHR$(yy3% MOD 256)+CHR$(5)+
CHR$(yy3%/256)
son$=son$+CHR$(130)+CHR$(0)
IF son%<>0
VOID XBIOS(32,L:VARPTR(son$))
ENDIF
IF couleur%<>0
SETCOLOR x%,light%(x%)
ELSE
SETCOLOR x%,&H777
ENDIF
GOSUB tempo
FOR yy%=0 TO 40-xx% STEP 4
VOID XBIOS(37)
NEXT yy%
IF couleur%<>0
SETCOLOR x%,dark%(x%)
ELSE
SETCOLOR x%,&H333
ENDIF
VOID XBIOS(32,L:VARPTR(raz_son$))
RETURN

PROCEDURE play
xx%=0
GOSUB assiette
IF son%=0
RESTORE son_off
ELSE
RESTORE son_on
ENDIF
GOSUB dosound
max%=16+(niveau%*8)
FOR x%=0 TO max%
COLOR vdi%(6)

```

```

GOSUB cran
VOID XBIOS(37)
COLOR vdi%(15)
GOSUB cran
NEXT x%
a$=""
FOR y%=1 TO max%
IF record%(niveau%+1)<y%-1
record%(niveau%+1)=y%-1
ENDIF
DEFTXT vdi%(15),0,0,6
TEXT 159-8,104,y%
a$=a$+CHR$(1+INT(RND*4))
x%=y%
COLOR vdi%(5)
FOR x%=1 TO y%
GOSUB cran
NEXT x%
FOR zz%=1 TO LEN(a$)
x%=zz%
COLOR vdi%(6)
GOSUB cran
x%=ASC(MID$(a$,zz%,1))
xx%=y%
GOSUB flash
VOID XBIOS(37)
NEXT zz%
FOR zz%=1 TO LEN(a$)
x%=ASC(MID$(a$,zz%,1))
xx%=y%
t%=TIMER+(200*(6-niveau%))
DO
r%=99
EXIT IF TIMER>t%
IF MOUSEY>100
r%=2
ELSE
r%=0
ENDIF
IF MOUSEX>159
ADD r%,2
ELSE
ADD r%,1
ENDIF
EXIT IF (MOUSEK AND 1)<>0
LOOP
IF r%=x%
GOTO ok
ENDIF
GOSUB faux
GOTO rate
ok:
GOSUB flash
COLOR vdi%(5)
x%=zz%
GOSUB cran
VOID XBIOS(37)
rate:
NEXT zz%
NEXT y%
IF y%=>999
GOTO fin
ENDIF
IF record%(niveau%+1)<y%-1
record%(niveau%+1)=y%-1
ENDIF
zz%=niveau%
niveau%=4
xx%=40
FOR y%=0 TO 19
x%=1+(y% MOD 4)
GOSUB flash
VOID XBIOS(37)
NEXT y%
niveau%=zz%
fin:
RETURN

PROCEDURE faux

```

```

zz%=niveau%
niveau%=0
SETCOLOR vdi%(0),&HF00
GOSUB flash
SETCOLOR vdi%(0),&H333
niveau%=zz%
FOR zz%=1 TO LEN(a$)
x%=ASC(MID$(a$,zz%,1))
GOSUB flash
VOID XBIOS(37)
NEXT zz%
zz%=999
y%=999
RETURN

PROCEDURE dosound
son$=""
DO
READ xx%
EXIT IF xx%=&HFF
son$=son$+CHR$(xx%)
LOOP
VOID XBIOS(&H20,L:VARPTR(son$))
RETURN

PROCEDURE cran
z=PI+((2*PI)/max%)*x%
LINE 159+SIN(z)*71,100+
COS(z)*67,159+SIN(z)*77,100+
COS(z)*70
RETURN

dat_menu:
DATA Bureau,Info ...
DATA -----
DATA 1,2,3,4,5,6,""
DATA Jeu, Nouveau,-----, Quitter,""
DATA Options, Couleur, Son,-----
DATA Niveau 0 Record:, Niveau 1 Record:,
Niveau 2 Record:
DATA Niveau 3 Record:,""
DATA ***
my_pal:
DATA &333,&333,&333,&333,&333,&333,
&700,&000
DATA &000,&000,&000,&000,&000,
&000,&000,&777
sys_pal:
DATA &777,&700,&070,&770,&007,&707,
&077,&555
DATA &333,&733,&373,&773,&337,&737,
&377,&000
init_son:
DATA 0,0,1,0,2,0,3,0,4,0,5,0,6,0,7,248,
8,0,9,0,10,0,11,0,12,0,13,0
DATA 130,0,&ff
son_on:
DATA 8,15,9,15,10,15,0,0,1,0,2,0,3,0,
4,0,5,0
DATA 130,0,&ff
son_off:
DATA 8,0,9,0,10,0
DATA 130,0,&ff

```

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



MORE DE RIRE !

Vous aimez rire, vous aimez les histoires qui sont trop? MORE DE RIRE est votre rubrique ! Celle dans laquelle vous allez vous éclater de rire...

Cette rubrique est la vôtre, enoyez-nous vos histoires et vos dessins, et, en plus, chaque semaine nous offrons un soft au meilleur (n'oubliez pas de nous signaler le standard de votre bécane).

Formidable, non!!!

Alors, vite, vite, qui a la meilleure histoire?



C'est l'histoire d'une femme qui attend des triplés, et qui va à la chasse avec son mari.... et vlan... elle reçoit une décharge de chevrotine dans le bide. Elle va voir son médecin, qui au bout d'une heure lui dit:

- Voilà, Madame, vos enfants n'ont rien, mais il y aura tout de même quelques séquelles... Quinze ans passeront, et rien ne semblait bizarre, jusqu'au jour, où le premier fils vint en pleurant vers sa mère et dit:

- Maman, maman... quand je suis allé aux toilettes, il y a un plomb qui est sorti !

Sa mère lui raconta l'accident qu'elle avait eu lors de la partie de chasse et l'enfant fut calmé ! Trois heures après, ce fut le deuxième fils qui vint en courant et dit :

- Maman, maman... quand je suis allé aux toilettes, il y a un plomb qui est sorti !

La mère lui raconta l'histoire de la partie de chasse, et l'enfant fut calmé ! En fin de journée, ce fut au tour du troisième, qui lui, était totalement effondré. Sa mère lui demanda si lui aussi, il avait eu un plomb qui était sorti quand il était aux toilettes, et il répondit:

- Non maman ! je me suis branlé, et j'ai tué le chien !

**Bravo à
Frédéric
DUBOIS qui
gagne le soft
de la semaine :
RUN THE
GAUNTLET**



Une petite fille et un p'tit garçon jouent au papa et à la maman... Ils font semblant d'être au lit. Au bout d'un moment le garçon éclate de rire..

- Pourquoi ris tu, lui demande la petite fille ?

- Parce que j'ai mis mon doigt dans ton nombril !

- Mais c'est pas mon nombril !!!!

- Non ??? c'est pas mon doigt non plus...

Chez le coiffeur...

- Je vous fait un shampoing aux oeufs ?

- Non, aux cheveux, s'il vous plait...

AMIGASTEPH

GILLUS..le célèbre patcheur que nos Joystickeurs connaissent bien, a enfin accepté de rencontrer le Pape.. Avant de prendre l'avion, Jean Richen d'ATARI France, l'a chargé de transmettre au Saint Père l'assurance de son respect profond.. Quand Gillus fût introduit dans les appartements du Pape, Le Saint Père courut vers lui..

- Quelle joie de vous voir Gillus, je n'aurais jamais pensé que vous m'auriez fait la grâce de venir... Venez, allons bénir ensemble la foule des adorateurs de vos patches...

Dans un des coins de la pièce qui les séparaient encore du balcon, se trouvait une statue représentant la Vierge Marie et l'Enfant Jesus. Au milieu des vivats...Jesus dit à sa Mère:

- Dis Maman, c'est qui l'homme en blanc, à côté de Gillus?

Deux copains dicutent dans la cour du bahût

- Tu sais Martine... elle se promène sans slip !

- Qui te l'a dit ?

- Mon petit doigt !

Dans une boutique d'étoffes, un écriteau signalait..

ICI TISSUS FRANCAIS

Un Nord Africain qui rentrait, demande à la vendeuse..

- Scuse moi Madame, ici ti suces Français, et ti suces aussi Arabes ?

Un belge a voulu repeindre sa voiture au pistolet..

Bilan: Trois morts et six blessés !



Deux amoureux se font des choses sur un banc public...

Elle, assise, lui à genoux, sa bouche remonte le long de ses cuisses - Tu devrais enlever tes lunettes...elles me font mal...

Il enlève ses lunettes et repart de plus belle dans son exploration bucale...

- Tu devrais remettre tes lunettes ! tu es en train de lécher le banc !

CONCOURS



EN MAI FAIS CE QU'IL TE PLAÎT

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



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

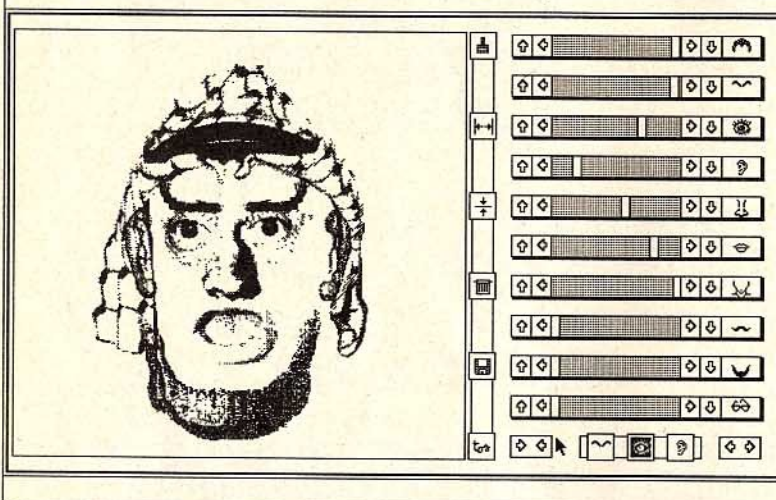
LA BAIE DES ANGLES

LA RUBRIQUE DU ST

JE DESSINE GRACE A MON NORDINATEUR

Tout le monde dit: «Inviter Arafat, c'est prématuré». Ben non, jus-

rides ni de valoches sous les yeux (pour faire Tonton, justement, vous imaginez le problème), et où sont les femmes? Mais bon, le logiciel n'est pas encore sorti et je ne sais



FUN FACE de Human Technologies

tement. L'inviter pendant le ramadan, c'est ce qu'on pouvait faire de mieux: ça coûte pas cher en bouffe. Pourquoi vous croyez qu'il est président, Tonton? Parce qu'il pense à ce genre de détails, parfaitement. J'ai essayé de dessiner Tonton avec Fun Face, et n'ayant pas réussi, j'ai fait Arafat à la place. Il est mieux que dans la réalité, c'est vrai. On fait ce qu'on peut. Ça a été créé avec Fun Face, donc, qui est un logiciel de portrait-robot de chez Human Technologies. Ça dit bien ce que ça veut dire: vous avez à disposition une bibliothèque de fronts, d'yeux, de nez, de bouches, de moustaches, de barbes, d'oreilles et vous les disposez à votre gré. On n'imagine pas à quel point c'est rigolo. Avec un peu de chance et de talent, vous pouvez aisément recréer n'importe lequel de vos copains et lui rajouter - ô humour suprême - des boutons, des balafres et des boucles d'oreilles. Deux regrets: il n'y a pas de

Diverses têtes de noeud



pas ce qui changera entre la version fournie en avant-première par Human que l'on remercie au passage et la version officielle, qui devrait sortir dans le courant



du mois. Concluons rapidement: ça coûte 400 balles (jeu: devinez le prix réel? 395, gagné) et c'est en plus doté d'un très grand nombre de fonctions de dessin du style ombrage, bas-relief, dégradé, etc. Ça marche en haute et en moyenne résolution.

JE TELEMATE GRACE A MON NORDINATEUR

Atari ouvre - enfin - un serveur Minitel grand public. Vous pourrez y poser vos questions à Atari France, télécharger des programmes, converser entre utilisateurs, etc. Et le code? Je vous le donne Emile: 3615 Atari. Etonnant, non?

JE NUMERISE GRACE A MON NORDINATEUR

Human Technologies Part Two: Vidi ST est un numériseur d'images, ce qui signifie en bon français que c'est un digitaliseur. Ce qui est particulièrement intéressant, c'est qu'il est capable de numériser 25 images par seconde, c'est-à-dire qu'en branchant un magnétoscope sur la bête, vous pouvez enregistrer jusqu'à 5 secondes d'animation en temps réel (sur un Méga 4), en basse résolution et en 16 nuances de gris, puis les rejouer en avant, en arrière, en ping-pong, etc. Le résultat est excellent! Des tas de réglages permettent de régler la luminosité, le contraste, la palette...

On peut digitaliser de deux façons différentes: soit une image fixe (pour l'inclure dans un jeu...), soit une séquence entière, que l'on va jouer en boucle. Dans ce dernier cas, Vidi ST s'avère particulièrement pratique. Jugez-en: vous mettez votre magnétoscope en marche (ou vous digitalisez carrément la télé en temps réel, après tout, pourquoi pas?) et vous lancez la digitalisation en continu. Admettons que vous avez un Méga 2, cela vous permet d'enregistrer environ 2 secondes d'images, soit une cinquantaine. Lorsque le programme a numérisé les 50 images, qu'est-ce qu'il fait? Il re-

VIDI-ST Video Digitiser



commence au début, en effaçant progressivement ce qui a déjà été enregistré. De sorte que lorsque la séquence qui vous intéressait est passée, vous interrompez l'enregistrement et il ne vous reste plus qu'à sélectionner, parmi les 50 dernières images enregistrées, celles que vous voulez garder. Et le tour est joué. Pour ceux qui connaissent, c'est un peu le principe du Harry (le principe, hein, seulement).

Ce n'est pas le seule avantage de Vidi ST, bien loin de là. D'abord, des routines sont fournies qui peuvent être utilisées à partir de n'importe quel langage, et notamment le GfA Basic, de sorte que vous pouvez écrire votre propre programme de digitalisation. On peut imaginer un système qui tourne dans une vitrine et qui digitalise les passants toutes les 3 secondes en leur rajoutant des moustaches (créées avec Fun Face, of course). Notons également (sur nos tablettes, comme dit Jean-Claude Narcy, l'homme qui dit aussi «Bonsoir ou plutôt bonjour» quand il prend l'antenne à minuit quinze, ça fait vingt ans qu'il est à la télé et ça fait vingt ans qu'il sort toujours la même vanne faiblarde, mais quand est-ce qu'ils nous remettent Joseph Poli?) que la dernière version de ZZ-Rough (la 1.2) intègre ces routines de numérisation de sorte que l'on peut digitaliser une ou plusieurs images sans quitter le logiciel.

Une dernière chose: Vidi-ST existe aussi sous le nom Vidi-PC pour Amstrad et sous le nom Vidi-CPC pour PC (ah, ah, les noms sont mélangés, à vous de

les remettre dans l'ordre!). Le logiciel et l'interface coûtent environ 2200 francs, ce qui n'est pas donné, mais qu'est-ce qui est donné, de nos jours, à part les incessantes bénédictions papales?

J'ENVAHIS LE MONDE PC GRACE A MON NORDINATEUR

Human Technologies (eh, les mecs, pour les backshish, je n'accepte que de l'alcool sonnante et trebuchant) sortent l'excellent ZZ-Lazy-Paint sur PC, la nana qu'a dessinée Bruno Bellamy et qui est fournie avec le logiciel comme exemple va du coup circuler sur cette machine. Et va donc remplacer l'hideux tigre (tigrounet, en fait, que dis-je, tigruscule) que l'on voyait jusqu'à présent dans toutes les démos, qui servait à démontrer les capacités (?) graphiques (!) de cette bécane. Enfin une bonne nouvelle.

J'EMULE COMME UNE BETE GRACE A MON NORDINATEUR

Aladin 3.0, la nouvelle version de l'émulateur Macintosh, est donc sorti. Bizarrement, il a changé d'importateur (enfin, vu du côté du nouvel importateur, ça n'a sûrement rien de bizarre) et c'est désormais Application Systems qui le distribue (ceux-là mêmes qui ont fait Stad, Signum et Imagic).

Quoi de neuf, dans cette 3.0? D'abord, elle fonctionne sur disque dur. Vous prenez votre disque dur Atari (ou Eickmann, ou Supra, ça marche pratiquement avec tout), vous choisissez une

partition et vous la définissez comme appartenant à Aladin; dès lors, vous pourrez travailler en mode Macintosh avec une ou plusieurs partitions au format Mac. Et croyez-moi, c'est drôlement agréable, vu la fréquence des accès disque sur Macintosh. Ensuite, il y a un driver haute résolution pour les NEC P6 et P7 qui imprime en 360 dpi (points par pouce). Et il accepte le système 4.01 et le finder 5.0. Et il émule le son, soit sur le moniteur du ST directement avec une qualité moyenne, soit sur une chaîne grâce à une carte sonore optionnelle. Et il est capable de formater des disquettes en 400 ou 800 Ko (en plus des 350 et 710 Ko qui étaient de mise jusqu'alors). Et il peut même créer des disquettes au format «Janus»: il se sert de la seconde face d'une disquette Gem simple face. Et il se sert du blitter pour accélérer les accès disque. Mais ce n'est pas tout. D'ici deux semaines, normalement, un driver Laser devrait sortir. Oui, vous avez bien lu: vous prenez votre Aladin habituel, votre laser Atari SLM804 habituelle, et vous imprimez de l'un sur l'autre, avec la qualité que l'on imagine. Mais seule inquiétude vient de ce qu'ayant contacté les auteurs il y a trois mois, ils m'avaient affirmé que ce driver serait prêt dans deux semaines. D'où les plus fins mathématiciens pourront conclure que les temps de développement prévus par Proficomp (la boîte qui a créé Aladin) sont en pratique multipliés par 8.

Mais il y a mieux. Proficomp (le créateur) et Application Systems (le distributeur) annoncent pour très bientôt une interface qui, branchée sur le ST, permet de lire directement les disquettes Macintosh. Intéressant, non? Seul pro-

blème, les délais prévus étant à multiplier par 8 (voir ci-dessus), on obtient: Très Bientôt * 8 = Pas Pour Tout De Suite.

Mais ce n'est pas encore tout. Une interface réseau va sortir, qui permettra d'intégrer l'Atari en émulation Aladin dans un réseau Apple Talk. Si donc vous avez un réseau Macintosh, inutile de rajouter des Macs qui coûtent ce qu'on sait, il suffit de rajouter des ST qui joueront le même rôle pour quatre fois moins cher et 20% plus vite. Aber, tout n'est pas si simple: cette interface n'est pas prévue pour tout de suite. Vous voyez le plan? Pas Pour Tout De Suite * 8 = Aux Fraises Et Peut-Etre Même Aux Marrons Glacés.

Je vous donne le prix d'Aladin? 2500 francs environ. Lui, en revanche, il est disponible immédiatement (Immédiatement * 8 = Depuis Un Mois).

J'AVANCE A GRANDS PAS GRACE A MON NORDINATEUR

Dans la série «Je suis pas encore sorti mais je fais beaucoup parler de moi depuis longtemps», on peut noter la performance du compilateur GfA 3.0, qui va sur son premier anniversaire de non-existence, ZZ-Tartan, un remarquable générateur de tartan écossais qui est sur le point d'être fini depuis près de 8 mois, et le Turbo C de Borland, qui est complètement fini depuis pas mal de temps, et qui sortira si tout va bien lorsque toutes les guerres auront cessé et que le monde sera devenu paisible et harmonieux. Comme vous pouvez vous en douter, c'est pas pour bientôt.

Michel Desangles

LE COIN DU VIDEO-MANIAK

Pour ceux qui viennent de prendre la connexion en cours de route, il est important de rappeler l'existence d'un monument de l'image digitale sur Amiga: Digiview. Alors que Newtek, concepteur du produit nous inonde de prospectus relatant la sortie imminente de son Digipaint 3, superbe logiciel de traitement d'images digitalisées, il est impossible de ne pas reparler du kit qui a fait leur renommée.

Digiview Gold...

- Pourquoi Gold? Tout simplement parce qu'il s'agit de la troisième version du soft, que la boîte en carton est plus jolie, que le manuel est un peu plus complet et puis...c'est tout! (Par contre, souvenez-vous de Sculpt 3d-a et Sculpt 4d de Byte by Byte! Hmmm? Le prix était passé de 1700 à 5000 francs pour la nouvelle version! Etonnant non?). Digiview Gold est donc un ensemble de digitalisation composé de deux disquettes (une version PAL, une NTSC) ainsi que d'un module métallique qui se "plug" directement sur la sortie série RS232. L'interface qui est fournie dans la version Gold est directement compatible avec les Amiga 500 et 2000. En effet, les premières versions exigeaient l'acquisition d'un "gender changer" puisque celles-ci étaient faites pour fonctionner avec un Amiga 1000 qui, rappelons le, possède un schéma de brochage RS232 légèrement baroque. Et c'est parti! Pour digitaliser Monseigneur? Rien de plus simple! Branchez n'importe quelle caméra possédant le mode "entrelacé" (très important, sinon les images sont parasitées) sur la "boiboite" et voilà que l'Amiga vous dessine à l'écran une image qui donne l'impression de posséder 100.000 couleurs! (Petit délire de Newtek, excusez-les!). Toutes les résolutions sont accessibles depuis la basse 320x200 à la haute 640x512 en Snapshot mais aussi en HAM (320x512 max.) plus



Treizième volet de la connexion. Au jour et à l'heure de Mercure, avec la lune ascendante, vous prendrez de la myrrhe, de la civette, dy styrax et de l'absinthe, de la féculé persique (assafoetida), du galbanum et du musc en quantités égales, vous mélangerez et réduirez le tout en exemple concret de Dbw-Render. Amen. Placez l'ensemble dans un récipient de verre vert que vous fermerez avec un bouchon Pannier préalablement gravé aux caractères de Marc et de Forgotten World. Elevez le récipient en direction des Quatres Vents et proférez à voix haute ces mots d'invocation: Vers le nord: Zijmuorsobet, Noiim, Zoetrope! Vers l'est: Quehaij, Abawo, Schreiber computer! Vers le sud: Oasaij, Wuram, Track 24! Vers l'ouest: Zijoronaifwetho, Mugelthor, Irq! STOP! Ou encore? Mesdames, Messieurs, voici Amiga connexion 13 un cocktail saignant avec plein de bonnes choses au menu!

l'overscan! Toutes les possibilités vont alors permises: modification de la luminosité, contraste, effet de floue et même le tracking de l'image dans toutes les directions. En bref, Digiview Gold est un logiciel incontournable! Non seulement, il est

le moins cher des digitaliseurs (1500-1800f) mais en plus la qualité des digits obtenues sont souvent de très grande qualité! (Les Videomaniaks endurcis utiliseront volontiers la Camera Sony M7 Tri-tube. Mais, attention aux palpitations!).

☆☆☆

Attention! Dbd... ddb... dww... dbdw! Raaaaaa! Pour les fous du Ray-tracing, les fans de l'exposure, les mordus du polygone, les brûlés de l'hallogène, voici un petit fichier texte qui contentera l'appétit féroce de votre Dbw Render adoré! Et un petit amuse-gueule! Un!

```
R 24.0
& 0 400
A 4 1
b 0.6 0.6 0.0
e 1000 50 0 0 0 - 800 0 1 0
L 0.5 0.0 0.0 1100 2.5 - 800 50 4
L 1.0 1.0 1.0 1050 30 - 870 50 4
L 1.0 1.0 1.0 915 25 - 900 50 4
s 0 0 0 1 1 1 1 0 0 0 4.4 4.4 4.4 1100 4 - 800 4
s 0 0 0 1 1 1 1 0 0 0 4.4 4.4 4.4 1050 30 - 870 4
s 0 0 0 1 1 1 1 0 0 0 4.4 4.4 4.4 915 25 - 900 4
w 900 0 - 1050 20 0.7 1.0 0
w 1000 0 - 900 20 0.7 1.0 0
w 1100 0 - 800 20 0.7 1.0 0
w 985 0 - 950 20 0.7 1.0 0
w 1000 0 - 200 20 0.7 1.0 0
s 0 0 0 0.1 1.2 0.9 0.9 0.9 0.0 0.0 0.0 0.0 1000 50 -
900 25
s 0 0 0 0.1 1.2 0.9 0.9 0.9 0.0 0.0 0.0 0.0 925 25 -
800 25
s 0 0 0 0.1 1.2 0.9 0.9 0.9 0.0 0.0 0.0 0.0 1080 75 -
850 25
q 4 0.0 0.5 1.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0 0
0 0 0 - 2000 2000 0 0
q 5 0.7 0.0 1.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.1 0.5 0.6 0.9 925 0
- 1003 0 100 0 150 0 0
```

Et voilà! Arrg!! Fini les hieroglyphes démoniaques de Yog-Sothoth! Parce que Yog-Sothoth est la porte. Il sait d'où sont venus les Anciens dans le passé et d'où ils viendront. Urk! Urk! Urk! Le Videomaniak. Scène un, coupezeez!

EXPANSION

Comment, à partir d'un simple Amiga 2000, obtenir un mini-ordinateur à architecture Risc ou tout simplement un gros PC80386 ? Hmmm? Autrement dit, comment transformer votre Amiga 2000 en une puissante station graphique pour moins de 2000 francs? Hmmm? Stop! Rangez vos algorithmes, vos théories fumeuses. En effet, il vous suffit tout simplement de le maquiller! C'est ce que nous proposons une jeune société Allemande en distribuant des Amiga 2000 assemblés dans des carcasses de PC Tower! Imaginez un Tower vertical! Cela fait pro! «Moui moui...je fabrique mes images de synthèses à partir d'un gros ordinateur Risc...d'ailleurs, c'est l'heure de son refroidissement! Excusez-moi encore!» Haw! Quel est ce doux délire? C'est un délire qui nous vient de la société Schreibe-computer basée à Stuttgart. Après le plexyglass, voici donc le tower. Prochaine étape un kit de peinture pour faire des graffitis comme les tagueurs fous! Hawhawhaw! Ca va saigner!

HOT-DOG

Un virus dans le po-tage? 50287 Amiga vendus? L'Amiga possède son telex afp! Profitons-en!

- La société Mad distribue depuis peu la version française du célèbre traitement de texte compatible Postscript Excellence

- La gamme de logiciels musicaux Musilog est enfin disponible en France. Ce sont principalement trois logiciels compatibles midi: Track 24 et Studio 24, véritables séquenceurs 24 pistes et Big Bang un superbe logiciel d'aide à la création. Distributeur: Conus France.

- L'anti virus VIRUSX 3.30 est en fait un petit programme créé par des méchants hackers! En effet, cet anti-virus est accusé de semer une certaine zizanie dans vos données présentes sur votre dique dur. Méfiance...méfiance.

- Mad (encore eux) distribue en France une carte accélératrice bon marché: L'Animate Turbo Board II. Ce petit monstre possède en standard deux processeurs: le 68000 et 68020 vous permettant de switcher sur l'un ou sur l'autre en fon-

tion de votre application.
- Commodore distribue depuis peu son disque dur A590 de 20mo pour Amiga 500 au prix de 4990 F ttc. (Certains distributeurs proposent déjà des disques 30 mo pour le même prix ! Les bougres!)

LE WORKBENCH ENCHANTÉ

Les jeux que tout le monde attend!

Forgotten Worlds : La critique est dans ce numéro? Ah? Attendez! Je vois pas! Si? Forgotten World est le dernier Capcom sur Amiga et sera un des plus grands Shoot'em up de l'année! Qu'on se le dise!
Xenon II : Lorsque les bitmaps Brothers, auteurs de Xenon et de Speedball ont vu Hybris sur Amiga, ils ont failli avoir une attaque! Xenon II sera leur vengeance! Un logiciel incontournable!

Leonardo : Pour les nostalgiques, les fans des sixties, Leo-

nardo viendra à point nommé réchauffer le cœur des plus endurcis! Superbe!

Robocop : Désolé, mais il semble que le flic-robot soit retourné au garage. Problème de joint?

F19 Stealth Fighter : Toujours en développement chez Micropose. Pour vous faire patienter, ces Messieurs vous ont pondu Gunship! A taaable!

F16 Combat Pilot : Encore plus complet que Falcon! Une perfection de la simulation inégalable! Mais oui! Sur Amiga bien sûr!

F17 Scronch jet : Mieux que le Stealth Fighter !!! (Haw haw haw)

TRASHCAN

Tests de performance des versions Amiga de:

Indiana Jones - Durée de vie: 10 heures

American Ice Hockey - Durée de vie: 2 heures

Raffles - Durée de vie: 2 heures

Wanderer 3d - Durée de vie: 15 minutes.

Et zoul! 3,52 mega-octets de gagnés!

Merci qui?

Merci Joystick hebdo! Oh oui,

tu es le plus bô!

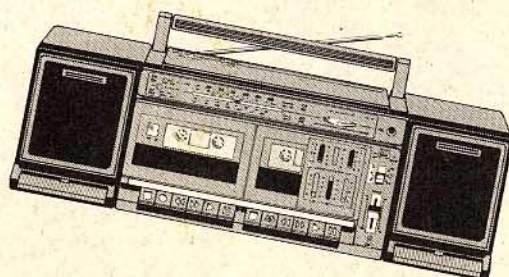
And it's a long long way from home...coupez! C'est fini! Rendez-vous la semaine prochaaiiiiine!

Vous avez créé un dessin avec Sculpt? Envoyez -le vite à :

Joystick hebdo, Amiga Connexion, 177, rue St-Honoré, 75001 Paris. Les meilleurs dessins figureront dans la Connexion numéro 15! Dépêchez-vous!

CONCOURS MICROIDS

1er PRIX



HIGHWAY PATROL



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 _____ |



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 ordi-
nateur, 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

**Vous
recherchez...**

ASTUCES
VIES INFINIES
TRUCS
POKES
PLANS

JOYSTICK

Hebdo

a publié plus de

**1500
BIDOUILLES**

Pour recevoir la liste
complète, envoyez nous
une enveloppe timbrée à
votre nom, et ce sera le
délire assuré...

**Un JACK'S POKE
de 3250 frs
cette semaine pour :**

**MAUBERT Patrice (1000 frs), SMIGIELSKI
Antoine, BOURQUET Vincent, FUNARO
Patrick (400 frs à chacun), PEDOT Olivier
(Star de la semaine), CRESSONNIER
Arnaud, DA SILVA (200 frs chacun),
BOUTAVANT Pierre (100 frs), BONNY
Julien, GASSMANN Stéphane, NATALY-
Freddy, MILLET Frederic, WITKOWSKI
Mickael, SCHULLER Eric, TAI CHAN
HUNG (50 frs chacun)**

AMSTRAD

BARBARIAN II

Il faut bien Il Barbarians pour les lolos de Maria..!

```
1 REM Vies infinies pour BARBARIAN II
2 REM Version AMSTRAD Cassette
3 REM de ARNAUD CRESSONNIER
10 DATA 243,27,33,128,17,0,128,1
20 DATA 125,237,79,95,174,235,119
30 DATA 35,19,11,120,177,32,242,175
40 DATA 33,44,128,17,136,44,136
50 DATA 176,33,50,160,81,136
60 DATA 62,60,166,62,52,129,44
70 MODE 0:FOR A=&A000 TO &A057:READ B
80 C=C+B:POKE A,B:NEXT A
90 IF C<>7931 THEN PRINT"Erreur dans les datas":END
100 POKE &A033,0:POKE &A038,0:POKE &A03D,&A7
110 POKE &A051,&18
120 INPUT"Mettre l'original de BARBARIAN II";OK$
130 CALL &BD37:MODE 1:MEMORY &3FFF
140 LOAD"!",&8000:CALL &A000
```

Boys..boys...boys....!

Pour ceux qui ont pris le train en marche, on vous rappelle un 'tit truc....

Pour récompenser le meilleur d'entre vous, chaque semaine, JOYSTICK Hebdo offrira en plus, pour la meilleure bidouille publiée, un utilitaire d'ESAT SOFTWARE (pour CPC et ST) ou une super News pour les autres. Suivez l'ETOILE et vous saurez qui est la STAR de la semaine !

Encore une fois Patrice MAUBERT et Pierre BOUTAVANT se sont défoncés pour vous (Hey Gillus... tu dors ou quoi ???).

Cette semaine la pêche a été bonne avec les soluces et le plan de FISH (arfff..), la suite de Zac Mak Kracken de Man Hunter, et la première partie de Targhan. Nous espérons que tous ces Week-end prolongés et ces jours fériés vous ont permis de nous concocter des supers listings, pokes et plans pour votre Hebdo préféré... JOYSTICK Hebdo, c'est Bô...!

A mercredi prochain



DANBOSS & DANBISS

ROCKY HORROR SHOW

L'aurore ... ça jette un froid!

```
10 REM VIES INFINIES pour ROCKY HORROR SHOW sur SPECTRUM
15 REM DE Vincent BOURQUET
20 CLEAR 65000:LOAD "CODE"
30 POKE 63310,205:POKE 65311,211:POKE 65312,255
40 FOR A=65491 TO 65498:READ B:POKE A,B:NEXT A
50 RANDOMIZE USR 65281
60 DATA 62,0,50,181,190
70 DATA 195,190,131
80 PRINT "ERREUR DANS LES DATAS!!!" :STOP
```

MAIS DEERDE PUTAIN MERDE
QU'EST-CE QUE J'AI BIEN PU FOUTRE
CE JOYSTICK DE MERDE?



CHÉRIE TU N'AS PAS
VU
MON JOYSTICK?



AAAAAAHOO



ELLE L'A VU...



y-c

AMSTRAD

REX

Couché...! Rex!

```
10 REM Tout à l'infini pour REX version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 INK 0,0:BORDER 0:MODE 1:INK 1,0:INK 2,0:INK 3,0
40 OPENOUT "JOY":MEMORY & 2FF:CLOSEOUT
50 LOAD "rex.scr",&C000:INK 1,6:INK 2,3:INK 3,13
60 LOAD "rexcode1",&300:POKE &3F11,0:POKE &3D23,0:POKE &3B61,0
70 FOR I=0 TO 15:INK I,0:NEXT I:MODE 0:LOAD "rexcode2",&C000
80 CALL 14482
```

AMSTRAD

TYPHOON

Comment, y a pas que les crayons qu'on taille???

```
10 REM Vies infinies pour TYPHOON version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY & 9000:MODE 1
40 FOR N=&A520 TO &A68C:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>41062 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT "INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE..."
80 CALL &BB06:MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &BD19:CALL &A520
160 DATA F3,0,1,7E,FA,3E,0,1,ED,79,21,60,1E,CD,40,A5,3E,02
170 DATA 21,00,C0,CD,40,A5,AF,32,76,F0,32,28,F1,C3,60,1E
180 DATA DD,21,85,A6,4F,DD,7E,00,B9,28,0A,DD,23,DD,23,DD
190 DATA 23,DD,23,18,F0,DD,56,01,DD,5E,02,DD,46,03,3E,06
200 DATA 93,B8,38,07,7B,80,3D,4F,C3,88,A5,0E,05,C5,F5,E5
210 DATA D5,CD,88,A5,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,CB,23,CB,23
220 DATA 7C,83,67,1E,01,14,18,D6,7A,32,6C,A6,32,75,A6,22
230 DATA C9,A5,7B,32,77,A6,79,32,79,A6,18,11,7A,32,6C,A6
240 DATA 32,75,A6,22,C9,A5,79,32,77,A6,32,79,A6,11,6F,A6
250 DATA CD,E5,A5,3A,7D,A6,B7,20,F4,11,69,A6,CD,CF,A5,11
260 DATA 6F,A6,CD,E5,A5,11,72,A6,21,85,A6,CD,ED,A5,C9,CD
270 DATA E0,A5,11,6D,A6,CD,E5,A5,21,7D,A6,CB,6E,28,F3,C9
280 DATA 01,38,A6,18,0B,01,1A,A6,21,7D,A6,18,03,01,0F,A6
290 DATA ED,43,07,A6,1A,47,13,C5,1A,13,CD,3E,A6,C1,10,F7
300 DATA 01,7E,FB,11,10,20,C3,0F,A6,0C,ED,78,77,0D,23,ED
310 DATA 78,F2,0F,A6,A2,20,F2,21,7D,A6,ED,78,FE,C0,38,FA
320 DATA 0C,ED,78,77,0D,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,A3,20,EA
330 DATA 3A,7E,A6,E6,04,C0,37,C9,ED,78,F2,38,A6,C9,01,7E
340 DATA FB,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,02,F1,C9,F1,0C,ED,79
350 DATA 0D,3E,05,3D,00,20,FC,C9,C5,06,F5,ED,78,1F,38,FB
360 DATA ED,78,1F,30,FB,C1,10,F0,C9,03,0F,00,00,01,08,02
370 DATA 4A,00,09,4C,00,00,00,49,03,49,2A,FF,00,00,07,00
380 DATA 00,00,00,90,A8,01,05,01,09,02,06,05,10,00,00,00
```

AMSTRAD

XCEL

Le meilleur jeu qu'on lance par excellence.

```
10 REM VIES INFINIES POUR XCEL
15 REM Version Cassette
20 MEMORY & 9BFF
30 LOAD "!",&9C00
40 FOR I=&9C1E TO &9C1E+53
50 READ A:POKE I,A
60 B=B+A:NEXT I
70 IF B<>4755 THEN PRINT "Erreur !!!":END
80 CALL &9C00
90 DATA 62,201,50,38,50,205,0,48,33
100 DATA 206,7,17,208,147,62,21,205
110 DATA 161,188,62,0,50,164,51,62
120 DATA 201,50,37,65,33,0,0,34
130 DATA 45,85,33,203,71,34,132,42
140 DATA 62,201,50,206,36,62,180,50
150 DATA 116,35,195,93,106
```




LIVE & LET DIE

...Ou comment l'oignon fait la force. **Olivier est la STAR!**

```

10 REM FUEL INFINI POUR LIVE AND LET DIE
15 REM DE PEDOT Olivier
20 OPTION BASE 1:DIMA%(1024):CHEAT=VARPTR(A%(1))
30 OFF SEG=0:REM n'utilisez pas cette ligne avec le nouveau ST BASIC
40 FOR X=0 TO 239 STEP 2
50 READ B:POKE CHEAT+X,B
60 NEXT X
70 BSAVE "LIVECHT.PRG",CHEAT,244
400 DATA &H6014,&H0000,&H00D4,&H0000,&H0000,&H0000,&H0000,&H0000
410 DATA &H0000,&H0000,&H0000,&H0000,&H0000,&H0000,&H4FF4,&H01FE
420 DATA &H2C4F,&H2F3C,&H0000,&H0560,&H487A,&HFEF2,&H4267,&H3F3C
430 DATA &H004A,&H4E41,&H4FEF,&H000C,&H487A,&H0082,&H3F3C,&H0009
440 DATA &H4E41,&H5C8F,&H3F3C,&H0007,&H4E41,&H548F,&H4267,&H487A
450 DATA &H0068,&H3F3C,&H004E,&H4E41,&H487A,&H0061,&H487A,&H005D
460 DATA &H487A,&H007D,&H2F3C,&H004B,&H0003,&H4E41,&H4FF9,&H0007
470 DATA &H7FF0,&H2F40,&H0004,&H2240,&H43E9,&H0100,&H2049,&H244E
480 DATA &H704B,&H24D8,&H24D8,&H51C8,&HFFFA,&H237C,&H244E,&H4E71
490 DATA &H014E,&H41F9,&H0007,&HFF00,&H2348,&H021A,&H45FA,&H000C
500 DATA &H701F,&H20DA,&H51C8,&HFFFC,&H4ED1,&H41F9,&H0006,&HED8C
510 DATA &H317C,&H4E71,&H1228,&H4ED0,&H2A2E,&H2A00,&H1B45,&H496E
520 DATA &H7365,&H7274,&H2067,&H616D,&H6520,&H6469,&H736B,&H2061
530 DATA &H6E64,&H2070,&H7265,&H7373,&H2061,&H206B,&H6579,&H0061
540 DATA &H7594,&H6F5C,&H6C69,&H7662,&H6FGF,&H742E,&H7072,&H6700

```



HEU.... NON FILS
LIT VOT' JOURNAL...
PAIIIIIS... NOI JE
COMPRENDS PAS DE
QUOI CA CAUSE...!
VOUS VOULEZ UN
FROMAGE DE CHEVRE?



Y.C.

AMSTRAD



BAAL

Non, c'est pas le trou! C'est le soft.

```

10 REM VIES ET FUEL INFINIS POUR BAAL
20 DATA &H4ED6,&H412C,&H4A68,&H31FC,&H438C,&H4278
30 DATA &H431E,&H4E71,&H31FC,&H37D6
40 DATA &H4E71,&H31FC,&H4ED6,&HFFFC
50 DATA &H51CF,&H30D9,&H000A,&H43FA
60 DATA &H017A,&H41EE,&H014E,&H602A
70 DATA &H3D7C,&H000E,&H4FEF,&H4E4D
80 DATA &H0002,&H0004,&H2F3C,&H2F0E
90 DATA &H003E,&H4DFA,&H0001,&H3EBC
100 DATA &H4E71,&H3F07,&H7E20,&H42A7
110 OPTION BASE 1:DIM Z%(1024)
120 ADD=VARPTR(Z%(1))
130 DEF SEG=0
140 FOR I=75 TO 0 STEP -2
150 READ A:POKE ADD+X,A
160 NEXT I

```

JAIL BREAK

Passe moi ton coupé...! Moi j'ai le break!

```

10 REM VIES INFINIES POUR JAILBREAK
15 REM de Patrick FUNARO
20 MEMORY &A0FF
30 MODE 1
40 LOAD "!",&A100
50 POKE 41218,161:POKE 41221,161
60 POKE 41246,161:POKE 41249,161
70 POKE 41263,161:POKE 41285,161
80 POKE 41274,&BF
90 FOR I=&BF00 TO &BF06
100 READ A:POKE I,A
110 NEXT I
120 CALL &A100
130 DATA 175,50,123,205,195,0,240

```

AMSTRAD

SPITTING IMAGE

-You speak English??
-No! I'm Spitting Image!

```

10 REM Invincibilite sur SPITTING IMAGE version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FORN=&9000 TO &903D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>6774 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT "INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UN TOUCHE"
80 CALL &BB06:CLS:CALL &9000
90 DATA 06,04,21,25,90,11,00,C0,CD,77,BC,EB,CD,83,BC,CD
100 DATA 7A,BC,3E,BE,32,BF,81,21,29,90,11,C0,BE,01,30,00
110 DATA ED,B0,C3,62,81,44,49,53,43,AF,32,FC,35,32,FD,35
120 DATA 32,FE,35,32,01,36,3E,C9,32,14,35,C3,C0,14,00,00

```



Y.C.

4*4 OF ROAD RACING

Si tu ne vas pas à LAGARDERE...

```
10 REM Vies infinies sur 4x4 OFFROAD RACING version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY & 7000: MODE 1: BORDER 0: L=100
40 FOR N=&77B8 TO &7A3A: READ A$: A=VAL("&" + A$): B=B+1
50 IF B<17 THEN POKE N,A: S=S+A+255*(S+A>255): GOTO 80
60 IF S<>A THEN PRINT "ERREUR LIGNE": L: END
70 S=0: B=0: N=N-1: L=L+100
80 NEXT: PRINT "INSEREZ VOTRE ORIGINAL...": OUT &FA7E,1
90 PRINT "PUIS PRESSEZ UNE TOUCHE...": CALL &BB06: MODE 0
100 CALL &77B8
110 DATA F3,DD,21,1F,7A,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,41
120 DATA 0C,7A,5D,CD,E3,78,21,06,7A,35,CA,73,78,DD,7E,00,F7
130 DATA 32,5F,78,DD,23,DD,7E,00,32,4A,78,DD,23,DD,7E,00,B9
140 DATA 32,51,78,32,62,78,DD,23,DD,23,DD,23,CD,6F,79,22,E4
150 DATA FE,79,ED,43,FC,79,E5,21,00,00,59,50,A7,06,09,CB,53
160 DATA 1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,5E
170 DATA 10,F9,22,01,7A,43,E1,78,32,00,7A,B7,28,07,C5,CD,6C
180 DATA 7A,78,C1,10,F9,ED,5B,01,7A,7A,B3,28,0D,ED,53,03,2B
190 DATA 7A,CD,7A,78,21,FF,FF,22,03,7A,2A,FE,79,ED,5B,FC,E4
200 DATA 79,06,00,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,06
210 DATA 7A,B3,20,F3,E1,D1,06,00,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,5F
220 DATA 1B,7A,B3,20,F3,CD,A3,79,C3,CE,77,AF,32,3C,2D,C3,61
230 DATA 31,23,3A,0D,7A,C6,C1,4F,3A,0C,7A,47,CD,A6,78,D2,B5
240 DATA BA,77,3A,0D,7A,3C,32,0D,7A,FE,0A,C0,E5,AF,32,0D,88
250 DATA 7A,3A,0C,7A,3C,32,0C,7A,5F,CD,E3,78,E1,C9,D5,E5,21
260 DATA 79,32,1A,7A,32,1C,7A,78,32,18,7A,01,7E,FB,21,16,F8
270 DATA 7A,1E,09,CD,03,79,E1,ED,5B,03,7A,CD,23,79,E5,CD,B2
280 DATA 3D,79,E1,D1,3A,0F,7A,FE,40,20,0E,3A,10,7A,FE,80,DF
290 DATA 20,07,3A,11,7A,B7,C0,37,C9,A7,C9,01,7E,FB,3E,0F,A0
300 DATA CD,58,79,AF,CD,58,79,B7,CD,58,79,3E,08,CD,58,79,EF
310 DATA CD,3D,79,3A,0F,7A,E6,20,28,F1,C9,7E,CD,58,79,23,74
320 DATA 1D,20,F8,C9,0C,7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,12,79,E6,ED
330 DATA 20,20,F1,C9,0C,ED,78,77,0D,23,1B,ED,78,F2,23,79,27
340 DATA E6,20,C8,7A,B3,20,ED,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,33,79,91
350 DATA E6,20,20,F3,C9,21,0F,7A,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,E2
360 DATA 78,0D,77,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,EF
370 DATA F5,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,00,F1,0C,ED,79,0D,3E,6E
380 DATA 05,3D,00,20,FC,F1,C9,DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,8A
390 DATA 23,DD,4E,00,DD,23,DD,46,00,DD,23,E5,DD,6E,00,DD,85
400 DATA 23,DD,66,00,DD,23,22,F7,79,E1,DD,7E,00,32,F9,79,DF
410 DATA DD,23,DD,7E,00,32,FA,79,DD,23,C9,3A,FA,79,B7,28,5D
420 DATA 2A,2A,FE,79,E5,ED,5B,FC,79,D5,19,ED,5B,F7,79,A7,C3
430 DATA ED,52,22,F5,79,E5,D1,C1,E1,3A,F9,79,CD,D4,79,2A,21
440 DATA F7,79,22,FC,79,2A,F5,79,22,FE,79,C9,F3,32,DA,79,82
450 DATA 7E,FE,00,28,09,12,13,23,0B,78,B1,20,F3,C9,0B,0B,20
460 DATA C5,23,7E,47,23,7E,12,13,10,FC,C1,18,EA,00,00,00,47
470 DATA 00,00,00,03,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,03,02,08
480 DATA 03,04,05,06,00,00,01,40,80,00,6F,30,D9,01,4C,00,9A
490 DATA 6F,00,D9,02,D9,14,FF,08,0B,DF,60,33,97,E8,D5,1E,34
500 DATA 72,40,F5,40,63,01,CA,37,02,3C,98,10,BB,51,03,61,A7
510 DATA 03,16,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1A
```

DARK FUSION

ETNA... la lumière!

```
1 ' Vies et énergie illimitées
2 ' pour DARK FUSION version Cassette de Patrick FUNARO
10 DATA 62,1,50,203,7,62,150,50,64,25,195,132,3
20 FOR A=37376 TO 37388: READ B: POKE A,B: NEXT A
30 POKE 37377,0: POKE 37382,167
40 INPUT "Insérez la cassette <RETURN>": OK$
50 MODE 0: MEMORY 10011: CALL 48439
60 LOAD "loader",10000: POKE 10365,0
70 POKE 10366,146: CALL 10000
```

SPECTRUM

DEVIANTS

...toute concurrence

```
5 REM VIES INFINIES POUR DEVIANTS
6 REM DE Vincent BOURQUET
10 CLEAR 24999: LOAD "CODE"
20 FOR F=23299 TO 3E4: READ A
30 IF A>255 THEN GOTO 50
40 POKE F,A: NEXT F
50 POKE 39165,91: RUN USR 38E3
60 DATA 205,3,152,175
70 DATA 50,200,137,50,214,137
80 DATA 50,207,103
90 DATA 50,12,193
100 DATA 195,15,153,999
```



DELTA

Ca plane pour moi!

```
10 REM VIES INFINIES POUR DELTA
20 FOR I=53186 TO 53262
30 READ C:A=C-10
40 POKE I,A: NEXT: SYS 53186
50 DATA 179,244,151,50,13,179,217,151,51,13
60 DATA 143,167,179,11,180,178,42,196,265
70 DATA 179,10,42,199,265,42,223,265,179
80 DATA 255,151247,12,179,217,151,248,12
90 DATA 86,91,13,179,59,151,169,12,179,244
100 DATA 151,170,12,106,179,12,151,216,11
110 DATA 179,218,151,217,11,86,10,237,179
120 DATA 203,151,171,73,179,70,151
130 DATA 172,73,86,245,12
```



LED STORM

Antoine, LED STORMIR ta Mère

```
10 REM VIES INFINIES POUR LED STORM
20 PRINT CHR$(147)
30 FOR I=272 TO 311
40 READ C:A=C-10
50 POKE I,A: B=B+A
60 NEXT I
70 IF B<>4179 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS": END
80 PRINT "INSEREZ L'ORIGINAL"
90 PRINT "APPUYEZ SUR RETURN": OK$
100 POKE 816,16: POKE 817,1: POKE 2050,0: LOAD
110 DATA 42,175,254,179,34,151,218,18,179
120 DATA 67,151,219,18,86,26,18,179,55,151
130 DATA 219,18,86,26,18,179,55,151,67,206
140 DATA 179,11,151,68,206,86,26,206,175
150 DATA 151,244,39,86,10,14,84,78,93
```


REJOIGNEZ LE CLA

LE BRIGADE

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

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



EXPLOSIVE



BAD

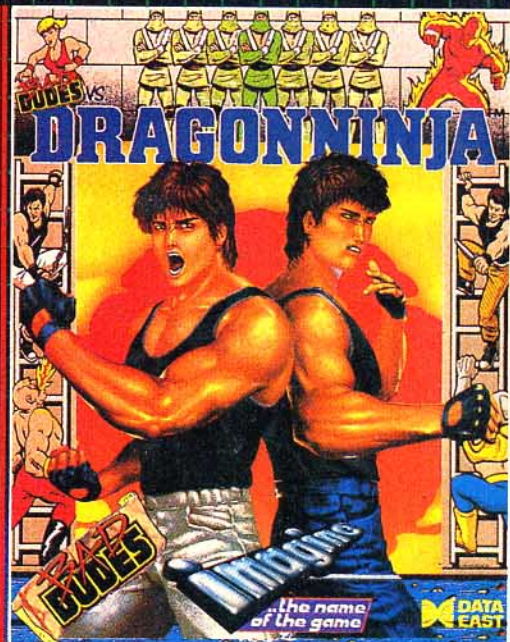
DUDES



LE FIGARO

LE BRIGADE
ANTI-GANG ACCUEILLE
LE SUPER-FLIC AMERICAIN

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



PART

MAN

PART

MACHINE

ALL

COP

FIRE NOW



FIRE

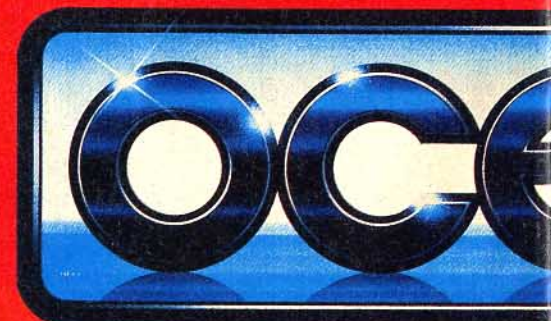
HAZARD



Special
PACK
WITH
POSTER



the name
of the game

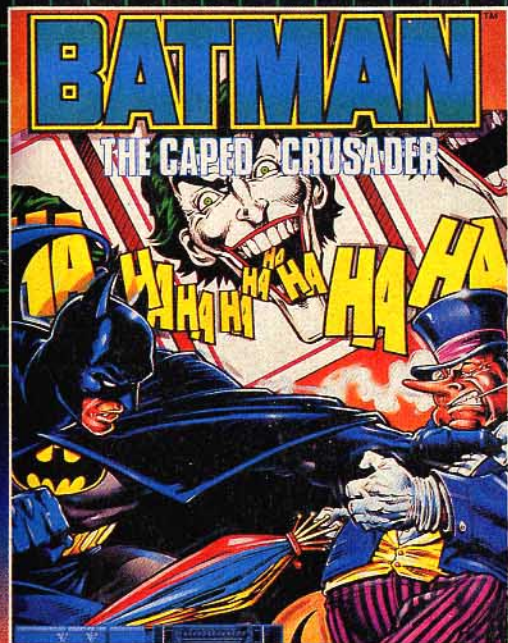


DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE
TELEPHONEZ AU 93427145

N DES BRANCHES!

LE PINGOUIN ET LE "JOKER" VS LE VEROUS.

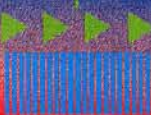
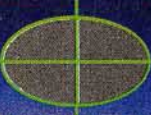
Le célèbre super héros des illustrés D.C., Batman, arrive sur l'écran de votre micro-ordinateur dans une aventure démente sortie des arcades!!!... Vous attaquez les forces maléfiques de Gotham City. Commencez dans la cachette de Batman et continuez dans un monde d'amusement passionnant alors que vous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



DARK AVenger



CAUTION LAZER BEAM



Poster Included

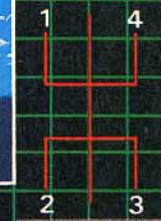


L'EQUIPE PORSCHE ENCORE FAVORI AUX 24 HEURES!

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



FEEL THE POWER

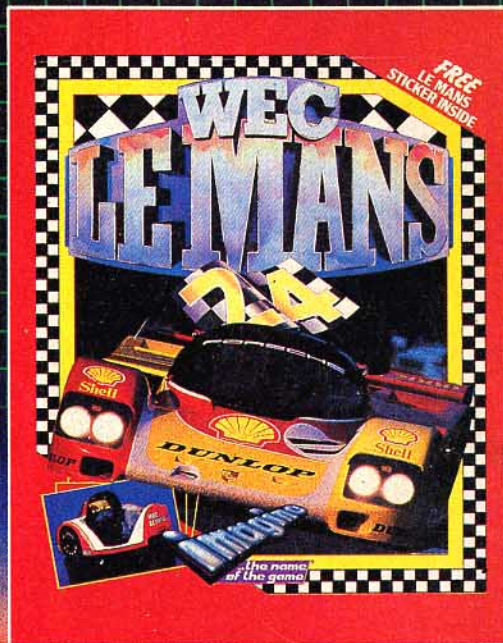
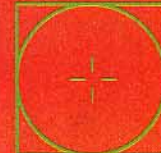


WEC LE MANS 24



WITH FREE

LE MANS STICKER



ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.



Plan et solution complète de not'pote Antoine SMIGIELSKI

TURN OVER, GO IN THE CASTLE, EXAMINE WARPS.

1er warp:

GO IN THE SMALL WARP. ASK ROD TO MAKE COFFEE. TAKE ALL IN BIN, W, W, TURN ON SWITCH, OPEN DOORS, S, TAKE ALL IN BIN, N, CLOSE DOOR, PUSH BUTTON, OPEN CUPBOARD, TAKE ALL IN IT, SET FADER TO ONE, PLAY CLEANER IN PLAYER, PLAY CASSETTES IN PLAYER (noter les 3 chiffres.), OPEN DOOR, S, E, E, OPEN DOOR, N, EXAMINE CABINET, SET COMBINATION TO (3 chiffres), OPEN CABINET, TAKE ALL IN IT.

2ème warp: GO IN THE SMOOTH WARP, SE, SE, E, OPEN CAGE, W, NW, NW, Z, Z, Z, Z, TAKE DISC, E, SE, S, E, OPEN CUPBOARD, TAKE ALL IN IT, WEAR GLOVES, TAKE MOULD, HOLD CRUCIBLE WITH TONGS, PUT DISC IN CRUCIBLE, HOLD CRUCIBLE OVER FIRE, POUR GOLD ON MOULD, W, W, N, NE, E, Z, Z, Z, BREAK MOULD WITH HAMMER, TAKE RING.

3ème warp: GO IN THE WARP, WEAR JEANS, S, MOVE RUBBISH, TAKE TORCH, LIGHT IT, E, E, E, S, TAKE PEW SWITCH OFF LAMP, N, PUT DOWN PEW, LIGHT LAMP, D, S, Y(es), MOVE DEBRIS, MOVE LID, D, TAKE ROPE, U, N, U, CLIMB PEW, CLIMB ARCHWAY, TIE ROPE TO GARGOYLE, HOLD ROPE, D, PULL ROPE, TAKE GARGOYLE, UNTIE ROPE, D, S, D, PUT GARGOYLE IN HOLE, TAKE CHALICE, GO IN WARP, WEAR ALL, TAKELAMP, S, E, E, N, D, S, D, LOOK IN CHALICE, TAKE GROMMET.

Large warp: GO IN LARGE WARP, LOOK UNDER FISHTON, TAKE CARDS, PUT HAND ON PRINT, TURN OFF SWITCH, S, D, S, E, D, Z FOR TRAIN, GO IN TRAIN, Z, Z, Z, LEAVE IT, U, SE, SE, E, E, BUY ALL WITH FISA CARD, BUY BAG WITH FISA CARD, W, S, BUY PLUGS WITH FISA CARD, N, N, BUY FISHTON WITH FISA CARD, S, W, W, BUY SNIFTER WITH FISA CARD, GIVE IT TO DRUNK, ASK DRUNK ABOUT CARD, BUY SNIFTER WITH FISA CARD, GIVE IT TO DRUNK, BUY IT WITH FISA CARD, BUY CYLINDER WITH FISA CARD, N, N, BUY TIE WITH FISA CARD, BUY GLASSES WITH FISA CARD, S, NW, D, Z FOR TRAIN, GO IN IT, Z, Z, Z, LEAVE IT, U, E, S, BUY SACHET WITH FISA CARD, N, E, S, E, S, OPEN BOOK AT PAGE 158, TEAR PAGE, E, PUT TATY CARD IN SLOT, E, SE, PUT PAGE IN SLOT, TAKE WHEEL, TURN OFF SWITCH, NW, PUT DOWN WHEEL, PUT TATY CARD IN SLOT, W, W, W, W, D, Z FOR TRAIN, GO IN IT, Z, Z, Z, Z, Z, LEAVE IT, U, N, OPEN SACHET, N, TAKE CRYSTAL, S, S, D, Z FOR TRAIN, GO IN IT, Z, Z, Z, Z, Z, LEAVE IT, U, N, TURN OFF SWITCH, W, W, REMOVE SCREW WITH SCREWDRIVER, E, E, S, D, Z FOR TRAIN, (chercher Bertie Bream), ASK BREAM ABOUT DISCO (l'heure de rendez-vous doit être 13:00.), (retourner a : UNIVERSITY FOYER), PUT NEW CARD IN SLOT, N, PUT CRYSTAL IN TUNA, CLOSE TUNA, TURN ON IT, OPEN IT, TAKE CRYSTAL, PUT NEW CARD IN SLOT, S, E, E, PUT TATY CARD IN SLOT, E, DROP FILTER, DROP CRYSTAL, DROP SACHET, PUT TATY CARD IN SLOT, W, W, W, W, WEAR GLASSES, WEAR PLUGS, WAIT UNTIL 13:00, GIVE TIE TO BREAM, N, E, E, E, PUT TATY CARD IN SLOT, E, NE, REMOVE SCREW WITH HYPERDRIVER (noter mot de passe de bream. (ex: GRAVEL, EGGS...)), SW, SIT AT TERMINAL, LOGIN, BREAM, (mot de passe), GAMES, SHUT DOWN, (4 ajouter 1 a 25 pour avoir un A; 5 ajouter 1 a 25 pour avoir un R; 2 ajouter 1 jusqu'à ce que le 3 soit un S; 2 ajouter 1 a 25 pour avoir un A; 1 ajouter 1 a 25 pour avoir un W.), QUIT, QUIT, GET UP, PUT TATY CARD IN SLOT, W, W, W, W, D, Z FOR TRAIN, GO IN IT, Z, Z, Z, Z, Z, LEAVE IT, U, W, N, U, N, DROP GLASSES, DROP PLUGS, GO IN DARK WARP (voir nota), TAKE CYLINDER, U, PUT CYLINDER IN BAG, S, TAKE CASE, D, S, E, D, Z FOR TRAIN, GO IN IT, Z, Z, Z, Z, Z, LEAVE IT, U, E, PUT NEW CARD IN SLOT, N, U, OPEN CYLINDER, DROP BAG, TAKE BRIDGE, CLIMB RAILINGS, E, E, E, PUT TATY CARD IN SLOT, E, DROP BRIDGE, FIX CRYSTAL AT BRIDGE, FIX FILTER AT WHEEL, FIX FILTER AT BRIDGE, FIX FILTER AT CASE, NE, REMOVE SCREW WITH HYPERDRIVER, REMOVE ACCELERATOR, PUT REGULATOR IN DEVICE, FIX IT WITH LOK SCREW. (Vous avez gagné avec 483 sur 501).

nota: pour résoudre le DARK WARP, les directions font apparaître ou disparaître les directions suivantes:

W->W, S, SW, N, NW, UP

N->N, E, NE, W, NW, UP

NW->NW, N, W, UP

NE->NE, N, E, UP

E->E, S, SE, N, NE, UP

S->S, E, SE, W, SW, UP

SW->SW, S, W, UP

SE->SE, S, E, UP

U->E, W, S, N, NE, SE, NW, SW, UP

exemple:
exits: W, S, N, NE, SE, UP
>UP

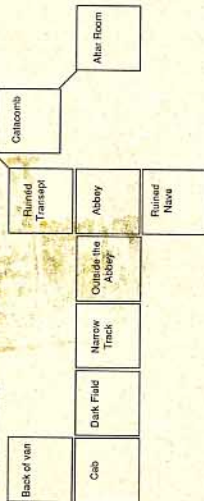
exits: E, NW, SW
>NORTH

exits: N, NE, W, SW, UP
>EAST

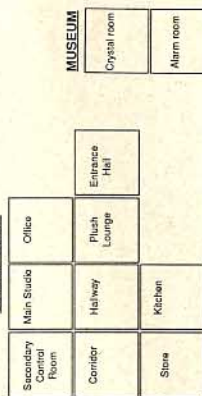
exits: E, S, SE, W, SW
>SOUTH

exits: UP -> vous trouvez alors le CYLINDER.

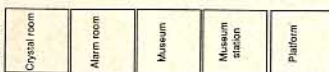
JUGGED WARP



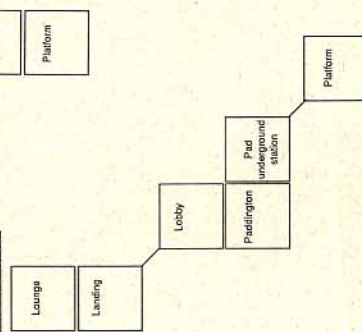
SMALL WARP



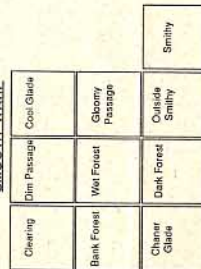
MUSEUM



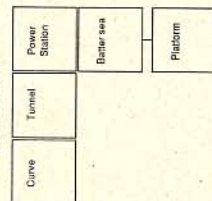
PADDINGTON



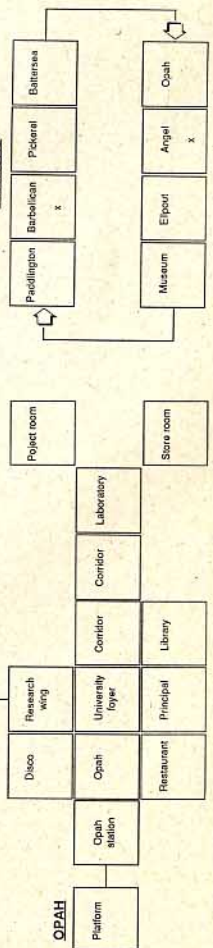
SMOOTH WARP



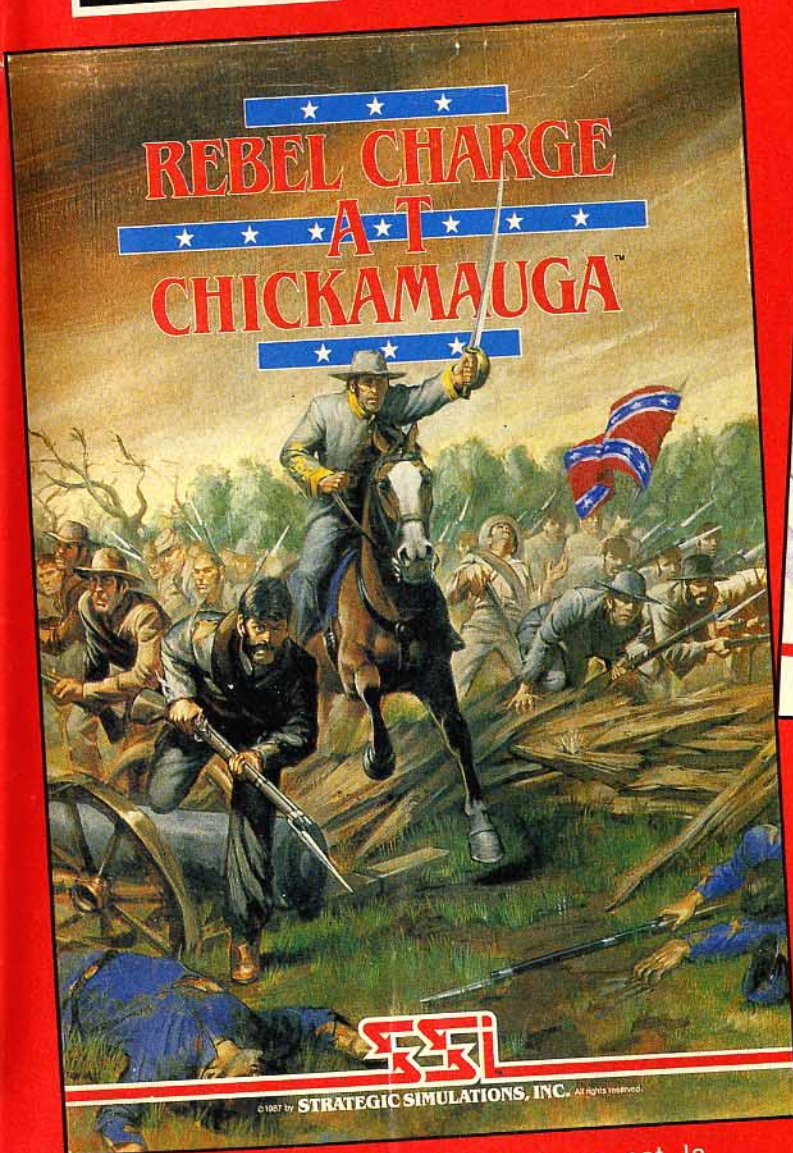
BATTER-SEA



STATIONS



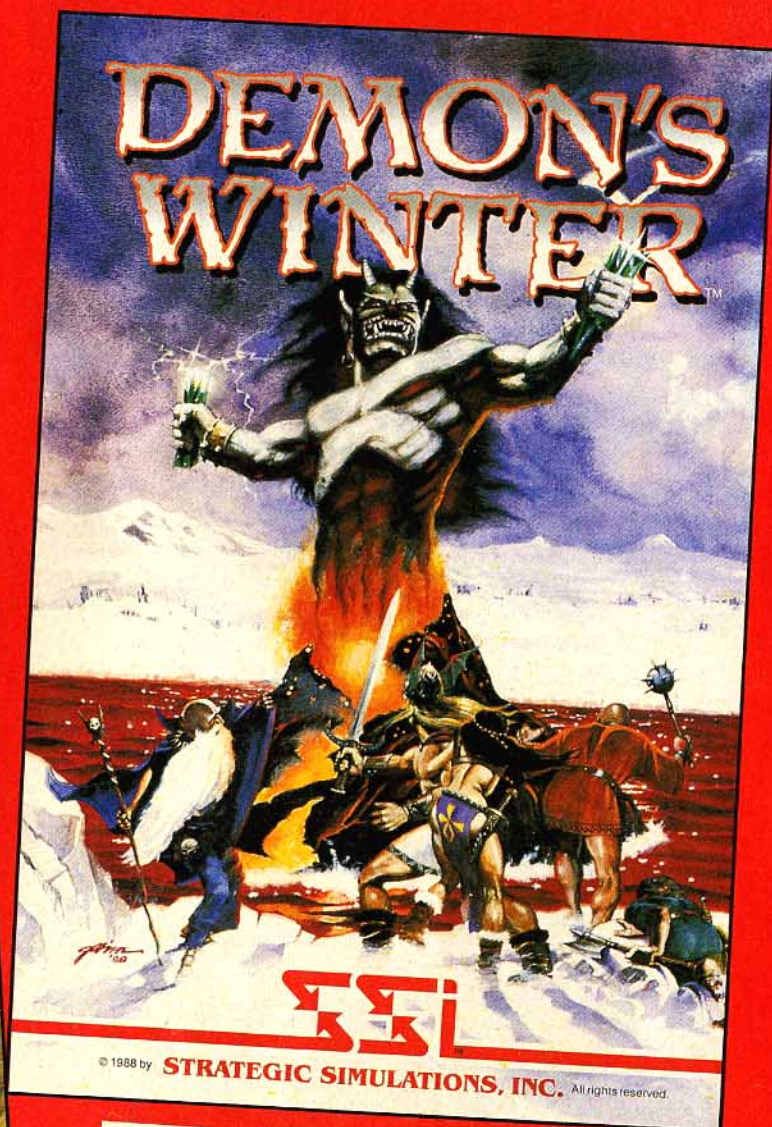
DEUX NOUVEAUTÉS D'ENFER



Rebel Charge at Chickamauga est la simulation finale de ce qu'a été l'attaque du Sud la plus offensive dans la guerre de sécession : la Bataille de Chickamauga.

Ce jeu reprend toutes les conditions qui vous donnent la chance unique d'essayer de répéter l'histoire ou d'en changer le cours grâce à une représentation fidèle du champ de bataille, de la situation géographique et historique.

Existe sur PC, C 64, Apple et Amiga avec boîtier, manuel et carte d'instructions en français.



© 1988 by STRATEGIC SIMULATIONS, INC. All rights reserved.



Demon's Winter : un jeu de rôle fantastique planté dans un univers immense. Les cinq héros qui composent votre équipe ne sont au début inquiétés que par des Kosolds, petits humanoïdes aux dents pointues mais bientôt ils seront face à une menace bien plus grande : Malifon mi-démon, mi-dieu qui a jeté un sort si puissant que le monde entier a été plongé dans un univers froid et profond et que les océans sont devenus rouge sang.

A vous de l'empêcher de détruire le monde !

Existe sur Apple. Bientôt disponible sur Amiga, PC, ST et C 64 avec Boîtier, manuel et carte d'instruction en français.

Distribué par

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

Disponible dans les meilleurs points de vente.

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

LED STORM

Pour avoir de l'énergie infinie, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants : 32 E0 5A C0 35 et les remplacer par 32 E0 5A C0 00

POKE &5AE8,0 (MAUBERT)

SAMOURAI WARRIOR

Pour avoir de l'énergie infinie, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants : 3A 8D 03 90 DA et les remplacer par : 3A 8D 03 00 DA

POKE &1708,0 (MAUBERT)

THE MUNSTERS

Pour avoir de l'énergie infinie, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants : CF 7E B7 20 19 et les remplacer par CF 7E B7 18 25

POKE &051B,&18
POKE &051C,&25 (MAUBERT)

TITAN

Pour changer de tableau en appuyant sur 'ESC', prendre son éditeur de secteur et :
Piste 20, secteur 00, a &0541
remplacer 57 C5 par 2A C7

POKE &1541,&80
POKE &1542,&1B

Pour avoir des vies infinies :
Piste 20, secteur 00, a &09B3
remplacer 3A par A8

POKE &19B3,&A7

Pour choisir son tableau de départ (de 0 à 80) :
Piste 13, secteur 00, à &0000,

remplacer l'octet par 6A
(pour le joueur 0) (MAUBERT)

COMMODORE

HOLLYWOOD POKER

Pour choisir l'image :
POKE 17747,Nb
POKE 17752,Nb
Nb est un chiffre entre 2 et 6
SYS 2076

PARK PATROL

Faire le Reset après le chargement de l'image de présentation ;
POKE 49048,76
POKE 49049,226
POKE 49050,252
POKE 49215,112
POKE 49216,191
SYS 49152
Une fois le chargement terminé, faire un autre Reset ;
POKE 26700,191
SYS 2076

BACK TO REALITY

Pour avoir les vies infinies :
POKE 20109,173
SYS 16384

BMX SIMULATOR

Pour avoir le temps infini :
POKE 8692,0
SYS 4096

ATARI

POPULOUS

NIVEAU 1 : GENESIS
NIVEAU 2 : TIMUSLUG
NIVEAU 3 : SWAUER
NIVEAU 4 : KILLPEING
NIVEAU 5 : MORINGILL
NIVEAU 6 : WEAHVHPHAM
NIVEAU 7 : NOBDETORY

Les niveaux 1 & 2 se passent dans une végétation normale et les ennemis n'utilisent pas de catastrophes.

Les niveaux 3 & 4 se passent dans le désert et les ennemis utilisent une forme de catastrophes.

Les niveaux 5 & 6 se passent sur la banquise et les ennemis utilisent trois ou quatre formes de catastrophes.

Le niveau 7 se passe sur la roche volcanique et les ennemis utilisent plusieurs formes de catastrophes.

Un conseil : installez vos bâtiments à de hautes altitudes et utilisez des raz de marée dès que vous le pouvez. L'Armagedon est très puissant mais utilisez le que si votre population est beaucoup plus nombreuse que l'ennemi.

(Julien BONNY)

FOFT

Tapez "HELLO" à n'importe quel moment et alors hop !!! Plein de crédits.

(Stéphane GASSMANN)

GALDERON'S DOMAIN

Faites une sauvegarde. (1.GME)
Prendre MUTIL et dans le fichier 1.GME, mettez FF au secteur 0, ligne 120, colonne 17.

Alors, vous aurez plus d'argent.
(Freddy NATALY)

GOLDRUNNER

Tapez "Easymode" au tableau des scores. Au début du jeu, appuyez sur la touche de fonction "F9" pour passer le niveau précédent.

Celle-ci permettra de désactiver la collision de la bombe. Si vous êtes embarrassés par les perpétuelles vagues, appuyez sur la touche "F8" pour arrêter le bidouille.

FUSION

Cheat code pour Fusion, il vous suffit de jouer, établir un score même petit (600 points minimum), au moment de mettre son nom, mettez "THE BAD". Puis recommencez une partie sans éteindre l'ordinateur et appuyez sur :

E : accès aux niveaux

H : 50 ou 60 Herz

P : pause

T : boules

B : arme supplémentaire
(Frédéric MILLET)

AMIGA

DRAGON'S LAIR

Tu charges le jeu et quand tu vois l'image du château avec son titre, tu tapes sur les touches suivantes en les maintenant toutes appuyées en même temps ; ensuite tu appuies sur ton joystick.

ESC

R

+ = sur azerty ou = / sur qwerty

L

N

7

Maintenant, tu peux voir tous les tableaux sans problème.
(Mickaël WITKOWSKI)

HUMAN KILLING MACHINE

IGOR :

Pour Igor, il faut rester accroupi et donner des coups de pied balayant.

SHEPSKI :

Pour Shepski (le chien), restez accroupi et donnez des coups de pied et des coups de poing. Surtout ne pas se lever longtemps ni sauter sinon vous êtes mort.

MARIA :

Pour Maria, rester accroupi et donner des coups de pied, même si vous ne la touchez pas tout de suite, attendez car dès qu'elle se lèvera, vous n'arrêterez plus de la toucher.

HELGA :

Pour Helga, sauter et donner des coups de pieds en sautant (les tourniques font plus d'effet)

MIGUEL :

Pour Miguel, rester accroupi, donner des coups de pied accroupi et des coups de pied en sautant. (c'est le plus facile car il ne vous touche pas beaucoup.)

BRUTUS :

Pour Brutus (le Taureau), rester accroupi et ne donner que des coups de poing. Il ne devrait pas vous toucher avec ses ruades.

HANS :

Pour Hans, rester accroupi, et donner des coups de pied accroupi, surtout ne jamais se lever.

FRANZ :

Pour Franz, (c'est le plus dur à mon avis, avec ces bouteilles)

essayer de sauter et d'être juste sur lui (ou derrière lui) et rester debout et faire un tourniquet en tapant à droite et à gauche.

SAGAN :

Pour Sagan, coincez le dans un coin et mettez vous accroupi et tapez, tapez ... il ne bougera pas une seule fois et il sera vite mort.

MERKEVA :

Pour le dernier, Merkeva, sautez dans tous les sens et tapez en sautant, et surtout ne jamais rester à la même place.

(Eric SCHULLER)

SCORPIO

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de mémoire (type monitor c) et faites :

-L 12 30000

Puis éditer l'adresse 30024 et mettre : 0000 0150

-S 12 30000 304E2

Puis avant de démarrer le jeu, éditer l'adresse 150 et mettre :

33FC4E71 0007 8752 4EF9 0007 1800

Faites un reset et lancez SCORPIO. (Pierre BOUTAVANT)

DENARIS

Pour avoir des vies infinies, brancher la souris sur le port 2 et cliquer sur le bouton droit lors du chargement.

(Pierre BOUTAVANT)

MSX

KING'S VALLEY II

Voici quelques codes :

Stage 2:ABABCBCD

Stage 3:BIBIDNGN

Stage 4:AGAIFHGF

Stage 5:DAFAEEME

Stage 6:AMBIGOJC

Stage 7:BADIHNMF

Stage 8:BIEAAFFN

Stage 9:IBCABLLM

ZAK MAC KRACKEN

5ème partie de la solution :

Utiliser le crayon jaune sur la carte faite sur le papier déchiré (on dessine la carte de Mars). Retenir le dessin des dessins étranges. Utiliser le cristal jaune sur la carte pour se téléporter dans le temple martien. Sur Mars: reproduire le dessin des strange markings trouvé dans le sphinx sur la porte du milieu (cela ouvre les trois portes). Sortir par la porte de gauche (car les deux autres communiquent entre elles. Traverser le labyrinthe (bon courage) en s'aidant du briquet pour s'éclairer. dans la grande salle: utiliser le scotch sur le bocal à sushi, ce qui vous fait entrer en possession d'une combinaison spatiale. Sortir et acheter deux jetons (un pour l'aller et l'autre pour le retour). Changer de personnage : Leslie. Mettre la casque pour respirer. Rejoindre Zak. Acheter un jeton (il en possède déjà un). Changer de personnage : Mélissa. Rejoindre Zak et Leslie. Acheter deux jetons (comme pour Zak). Remplir les réservoirs d'air de chacun dans le vaisseau. Changer de personnage : Leslie. Utiliser le balai alien mort sur le sable en face de l'hôtel. Conduire Zak Leslie Mélissa devant le tram. Utiliser les jetons de chacun pour les faire entrer dans le tram (un par personne).

Arrivés devant la pyramide: Changer de personnage : Leslie. Utiliser le balai alien sur le sable qui bloque la porte. Changer de personnage : Zak. Mettre le signe en forme d'épingle dans la serrure. Dans la pyramide martienne: conduire les trois personnages dans la salle de la pyramide (après le couloir). Changer de personnage : Leslie. Allumer la torche électrique. Procédure pour entrer dans la salle du cristal blanc et le prendre: Leslie pousse les pieds du sarcophage (cela ouvre une porte dans le fond de la pièce, ne plus les faire bouger). Conduire Zak et Mélissa à cette porte. Ils arrivent dans une nouvelle pièce. Changer de personnage : Leslie. Sortir de la pièce (la trappe se referme et Zak et Mélissa peuvent maintenant se déplacer dans la pièce). Changer de personnage : Mélissa. Aller devant la serrure. Changer de personnage : Zak. Aller devant le cristal blanc. Changer de personnage : Mélissa. Appuyer sur le bouton puis passer rapidement à Zak pour lui faire prendre le cristal blanc (il n'a que quelques secondes). Il faut maintenant récupérer la dernière partie du système. Procédure pour récupérer la dernière partie du système : utiliser le cristal jaune (pour se téléporter). (Philippe THESLER & Marc VOGEL)
Et enfin la 6ème et dernière partie la semaine prochaine.

Stage 10:CAKABENE
Stage 11:AFMMFBCC
Stage 12:LAGEBNDB
Stage 13:KAGMFFGB
Stage 14:EDKEHKGB
Stage 15:BEBPGHJK
Stage 16:IBAIEEMN
Stage 17:EEGBAKKP
Stage 18:GBCJGEOO
Stage 19:KCHADLEN
Stage 20:MIFBAGBP
(THAI CHAN HUNG)

SPECTRUM

THE PYRAMID

Pour avoir des vies infinies: POKE 29893,0 (DA SILVA).

TRAN'S AM

Pour avoir des vies infinies: POKE 25446,0 (DA SILVA).

WAR I

Pour avoir des vies infinies: POKE 37033,0 (DA SILVA).

BOMB JACK

Pour avoir des vies infinies: POKE 49530,4 (DA SILVA).

THE GREAT ESCAPE

Pour avoir le moral infini: POKE 41182,0
pour avoir le jeu sans ennemi: POKE 50209,201
pour traverser les portes sans clés: POKE 45619,0 (Emanuel NUNES).

MAN HUNTER

3ème partie : La semaine dernière le croquis sci-dessous était incomplet, en voici la bonne version.

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12

Balle 1 : poupée 3
Balle 2 : poupée 6
Balle 3 : poupée 12

Quand l'homme vous regarde, utilisez sur lui le médaillon trouvé dans les égouts. <prenez ensuite votre prix (une DATA-CARD), le MAD se met en marche: ADRESSING DATA CARD. Retenez bien tout. Report suspect's name. Name 1: entrez le nom suivant: RENO DAVIS.

Second jour: l'orb vous dit d'aller au GRAND CENTRAL STATION. Après avoir observé la scène à l'aide du MAD, allez y. Regardez l'écran et rebranchez le MAD. Suivez le TRACKER 1, il se dirige ensuite dans une boîte de nuit et disparaît. Fermez le mad et allez-y. Arrivé au night-club, un garde est devant la porte,

son nom est Loius REDMAN. Cliquez sur le bord gauche de l'écran, vous allez devoir éviter les couteaux que vous lance un punk. Baissez la tête quand un couteau passe en haut et sautez quand il passe en bas. Une fois près du punk, tapez le, et faites de même avec les punks 1, 2, et 3, le quatrième vous envoie dans la discothèque par la vitre. Une fois dans la boîte, regardez la femme à gauche habillée comme un manhunter. Elle vous frappe. Juste avant que le videur vous prenne, ramassez la carte qui est tombée (pour cela bougez l'oeil dessus et pressez ENTER). Ensuite vous vous retrouvez dehors avec 13 "keycards", branchez votre MAD en mode TRACKER et changez d'homme: positionnez l'oeil sur le deuxième des trois hommes dans la scène du "GRAND CENTRAL STATION" et appuyez sur RETURN. 4ème partie dans notre N°29 (J. Michel JINESTET)

UN BON DEBUT :

Aller à gauche - prendre shuriken - lire parchemin - Droite - passer au-dessus du puits - droite - Tuer femme avec shuriken - Droite - Aller jusqu'à salle avec créature volante et repartir à gauche avec elle. Deuxième partie dans notre numéro 29



EN 1977, VOYAGER II FUT LANCÉ –
INVITANT TOUTES LES FORMES
DE VIE DE L'UNIVERS À VISITER NOTRE PLANÈTE
PRÉPAREZ VOUS – NOUS AVONS DE LA VISITE!

Luke Snayles – de retour sur la terre
après une mission d'exploration de 50
ans – n'est pas l'homme que vous
aimeriez rencontrer. Après, un demi-
siècle de solitude, il
s'ennuie et il est
affamé.

A M I G A

DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615
MICROMANIA REVENDEURS POUR
CONNAÎTRE LES DATES DE SORTIE
TÉLÉPHONEZ AU 93 42 71 45

Sur terre, des intrus sont sur le point
d'arriver – Ce sont des ROXIZ, mais
Snayles a un autre point de vue:
Personne, absolument personne ne
gâchera la fête qu'il
a prévu pour son
retour!

ATARI ST

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
TEL: 93 42 71 45

ocean