

JOYSTICK HEBDO

N° 40

Shufflepuck CAFE™

BY CHRISTOPHER GROSS

FUN

MEGA TESTS

Xenon II, Shufflepuck Café, Oil Imperium, Populous : The Promised Lands...

SUPER PREVIEWS

Shadow of the Beast, Dark Century, Postman Pat...

VIES INFINIES D'ENFER

INFOS DU MONDE ENTIER

POSTER Shufflepuck Café

TOUT CA... C'EST HEBDÔ !

JOYSTICK

27 SEPTEMBRE 1990

T 2788 - 40 - 12,00 F

3792788012005 00390

SHINOBI

...Bien peu parmi les élèves connaissent Bwah Foo, mais il ne vous faut qu'une seconde – une seconde de Ninja, ça ne dure pas longtemps – pour l'identifier et pour réaliser que celui qui fut l'une des lumières de l'école n'a pas tardé à pencher du côté des ténèbres. Paralysé par un Sort Magique de Bwah Foo, vous ne parvenez plus à bouger un muscle, ni même un cil, alors que les acolytes de Bwah Foo évacuent la salle...

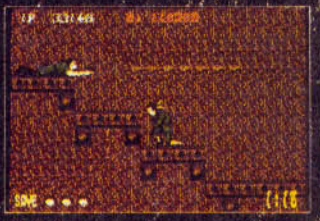


... C'est alors que la diabolique Bwah Foo vous met le défi en mains. D'un bond, il saute sur la tribune et vous jette un regard glaçant. «Mais je me trompe ou c'est ce bon vieux Joe Musashi, renifle-t-il, ce bon vieux Double-shuriken. Tiens, tiens, tiens.»
«C'est de l'or que je veux, continue-t-il, tout l'or qui est dans les coffres de l'école. Et si je ne l'ai pas au plus tard mercredi soir, je tuerai tous les élèves de l'école. Et là, tu commenceras peut-être à comprendre». Et dans un éclair vert et un ricanement sardonique, il disparaît...



C64

- ☐ Cinq zones. Plusieurs étages.
- ☐ Temps limité par zone.
- ☐ Une seule bombe magique par zone
- ☐ Disponible sur: C64 AMSTRAD-ST- AMIGA-P.C.



ATARI ST

C'EST UN JEU VIRGIN LOISIRS

Virgin LOISIRS NOTICE EN FRANÇ

8/10 rue Barbette
75003 PARIS
Tél. (1) 42.78.98.99

LORICIEL

PRESENTE

SIMULATION hits

3 BESTS DANS UN SUPERBE COFFRET !



ECRANS ATARI





SPACE RACER

MACH 3

turbo cup

TILT D'OR CANAL+





LORICIEL

81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
TEL. 47 52 18 18 - TELEX 631 748 F

POUR ATARI ST, AMIGA, PC, CPC, THOMSON.

PAPARAZZI NEWS

Réalisé par Henri LEGOY avec Michel DESANGLES et Cris de QUEANT

SOMMAIRE

N° 40 DU 27 SEPTEMBRE 1989

4/11 LES NEWS DU MONDE ENTIER 12/30 JEUX...CRACK! DES TRUCS, DES ASTUCES ET DES POKES 12/14 LES PREVIEWS: SHADOW OF THE BEAST - DARK CENTURY - MAGIC MARBLE - BATTLE SQUADRON - POSTMAN PAT - WAYNE GRESKY HOCKEY - KNIGHTS OF THE CHRYSTALLION 16/28 LES TESTS: SHUFFLEPUCK CAFE - XENON II - POPULOUS : THE PROMISED LANDS - OIL IMPERIUM - BISMARCK - TURBO CHOPPER SIMULATOR - HATE - PASSING SHOT - DAILY DOUBLE HORSE RACING - AMERICAN PRO FOOTBALL - FUTURE SPORT 31 J'ANNONCE : TOUTES LES P.A. CLASSÉES

Il vous manque des numéros de JOYSTICK Hebdo, adressez votre commande à: JOYSTICK Hebdo 177 rue Saint Honoré 75001 PARIS en indiquant les numéros que vous souhaitez recevoir (1 à 37) ou HS pour le Hors Série. N'oubliez pas de joindre votre règlement (10 francs par numéro et 30 francs pour le HS).

CE NUMERO COMPORTE UN POSTER, EN PAGES CENTRALES, NON FOLIOTE.

Ce numéro a été tiré à 62000 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:** PIXEL PRESS STUDIO & SAMAT • **Illustrateur:** Bruno BELLAMY; Illustré: BUG RABBIT • **Publicité:** André UZAN \ • **Abonnement au journal:** Publication Hebdomadaire. • **Diffusion** Transports Presse. • **Fabrication/PAO,** CHALLENGE. • **Photogravure** BEAUCLAIR. • **Impression** Sima Torcy. • **Commission paritaire** N° 70725. Dépot légal à parution.

ALLEZ KUTIL

Jeudi 14 septembre, ESAT SOFTWARE a organisé une soirée, réservée aux journalistes, au cours de laquelle ont été présentés les nouveaux produits, et les nouvelles orientations commerciales de cette société.

Passons en revue les softs prochainement disponibles chez l'éditeur bordelais:

HOUSE MUSIC SYSTEM II: Vous permet de composer sur partition, et ce, à partir de sons pré-programmés, ou à partir de sons samplés. Le logiciel est fourni avec des routines en divers langages, qui vous permetteront de faire tourner les musiques, sur vos propres programmes, et en interruptions. Cet utilitaire sera disponible sur ST en couleur ou en monochrome.

DISCOSCOPIE: est un éditeur de secteurs sur AMIGA. Avec ce programme, très performant, vous pourrez fouiner jusqu'au plus profond de vos disquettes (RAAAAAHHH LOVELY !!!), modifier directement le contenu des pistes, calculer les checksums, lire et modifier les valeurs de synchros.

Comme gage de qualité, sachez que DISCOSCOPIE a été protégé avec DISCOSCOPIE, et sera donc déplombé par... DISCOSCOPIE!

MAFIA: est le premier soft a sortir sous le label COSMIC SOFTWARE, branche ludique d'ESAT, et c'est sur CPC. Malgré un effort d'imagination au niveau du scénario, nous nous trouvons là avec un remake de PROHIBITION couplé à ASPHALT... avec la qualité graphique en moins. Vous contrôlez un chef d'une puissante famille de la MAFIA, et à votre retour de vacances (cf. le film DON VITTO CORLEONE FAIT DU SKI), vous constatez que votre ennemi juré (DON DIEGO DE LA VEGA ?) en a profité pour vous piquer toutes les villes que vous contrôliez. Vous l'avez deviné, le but du jeu est de les reconquérir. C'est pas beau et pas très original, mais ce n'était qu'une preview. A suivre, mais de pas trop près quand même.

L'ALLIANCE: autre élément de la gamme COSMIC SOFTWARE, et toujours sur CPC, L'ALLIANCE est un jeu d'aventure en mode 2 (donc deux couleurs). Le soft comprend une centaine de dessins de lieux, des personnages, et utilise le principe de l'analyseur syntaxique pour tenter de comprendre et pour éxécuter les directives du joueur. L'action se déroule (ment à bille) dans un contexte médiévale (oui, je sais, encore !), et vous devez tenter de refourguer votre fille, moche, sotte, et sans dot, au prince Gildas d'Agenay. Autant vous dire que vous avez du boulot !

En plus des gens d'ESAT, étaient présents ceux d'ACKERLIGHT. Non, ne décrochez pas votre téléphone pour prévenir l'APP, il semble que ces anciens pirates de génie soient passés de l'autre côté de la barrière pour se livrer aux joies de l'édition (un paradoxe, non ?). Nous avons eu la chance de voir des previews de six de leurs prochains titres, qui seront distribués par E.A.M sous le label **ACKERLIGHT**,donc. Cette société vise presque essentiellement le marché Américain, avec entre autres, WINGS OF GLORY une sorte de 1943 sur AMIGA. Mais EAM c'est surtout pour l'instant des utilitaires: HALLEY et ELLIPSE sur ST (voir infos), VECTOR un serveur monovoie sur CPC, FORTH qui comme son nom l'indique est un FORTH (et OUI...) mais sur PC, et enfin un jeu sur CPC, SKYWAR, qui, d'après la preview semble très prometteur.

La présence de la société E.A.M à cette réunion, s'explique par l'accord passé entre elle et ESAT. En effet, ESAT distribuera les produits E.A.M en FRANCE, et E.A.M les produits ESAT aux States. Longue vie donc à cette collaboration.

DRIVES

Cumanan vient de sortir de nouveaux lecteurs de disquettes pour Atari et Amiga. Le modèle 3 pouces 1/2 coûte 1400 francs, il est extra-plat et silencieux. Le modèle 5 pouces 1/4 coûte lui 2100 francs (ouch!), il est extra-plat et silencieux aussi, mais il est équipé en plus d'un commutateur 40/80 pistes, ce qui explique les 700 balles de différence (les boutons coûtent cher, cette année).

UN CD ROM POUR C64

Figurez-vous que Rainbow Arts, compagnie allemande, comme son nom l'indique, a trouvé un moyen de stocker des programmes sur CD Rom et de les faire relire par un C64. Un jeu moyen se charge alors en 40 secondes. Ce qui signifie que le transfert des données n'est absolument pas numérique, mais analogique, sinon vous pensez bien que 40 Ko se chargeraient en quelques fractions de seconde. En revanche, l'avantage, c'est qu'avec l'interface nécessaire (et justement vendue par la boîte en question), n'importe quel lecteur de CD peut être utilisé. Mais oui, mais alors, euh, et les CD? On les trouve où? Justement, mes bons amis, chez Rainbow Arts. Enfin, les CD, c'est beaucoup dire. Le CD, plutôt. Il n'y en a qu'un, qui comprend

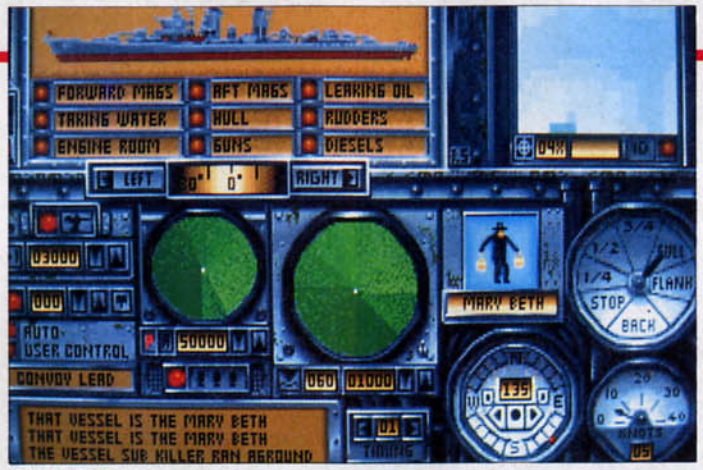


pour l'instant Dropzone, Leaderboard, Solomon's Key, Impossible Mission, Lode Runner (miam), Jinks, M.U.L.E., Fist II, David's Midnight Magic et Mission Elevator. Ca vous intéresse? Il faudra attendre que ça sorte en France. Prix inconnu, oeuf corse.

POCKET ENCORE

Le concurrent au Portfolio d'Atari, le Pocket de Fujitsu, a un avantage: l'écran LCD fait 25 lignes de 80 caractères, contre les 40*8 d'Atari. Il a aussi un inconvénient: il coûtera plus de 8000 francs, contre les 3000 du Portfolio.

MIRRORSOFT



WOLFPACK (PC)

C'est pas tous les jours qu'on va au **PLAZA ATHENEE** à Paris, invité de plus, voir les nouveautés de **MIRRORSOFT!** Rien que des nouveautés extraordinaires d'ailleurs, et je suis pas bourré!

Par quoi commencerai-je? Tout d'abord par vous indiquer que **MIRRORSOFT** regroupe maintenant plusieurs sociétés en son giron qui sont: Imageworks, Cinemaware, Ftl, Pss,Spectrum Holobyte, excusez du peu! Tout ce que nous y avons vu sera disponible sous peu sur les 16 bits. Rien pour CPC! Tiens, tiens! Aujourd'hui, nous allons faire un petit tour qui va vous mettre les papilles en feu!


HARPOON (PC)

IMAGEWORKS

Vous connaissez **STARGLIDER** 2? Certains détails semblent d'ailleurs s'en être échappés pour peupler l'univers 3D **d'INTERPHASE**, dans lequel vous allez vous balader bientôt avec votre Amiga, ST ou PC. Et bien ce truc, c'est encore mieux, avec une gestion d'objets 3D faces cachées en couleur. C'est beau, c'est irréel!... La suite de **LEGEND OF THE SWORD** arrive et c'est beau! Encore! **BLADE WARRIOR** ex Palladin, propulse le joueur dans un contre jour crépusculaire où il devra affronter des créatures terribles.

FTL

CHAOS STRIKES BACK. C'est en disquette, la suite de **DUNGEON MASTER**, sur lequel tout le monde a craqué! Un jeu de rôle comme ça, tous les ans, on en veut un!

SPECTRUM HOLOBYTE

(FALCON,c'est eux) Pour les PC aujourd'hui, **TANK** est une simulation de M1 ABRAMS. C'est du 3D de folie! Mais c'est également un jeu de stratégie! C'est dingue!

PSS

Après **WATERLOO**, super wargame, voici **HARPOON**, une simulation de bataille navale utilisant toutes les infos réelles dont on dispose sur les forces de l'OTAN et de l'URSS. Une assistance informatique est fournie au débutant pour qu'il puisse évoluer dans le jeu! Autre wargame naval, mais sous marin, de la même société, **WOLFPACK** retrace les terribles batailles de l'automne1942. (Pour mémoire je vous recommande de voir ETE 42 ou SUMMER OF 42, film dans lequel se trouve l'une des plus belles scènes d'amour du cinéma.) Le joueur pourra également construire ses propres scénars! Un tour de force des programmeurs a permis de mettre 1,2mégas sur une disquette de 360K! C'est d'abord sur PC en VGA.

LOGOTRON

EYE OF HORUS vous renvoie dans les couloirs secrets des pyramides, transformé en dieu, fils d'**OSIRIS**, à la recherche des 7 morceaux constituants le corps du père. Pourrait faire attention à ses affaires, non! Un concours peut vous faire gagner un voyage au **CAIRE** pour deux (Vous et votre ordinateur), hotel et avion compris! C'est dingue! -"Tu l'as déja dit! t'as pas autre chose? - Pienn zur gueu gé audre chooze!" C'est fou, non?


IT CAME FROM THE DESERT (ST)


BLADE WARRIOR (PC)

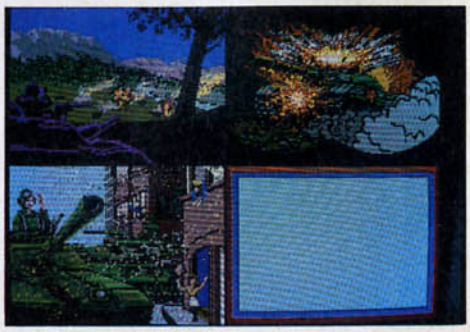
La semaine prochaine, vous aurez d'autres infos sur d'autres nouveautés de chez **MIRRORSOFT** qui nous en a mis plein la vue. Un conseil avant de partir les keums? Ou vous achetez de nouvelles étagères, ou vous balancez presque tous les softs que vous avez, car il va vous falloir de la place.



INTERPHASE (ST)

CINEMAWARE

(**DEFENDER OF THE CROWN,** vient de chez eux) **IT CAME FROM THE DESERT,** oui vous êtes au cinéma avec la version Amiga du film. La fourmi est grande comme la moitié de l'écran et va vous bouffer la tête vite fait. Bientôt sur ST et PC.


TANK (PC)

PAPARAZZI NEWS

DIGIT!

Studio Conceptor est un nouveau digitaliseur sonore pour ST. C'est même lui qui a servi à faire la démo du STE, en stéréo, s'il vous plaît. Oui, je sais, si vous avez un Amiga, vous devez rigoler doucement, mais pour nous, les Ataristes, c'est encore du domaine de la nouveauté. Il se présente sous la forme d'une cartouche - classique - qui se connecte sur le port parallèle - pas classique du tout. Pourquoi sur le port parallèle et pas sur le port cartouche? Parce que le connecteur parallèle coûte moins cher, ce qui permet d'économiser de l'argent, qui est aussitôt investi dans la qualité des composants internes. D'où une meilleure qualité sonore, renforcée par le fait que le boîtier est en métal, ce qui fait une cage de Faraday, et qui évite les parasites, je ne sais pas si il y a une relation de cause à effet entre les deux mais les faits sont là: il y a nettement moins de parasites que dans les échantillonneurs traditionnels.

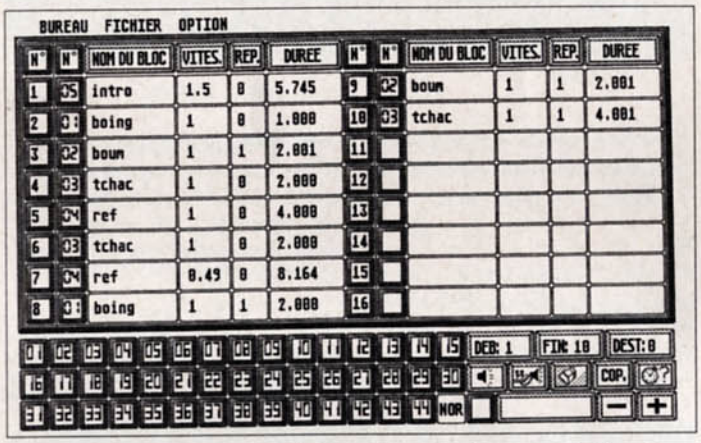
Hélas, trois fois hélas, il faut alimenter ce boîtier à l'aide d'une pile 9 volts. Ceux d'entre vous qui ont taté de la guitare électrique savent pertinemment bien que le gros problème de la guitare électrique, c'est que si on ne débranche pas les pédales d'effets, la pile s'use plus vite que si on s'en sert. Là, ça va être du kif: pensez à la débrancher lorsque vous avez terminé de travailler.

Du boîtier sort un fil que l'on doit brancher sur la sortie vidéo du ST, la prise qui va au moniteur devant à son tour être branchée sur le boîtier lui-même. L'avantage de la chose? Cela permet de choper au passage le son qui va au moniteur et de le balancer sur la sortie audio du boîtier. Pourvu que celle-ci soit connectée à une chaîne, tous les sons du ST sont alors envoyés à la chaîne, en plus du moniteur. Les tremblements de terre de Populous à fond la caisse, je vous garantis qu'il y a de quoi en provoquer de véritables, mieux qu'en Arménie.

Deux autres prises permettent de brancher respectivement l'entrée et la sortie audio (sur le modèle pour STE, il y a quatre prises, puisqu'il est stéréo). Ce sont des Cinch (RCA) tout ce qu'il y a de plus banales. Dernier détail sur le boîtier: à l'aide du petit tournevis, on a accès à une vis de réglage de l'amplification, au cas où votre chaîne ne ferait pas son boulot correctement. Dernier détail sur le boîtier: si on éprouve des difficultés à le brancher sur le port parallèle (pour des raisons de place, il faudrait avoir 20 centimètres de libres à l'arrière du ST, c'est pas toujours le cas), on peut très bien se servir d'un câble parallèle tout bête. Dernier détail sur le boîtier: si on veut brancher son imprimante en plus du boîtier, il faut acquérir un T dans le commerce. Fin des derniers détails sur le boîtier.

Passons donc au softouère. Il y a une photo quelque part sur la page, reportez-y-vous pour voir de quoi-t-on cause. Les menus, d'abord. Il est possible de charger aussi bien un fichier issu de Studio Conceptor, qu'un fichier provenant d'un autre échantillonneur (n'importe lequel). Idem lors de la sauvegarde: il est possible de sauver les échantillons sous forme SC, et également sous forme standard. Deux options de menu permettent de valider ou non la présence de boîtes d'alerte lors d'opérations qui menacent d'altérer les échantillons.

Le menu "Fréquence" permet de choisir, je vous le donne en mille, la fréquence des échantillons, aussi bien à la lecture qu'à la reproduction. Les fréquences possibles sont 5 Khz, 10, 15, 20, 30, 40 et 50 Khz lorsqu'on passe par le port cartouche (j'aurais dû commencer par là. On peut très bien, si l'on possède déjà un digitaliseur en cartouche, n'acheter que le programme Studio Conceptor, et se servir de sa cartouche pour numériser des sons, même si celle-ci se connecte sur le port cartouche), et de 5 Khz à 30 Khz seulement si l'on passe par le boîtier de Studio Conceptor, c'est-à-dire par le port parallèle. Ceci dit, il est déjà rarissime de numériser à 30 Khz dans un logiciel, à cause de la place que ça occupe, alors c'est bien suffisant. Le calcul est simple: 30 Khz, c'est 30 Ko par seconde enregistrée. 10 secondes: 300 Ko. C'est pour ça que c'est rare. En général, on utilise plutôt du 10 Khz, qui est certes moins bon en qualité sonore, mais tellement plus économique en mémoire!

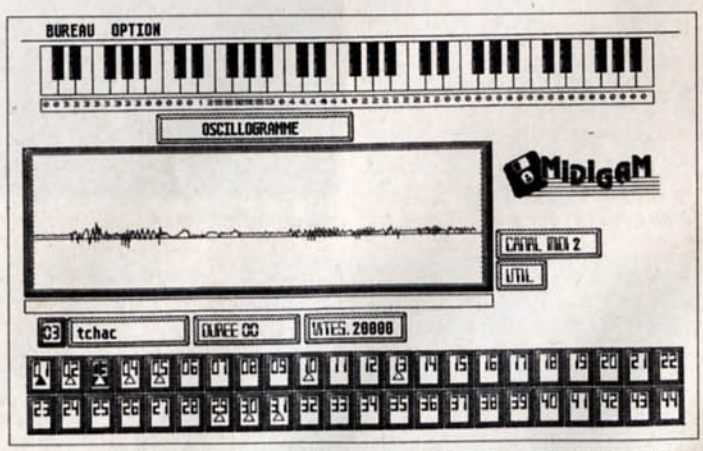


Comme je viens de vous le dire, on peut choisir le boîtier parallèle ou cartouche. Cela veut dire qu'on peut même, si on n'a rien d'autre à foutre, brancher les deux en même temps et passer de l'un à l'autre en cliquant simplement sur une option de menu. Qu'est-ce que c'est rigolo, l'informatique.

Dans la fenêtre du haut se trouve représentée la totalité de la mémoire, sous forme oscillographique. Dans celle d'en dessous, se trouve le bloc défini, s'il y en a un. En dessous encore, se trouvent 44 boutons qui correspondent aux 44 blocs que l'on peut définir. Viennent ensuite les boutons qui comportent le nom du bloc sélectionné, la fréquence d'échantillonnage, les points de début et de fin du bloc ainsi que sa durée en millièmes de secondes, puis les icônes qui permettent d'enregistrer, de "monitorer" (d'entendre le résultat de l'enregistrement sans enregistrer réellement), d'augmenter ou de diminuer le volume du bloc, d'effacer, de mélanger, d'inverser, de dupliquer, d'insérer ou de superposer un bloc. Lorsqu'on a échantillonné un son (jusqu'à 3 minutes en 20 Khz sur un Méga 4, ça fait de quoi voir venir l'hiver), on peut le jouer à l'endroit ou à l'envers.

Le concept de bloc peut paraître un peu étrange. En fait, on enregistre un morceau - éventuellement en plusieurs fois - puis on délimite, à l'intérieur de ce morceau, des marques de début et de fin qui constitueront les blocs. De sorte que, admettons que nous ayons échantillonné "Salut René", si un bloc comprend "Salut Re" et un autre "lut" seulement, le second bloc ne prendra pas de mémoire supplémentaire, puisqu'il est déjà compris dans le premier. Il peut même être reproduit à l'envers et à une vitesse différente, peu importe. Le premier non plus ne prendra aucune mémoire, puisqu'il fait partie en fait de l'échantillon tout entier.

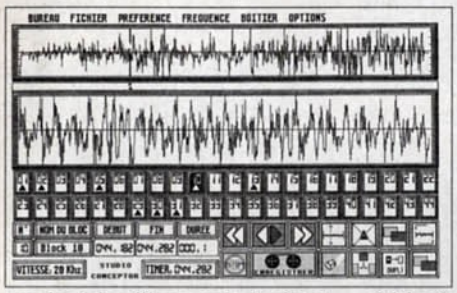
Ce principe est remarquablement intéressant lorsqu'on veut créer des jingles, ou même de la musique digitalisée, sachant que chaque mesure peut être répétée plusieurs fois pour constituer le morceau. C'est pourquoi on peut accéder à la seconde partie du logiciel: le banc de montage. Avec celui-ci, chaque bloc que l'on a défini précédemment peut être inclus dans une liste, avec un nombre de répéti-





L'ACTUALITÉ À LA LOUPE

tions que l'on peut choisir, et à la vitesse voulue. La durée de chaque bloc est affichée, en tenant compte des répétitions, ainsi que la durée totale du montage. On peut alors jouer le morceau, soit sur le haut-parleur interne du ST, soit sur l'un des sorties audio (parallèle ou cartouche). Un troisième écran permet d'obtenir l'équivalent d'un véritable échantillonneur: si vous êtes pourvu d'un clavier midi, vous pouvez affecter un échantillon sur un groupe de touches, répandre ainsi



tous les échantillons sur le clavier et jouer en direct. On peut choisir le canal Midi sur lequel seront transmises les informations, et si affecter un échantillon à un Do, il jouera en Ré si vous appuyez sur le Ré, etc. Un vrai échantillonneur, quoi. Gratos, est livré un programme de formatage très complet (formatage entrelacé, compatible PC, etc) qui peut être lancé en accessoire si vous avez assez de place. Car la place reste le problème crucial sur ce type de programmes: sur un 520, par exemple, il en reste tellement peu une fois que le logiciel est chargé, qu'il vaut mieux ne pas l'utiliser du tout. Et c'est ce que conseille Midigam, l'éditeur! Ca, c'est fort, un éditeur qui recommande de ne pas utiliser son programme. D'habitude, ils ne disent rien et vous vous apercevez trop tard que vous ne pouvez rien faire. Remarquez, Midigam propose à ceux qui ont un 520 ST de les contacter: ils peuvent fournir une version épurée du programme qui laisse suffisamment de mémoire pour travailler (mais qui est simplifiée, bien sûr, on ne peut pas tout avoir).

Dans la prochaine version du logiciel, on trouvera quelques gadgets supplémentaires, comme un "zero crossing" (une option qui recherche automatiquement les points de raccord entre deux échantillons pour éviter les "clocs"), une épuration de l'échantillon une fois que les blocs sont définis, etc. D'ores et déjà sont fournies des routines en GfA et en assembleur pour récupérer les montages et les sons réalisés avec Studio Conceptor.

Ce n'est pas tout: un autre logiciel sort bientôt, Labo Conceptor, qui permettra de réaliser plein d'effets numériques, comme des échos, des reverbs, des chorus, etc. Nous vous en reparlerons dans pas longtemps.

On a quasiment fait le tour: côté prix, le boîtier et le logiciel coûtent 890 francs, et le logiciel seul coûte 290 francs, si mes souvenirs sont bons, et dans le cas contraire on rectifiera la semaine prochaine. La version stéréo pour STE coûtera un peu plus cher mais sera livrée d'office avec Labo Conceptor. On ne connaît pas encore le prix mais ça ne saurait tarder. On vous tiendra au courant.

PRIX

Bien sûr que ça baisse! Toutes les sociétés indiquent qu' elles ont gagné beaucoup de fric l'an dernier, donc elles ont confiance! Ca baisse chez APPLE dans la gamme des compacts, c'est à dire de ces bécanes qui ont l'écran dans le ventre. Ca baisse chez TOSHIBA, dans la gamme des portables. Ca baisse chez COMPAQ! Ca baisse dans ma cave du côté du CHATEAUNEUF DU PAPE, et là c'est grave! Et ça baisse chez ATARI dans la gamme STF, pour cause de STE!

CHARGEZ !

Tous les softs qui sortent cette semaine:
VULCAN (R.T SMITH) AMIGA ° **MR. HELI** (FIREBIRD) ST-AMIGA ° **CARRIER COMMAND** (RAINBIRD) CPC ° **BASKET-BALL** (SPORTTIME) AMIGA-C64 ° **TURBO CHOPPER SIMULATOR** (CODE MASTERS) CPC K7 ° **SHUFFLE-PUCK CAFE** (BRODERBUND) AMIGA ° **DAILY DOUBLE HORSE RACING** (CDS) ST-AMIGA ° **POPULOUS SCENARY DISK: THE PROMISED LANDS** (ELECTRONIC ARTS) ST-AMIGA ° **FUTURESPORT** (AS) ST ° **SIMULATION HITS** (LORICIEL) ST-AMIGA ° **THE STORY SO FAR**: VOL. 4 (ELITE) CPC K7 °

MINITEL STORY

3615 JOYSTICK

est fier de vous annoncer l'ouverture de nouvelles rubriques. Tout d'abord, il est important de rappeler que vous pouvez, depuis le 20 septembre, gagner un superbe Atari 1040 STe en jouant à l'inéffable Mega-Quizz! Mais...stop! Avant de vous connecter, sachez que des modifications importantes vont être effectuées dans les prochains jours.

• Un nouveau débat (*deb) sur un thème qui vous tient à coeur sera lancé...mais chut!

• La rubrique Joystick Secours (*sos) bénéficiera d'un "écran-liste" pour éviter les pressions trop menaçantes sur la touche 'suite' après chaque message.

• Un super Quizz Sega vous fera gagner des consoles de jeu ainsi que de nombreux softs pour cette bécane.

• La rubrique Infos Magazine (*inf) va être entièrement redessinée. Une nouvelle rubrique "spécial Infos" fera son apparition, pour vous tenir au courant, au jour le jour, des dernières nouveautés micro.

• Les pokes, bidouilles, listings (*pok) seront mis à jour chaque semaine (pour ne pas changer).

• Le sommaire général sera bientôt redessiné et dynamisé afin d'obtenir un confort d'utilisation optimum.

• Le concours quotidien qui vous fait gagner des softs (*jeu) va bientot être remplacé par un quizz permanent alors...dépêchez-vous de raffler un maximum de logiciels! Tous les jours entre 18 et 19 heures!

• Les célèbres KO's Amstrad de Joystick hebdo seront bientôt disponibles en téléchargement.

• Cris Graphix vous remercie de l'accueil chaleureux que certains minitélistes ont su lui réserver. (Mais ça ce n'est pas à modifier!)

N'oubliez-pas! Le 3615 Joystick est un lien privilégié entre vous et la rédaction de Joystick Hebdo! Alors... rendez-vous en "*mes" pour d'autres infos!

Bonne connexion.

PAPARAZZI NEWS

LE PROCHAIN TITUS

C'est RALLY CROSS, un nouveau soft d'AMCO. Une course tout terrain avec un ou deux joueurs qui s'affrontent sur l'un des huit circuits vu de dessus. L'ensemble de la piste figure à l'écran et chaque joueur essaie d'améliorer ses chances en modifiant la carrosserie, les pneus ou encore en intervenant sur le temps passé au stand de ravitaillement. Le test pour très bientôt.



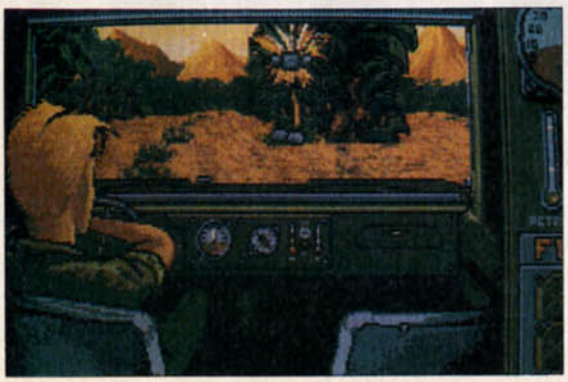
RALLY CROSS

DU COTE DE CHEZ...SILMARILS

Silmarils annonce la version Cpc de **Windsuf Willy** courant septembre et celle de Targhan pour novembre. Silmarils lance dans le même temps, le "fétiche maya", un jeu d'aventure/action intégrant notamment une simulation de jeep en 3D. - Le corps du célèbre archéologue Edward Halifax a été découvert dans la jungle du Yucatan. Le vieux savant portait sur lui un vieux parchemin maya mentionnant l'existence d'un mystérieux fétiche.

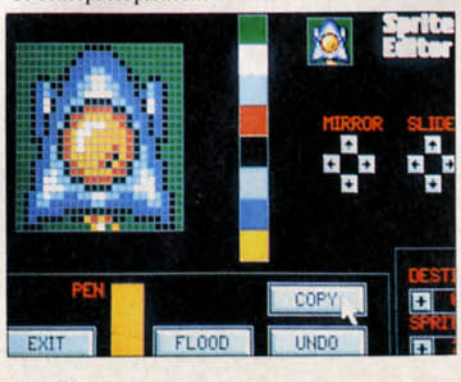
Un émule d'Indiana Jones part le jour même à la recherche du fétiche perdu. Tout un programme. Sortie prévue en octobre sur PC, Atari & Amiga.


WINDSURF WILLY (CPC)


MAYA (ST)

TIRE DANL'TAS

Déja disponible sur Amiga et C64, diantre! S.E.U.C.K. de PALACE SOFTWARE est enfin presque disponible sur ST, à l'heure où vous avez enfin arrêté de vous tripoter pour vous enculturer les uns les autres. Contrairement à son nom, qui nous projette furieusement une chanson de GAINSBARRE au travers de la gueule: "... suck, baby, suck...", ce soft est une boite de construction de TIRE DANL'TAS, adaptée aux ignorants de la programmation. Tout un lot d'outils sont disponibles pour manipuler les sons, les images, l'action et le scénario à votre convenance. Le jeu ainsi réalisé peut ensuite être utilisé séparément, sans faire appel à S.E.U.C.K. Ce concept est particulièrement intéressant, puisqu'il permet à des créateurs de tous poils de fabriquer une maquette de bonne qualité, du jeu qu'ils souhaitent proposer aux maisons d'édition. Ce type d'outil existe déja dans le domaine pro, puisque Dbase, Superbase, Quattro par exemple vous permettent de configurer votre programme à votre convenance et de créer les applications que vous souhaitez.



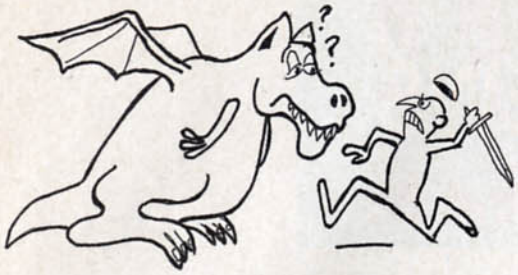
SELIK (ST)

LE REPOS DU GUERRIER

C'est dans une de leurs marmites en fonte, entre deux bains d'huile bouillante, qu'Hewson nous mijote un soft tout d'armure en acier vêtu. ONSLAUGHT sera une épopée au moyen-âge, où un héros musclé et armé d'une massue destructrice devra liquider tout ce qu'il croise afin de ramener la paix et la tranquilité entre plusieurs tribus d'énergumènes perpétuellement en guerre. Ou comment avoir la paix en faisant la guerre. Notre héros fait gicler des flots de sang, abat des cavaliers montés à cheval, grimpe aux tours, saute, rebondit, remonte, frappe, casse etc... dans des décors plus que denses, où le "repos du guerrier" n'a pas sa place.

A suivre, et ca sera sur ST.


ONSLAUGT





APPLE

J'ai vu le portable MAC et j'y ai touché. Mais j'ai pas le droit d'en parler aujourd'hui, sinon yé mé fé cassé li gole par la gzesse du service de pêche! J'ai la photo de la fille et je n'arrive plus à mettre la main sur les plans des clones MAC. Ce qui est fou, c'est qu'il y en a de plus en plus qui se pointent sur le marché, tous déficients du côté des ROM APPLE, mais biaisant à qui mieux mieux pour contourner ce handicap majeur. La dernière ruse proposée par un constructeur américain serait de fabriquer un portable compatible MAC, utilisant les ROM de votre SE de bureau, le rendant par là complètement débile sans le secours de votre portable, qui deviendrait alors la machine principale. Gloup! Décidemment, les copieurs ne sont jamais à court d'idées!



TT

Quelques détails sur le TT qui a été montré à Dusseldorf par Atari? Ok, allons-y: il est équipé d'un 68030 à 16 Mhz, de 2 Mo de Ram et d'un disque dur 60 Mo en standard (pour environ 15,000 francs, mais des versions 8 Mo seront disponibles aussi). Il peut afficher du 1280x960 en monochrome, du 640x480 en 16 couleurs et du 320x480 en 256 couleurs. Il contiendra peut-être un émulateur PC assez balaise, puisque supposé tourner à la vitesse d'un AT; mieux encore, il devrait être compatible avec les programmes écrits pour le TOS 1.4, mais là, on demande à voir.



486

JOYSTICK Hebdo (toujours photocopié, jamais égalé!) vous en parlait la semaine dernière, les 486 arrivent! Pourquoi qu'on vous en parle? Tout simplement, simplement est peut être un peu simple, parce qu'avec ces bécanes, on atteint la puissance des minis tout en payant le prix du micro! Et cela peut nous laisser présager d'une augmentation de puissance de nos systèmes familiaux qui vont devoir se muscler pour résister au rouleau compresseur financier, car les petits micros seront bientôt au prix le plus bas. Sur les rangs de la famille 486: IBM, AST, NCR, OLIVETTI, etc...

COMPLOT

Le problème du PS/2 d'IBM, c'est que son bus d'extension n'est pas standard, ce que interdit de brancher des cartes prévues pour PC, d'une part, et que ce bus est copyrighté, ce qui fait que désormais les fabricants de clônes doivent payer une licence à IBM pour le copier, d'autre part. Mais les neuf principaux fabricants de clônes (parmi lesquels Compaq, Olivetti, NEC et Epson) viennent de trouver une parade: ils se sont mis d'accord sur un nouveau bus, qui serait compatible avec les anciennes cartes d'extension PC, et qui ne coûterait pas un rond de droits d'auteur. Ca va faire plaisir aux 40 millions d'utilisateurs de PC, et ça va faire enrager IBM.

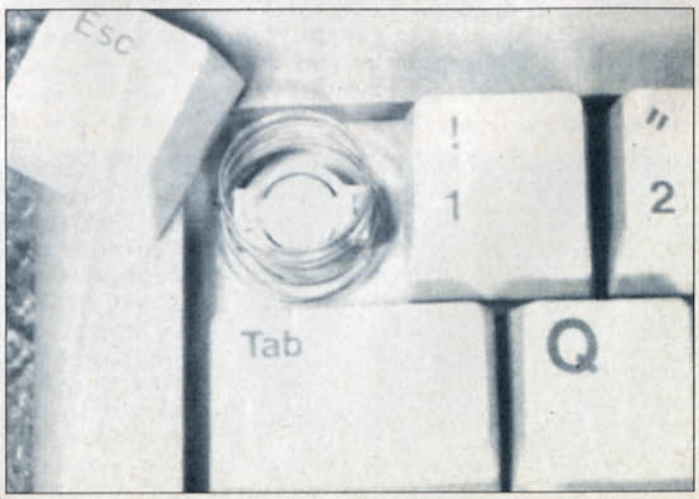


Encore un SHADDOCK pompeur!!!

Dans notre Hors Série du 26 juillet nous avons publié un listing sur CPC, JOYSTICK RUNNING, proposé par Ekrame ATMANE qui nous certifiait sur l'honneur, et par écrit, en être l'auteur. Eh ben non, tout faux, le véritable auteur est Claude LE MOULLEC et, ce listing était paru dans la revue CPC de Septembre 86. Rendons à César, euh non! à Claude ce qui appartient à Claude...

DONNEZ DU RESSORT A VOTRE CLAVIER!

Un fabricant de l'île de Wight (is Wight, Dylan is Dylan) propose pour environ 200 francs des petits ressorts qui peuvent être glissés à l'intérieur des touches d'un clavier de ST (520 ou 1040) pour en améliorer le confort de frappe. On peut les installer soi-même, avec un peu de patience et de temps. Introuvable en France, naturellement, voici l'adresse: ISM, Grove House, Ventnor Road, Apse Heath, Isle of Wight, UK.
Ca coûte 14 livres 95 très exactement, frais d'expédition non inclus, allez les chercher à vélo, ça sera toujours ça d'économisé.



PAPARAZZI NEWS

LES EXPOS

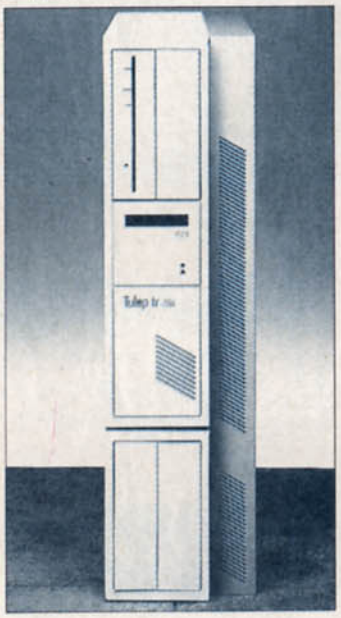
Ho, bande de nases, à PARIS, il se passe plein de concentr informatiques. Par exemple: du 25 au 29 septembre c'est PIXIM, pour les foldingues de l'image de synthèse, de l'image calculée, de l'image numérique, c'est la même chose, comme ça il n'y a pas de doute, vous ne vous tromperez pas! En vedettes: PIXAR, EX MACHINA, WHITNEY DEMOS et CAETERA. Du 27 au 30 septembre, c'est APPLE EXPO! Va falloir mouliner des gambettes. En province, quoi de neuf? Rien? Si, si, à LONDRES, le PC SHOW du 27 septembre au 1 octobre. _Hé, ho, Londres c'est pas la province! _Quoi? Pas la province? Ah bon! Pourtant on y va en train et il pleut tout le temps! _Laisse tomber, vieux, il s'est tapé la tête dans le tunnel! Il y a bien sûr d' autres expos plus tard, pour les machines qui crament et retournent à l'usine et pour celles que vous êtes sur le point d'abandonner dès que le père Noël arrive. JOYSTICK (encore plus chô!) vous en parlera si nécessaire.

INFOGRAMES

Ha, ha ha, hahaha, aargh!

TULIP 486.

La société hollandaise TULIP se fait remarquer en présentant le premier micro ordinateur à base de 80486. Le 486 conçu par INTEL, est en fait une carte sur laquelle sont intègrés plusieurs composants. Un 80386, un 80385 qui est la mémoire cache fort utile dans de plus en plus de programmes et le coprocesseur 80387. Le tout procure une accélération de fonctionnement sans que la fréquence d'horloge ne change. Les domaines d'application de cette bête seront ceux



où la puissance et la vitesse sont nécessaires... Cé ki cé ka di partout, hum?

CASH AND CARRY

Payez pas trop cher ce que vous achetez en allant à Velizy, oui encore dans la région parisienne, où le 1er Espace Micro informatique européen vient d'ouvrir depuis le 19 septembre. Au catalogue: plus de 4000 articles, ordinateurs, imprimantes, accessoires, etc... REALSOFT, c'est d'abord ça! Mais c'est plus que ça! C'est aussi une proposition de services, de conseils et d'aide à tous ceux que la multiplicité des choix désoriente. Les nouvelles bécanes vous interpellent? No problem! Elles sont là, en démo! En première mondiale, le 486 d'AST et le 486 de TULIP sont déja offerts à vos yeux avides, entourés du 486 d'IBM, du 8500 de TOSHIBA, d'un moniteur géant MITSUBISHI de 94 cm, et surtout du NEXT, que vous pourrez caresser du bout des doigts autant que le désir s'en fera ressentir. Pas d'AMIGA, pas d'ATARI, pas d'AMSTRAD, pas de familial, mais un choix conséquent en imprimantes par exemple. Plutôt di-



rigée vers les PME, PMI, REALSOFT sera utile également à tous ceux qui en ont marre de courir 50 boutiques pour comparer les prix et se faire niquer sur le service rendu. "Mais quels sont ces cris lointains que je perçois du haut de ma tour défensienne?.... Que me chantez vous là, mon bon DANBISS? La province?.... Que fait on pour la province?... Heu... Que me sussurrez vous, cher DANBOSS, avec votre bras gauche replié, tandis que votre main droite frappe énergiquement votre biceps, au demeurant fort charmant, gauche?... Et bien non! Je vous le dit tout net, la province n'a pas à s'inquiéter, puisque deux autres magasins vont ouvrir très bientôt dans la région... PA RI SI EN NE! Génial, non?" Et le téléachat, la VPC?... Mais oui, bien sûr qu'ils y ont pensé. Essayez 3614 REALSOFT, et vous comprendrez. REALSOFT 32/36 av. de l'Europe 78140 VELIZY. Tel (1) 39 46 71 19. C'est ouvert du lundi au samedi.

CA S'EN VA ET CA REVIENT...

Deux compils viennent de sortir: **THE STORY SO FAR** (vol 4) d'Elite sur CPC K7. Avec six titres connus: GHOSTBUSTERS, EIDOLON, ALIENS, BACK TO THE FUTURE, WONDERBOY, QUARTET. Un ensemble interessant, rappelez vous, par exemple, la présentation de GHOSTBUSTERS avec cette balle qui rebondit au rythme de la musique qui fit un vrai malheur. **SIMULATION HITS** sur ST et AMIGA: LORICIEL reunit dans la même boite MACH 3, SPACE RACER, et TURBO CUP. De quoi s'eclater en pilotant une porsche, un scooter volant ou un vaisseau de l'espace, suivant le jour ou l'humeur du moment. ELITE, sous le label ENCORE, ressort en budget pour AMSTRAD CPC K7, trois très bons jeux: **PAPERBOY** (qui s'est vendu à plus de 250000 exemplaires), **GHOST'N' GOBLINS**, et **THUNDERCATS.**

TELEX

• Bizarre autant qu'étrange: voici quelques semaines, un chargement de Blood Money pour Amiga (Psygnosis) à destination de Paris a été dérobé. Dans les caisses, il y avait aussi des briquets, des montres, etc. Seuls les logiciels ont été volés. Des fans?

• Fleet Street Publisher version 3.0 arrive sur ST. Il gère maintenant des graphismes vectoriels et des documents de plusieurs pages. Il était temps, con.

• Les premiers lecteurs de disquettes 3 pouces 1/2 à piles commencent à apparaître. Il faut six piles de 1,5 volts pour les alimenter.

• Taux d'équipement en ordinateur par foyer en 1989, dans l'ordre: Angleterre (23%), Italie (14%), Allemagne (13%), Espagne (13%), Belgique (10%) et France (7%). Y a pas de quoi frimer.

• Microsoft Write est déjà distribué en Angleterre pour ST, il sera probablement livré d'office avec les TT, et en France, toujours rien à l'horizon! Soeur Anne, qu'est-ce que tu fous, bordel?

• Ecosse, pays des fantômes: un groupe de pirates a annoncé qu'il avait introduit un virus dans le système informatique chargé de gérer les impôts locaux, qui toutes les 15 minutes remplaçait le nom d'un administré par celui d'un mort ou d'un mineur. Les autorités nient farouchement que leur système soit infecté.

• Le personnel d'Infocom (Hitch Hiker's Guide to the Galaxy, Bureaucracy, Zork...) passe de 24 à 14 personnes, et la boîte déménage pour rentrer dans les locaux de la maison-mère, Mediagenic. Ca marche pas terrible, pour eux. Dommage, ce sont les meilleurs.

• Le flic de Beverley Hills sera bientôt adapté par Tynesoft. Bordel de pute à queue, ajouterait Eddy Murphy, toujours très élégant.

Charlie Brown, la bande dessinée de Charles Schultz, devrait être adaptée par The Edge pour la fin de l'année.

• Codehead Software vient de sortir un nouvel utilitaire pour ST: il permet de rajouter le nom des programmes les plus fréquemment utilisés dans les menus du GEM, entre autres. On en parlera plus en détail bientôt.

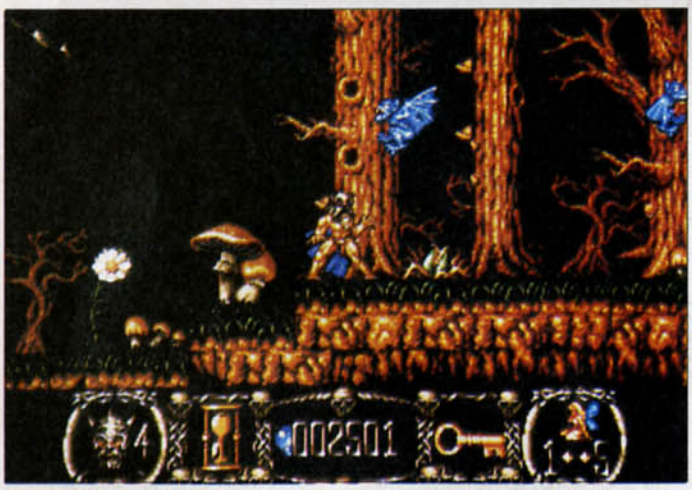
• Chez TOSHIBA, on annonce une imprimante laser à 15000 balles HT!!!! 300 points par pouce, 6 pages minute, 4 jeux de polices résidents et bientôt compatible POSTSCRIPT. On rêve!

OCEAN FAIT DES VAGUES

Deux softs sur AMIGA vont arriver très prochainement sur vos écrans... On vous en parle tout de suite histoire de vous mettre l'eau à la bouche..STORMLORD, risque de faire fureur, graphisme splendide , animation d'enfer, et le son carrément génial. Ce se passe dans un royaume où la magie et les enchantements sont monnaie courante, mais qui est plongé dans les ténèbres à cause qu'une méchante princesse y a jeté un mauvais sort . Vous êtes un mage barbu et témèraire, et vous vous promenez dans des décors fantastiques, regorgeant de têtes de mort, de vers bavardeurs (et non baveurs), de petites princesses emprisonnées dans des bulles, et de centaines d'autres machins plus fabuleux les uns que les autres. Des bruitages plus que réels, avec un ciel qui se zèbre ça et là d'éclairs inquiétants et d'étoiles lumineuses. C'est fantastique!! L'autre nouvôté, c'est LOST PATROL: La guerre du Vietman. Elle envahit une fois de plus nos écrans, mais cette fois-ci, attention les palpitants, on s'y croirait réellement. Ce sont de véritables peintures qui composeront ce jeu, style Platton pour ce qui est de l'histoire, et aux souvenirs photographiques d'un soldat rescapé pour ce qui concerne l'image. Les chewing-gum et les maquillages de guerre ne sont pas fournis avec le soft.



LOST PATROL (AMIGA)



STORMLORD (AMIGA)

EN BAISSE

JOYSTICK l'avait prédit la semaine dernière, les prix chutent chez COMMODORE. Sur **l'AMIGA 500**! 3990F la bête au lieu de 4250F il y a peu! Selon des sources autorisées, (Commodore en personne) cette baisse serait due au très fort succès remporté par l'Amiga cette année. (Les ventes ont été géniales aux dires de certains revendeurs). Pour les débutants un peu plus fortunés, la formule **"STARTER KIT"** est digne d'intérêt. Dans un coffret dont vous pouvez voir la taille sur la photo, ils trouveront: CRAZY CARS de TITUS (les plus sympas), SUPER SKI de MICROIDS (les plus famille), MINIATURE GOLF de DIGITEC SOFTWARE (les plus micro), FUSION PAINT de THE DISC COMPANY (le plus Deluxe Paint) et KINDWORDS de THE DISC COMPANY (les plus épistolaires). Tout ça pour 4290F! Pas mal! Qu'est ce qu'on dit à Madame Amiga et à Monsieur Commodore, hum? "Merci beaucoup, mais la baisse, vous pourriez pas la faire un peu plus grande?" Jamais contents les clients!



ABONNEZ VOUS

LES AVANTAGES

2 N°s GRATUITS
• Un abonnement pour 6 mois (24n°s vous reviennent à 264F au lieu de 288F. (l'équivalent de 4 demi-numéros gratuits).
• UN TEE SHIRT JOYSTICK HEBDO
en cadô de bienvenue
• Vos P.A. sur 3615 JOYSTICK
Nous saisisons pour vous, toutes vos P.A. sur le serveur de JOYSTICK Hebdo

125F 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 autre, la sauvegarde de vos parties en cours et de pouvoir placer vos POKES de vies infinies.

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner sous enveloppe affranchie avec le réglement par chèque ou CCP à **JOYSTICK Hebdo**
Service abonnement, 177 rue saint Honoré • 75001 PARIS
OUI, je m'abonne pour 6 mois (24n°) à 264F au lieu de 288F

NOM.....
PRENOM.....
ADRESSE.....
CODE POSTAL..... VILLE.....
AGE..... ORDINATEUR..... SIGNATURE.....

Je désire recevoir mon Tee Shirt JOYSTICK HEBDO Taille M L XL

JEUX... CRACK!

GAGNEZ UN CHEQUE DE

300 F POUR UN PLAN ou UNE SOLUCE
200 F POUR UN LISTING
50 F POUR UN TRUC

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

JOYSTICK Hebdo
Jeux Crack
177 rue Saint-Honoré,
75001 PARIS

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 du PROGRAMME*"; Retirez cette disquette ou cassette, introduisez le jeu original et tapez **RUN**

Un super JACK'S POKE de 4750 F.



FUNARO (950F.), MAUBERT (600 F.), PRADOS (500 F.), LUCAS (450 F.), GOZARD (350 F.), DEMANNET, BARDET (300 F. à chacun), LETANNEUR, DAMIENS (200 F. à chacun), BALANTZIAN (150 F.), LAURENT (100 F.), LAMBERTEAUX, GUILLARD, DEGRANGE, BOSSY, DECHEZELLES, BECKER, AURIL, CARLORT, BERTHELOT, DEVIMAL, TREMOCO, DARMON ,SIKA (50 F. à chacun)

DANBOSS & DANBISS

PLATOON — **COMMODORE**

En arrivant au village, tenez vous en dehors de la quatrième hutte et tuez le Vietnamien innocent jusqu'à ce que votre moral atteigne presque son degré ZERO . Puis entrez rapidement dans la hutte, tuez le soldat et enfoncez le JOYSTICK vers le bas jusqu'à ce que le message "GAME OVER" apparaisse à l'écran. Recommencez le jeu et faites vous tuer par un méchant. On ne pourra plus vous tuer. Attention vous pouvez être emporté par les mines. (LUCAS)

PREVIEW!

shadow of the BEAST

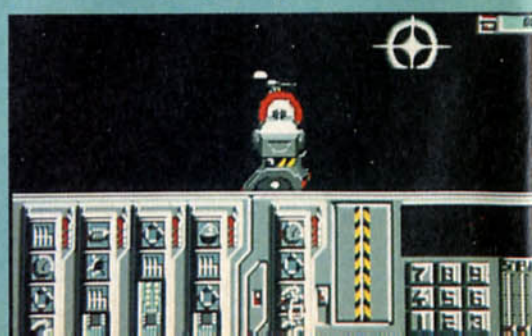
PSYGNOSIS SUR AMIGA

Bon, ben alors là, je sais plus comment faire pour respirer, car je viens de me manger un coup au coeur démentiel avec la vision de la démo de SHADOW OF THE BEAST. C'est quoi qu'on voit dans l'écran? 13 niveaux de scrolling hyper rapide, 128 couleurs simultanément, 132 monstres dont la taille atteint la moitié de la hauteur de l'écran, 350 écrans... Et de la musique de David Whittaker, (le frère de Maria Big Poumons?) six morceaux de choix pesant 900K. DINGUE!!! Le jeu sera en deux disquettes et les 4 még du programme seront compactés en 2,2 még. Que va dire mon 500? Ce jeu a été écrit par Martin Edmonson et Paul Howarth, auteurs de Ballistix, ce qui éclaire peut être la suite.
Dans un décor futuriste du genre La Planète Sauvage, votre personnage devra se battre contre des monstres à l'allure aussi fabuleuse qu'originale, il devra également slalomer entre des yeux géants et rebondissants, abattre à coups de poing dans les narines, des dragons cracheurs de feu tout en évitant de se faire embrocher par des pics démesurés surgissant de n'importe où, récupérer des clefs lumineuses perdues dans un embroglio de carcasses de créatures étranges (retenez-moi, je vais plonger dans l'écran!!!!)
Dieu que c'est Bôôôôô... Et puis c'est pas monotone au moins! on a droit à cinq mondes différents, et plein de parties plus démentes les unes que les autres dans chaque monde. On a vraiment du mal à y croire, mais ça existe, et c'est tout bonnement fabuleux.
Le scénario quant à lui, est un monument de banalité, et semble avoir été délaissé au profit d'une programmation efficace. Un petit garçon enlevé à ses parents, est formé puis utilisé par ses ravisseurs pour accomplir des tâches guerrières, jusqu'au jour où il recouvre

DARK CENTURY

TITUS sur ST

Voilà un jeu d'arcade avec des décors qu'on aime bien. L'espace, ET en 3D s'il vous plaît. Déposé sur un sol spatial avec votre tank chargé jusqu'à la gueule de missiles, vous êtes chargé d'abattre sans merci des méchants et dangereux mercenaires (houuuuu...), évoluant eux aussi dans des tanks comme le vôtre. C'est vous dire si le combat sera corsé. Le canon pointé en avant, tel le nez de Cyrano à la recherche d'un bon verre de gnôle, vous devez vous balader dans cet univers hostile et froid, en quête d'ennemis à détruire implacablement. Heureusement que des boules d'énergie sont éparpillées un peu partout pour vous remonter







MAGIC MARBLE

SPHINX sur AMIGA

Un générique superbe vous met déjà en confiance: une pin-up androide tout d'acier trempé vêtue se tient dans une pose équivoque, les yeux mi-clos, les bip-bip pointés en avant. Je serai bien resté devant elle à l'admirer avec la langue pendante si je n'étais pas impatient de découvrir la suite... Et la suite, mes enfants, est tout à fait sympa, hé oui! C'est l'histoire d'une petite boule qui n'amasse pas mousse, et qui évolue sur un plan en 3D, genre carrelage de salle de bains, avec comme environnement proche, l'espace... Votre joystick en main, il faudra la faire se balader sur ce sol pas franchement fiable, où elle rencontrera des cases la faisant rebondir, des plaques de verglas qui l'emmèneront tout droit dans les précipices noirs et désolés où le vide règne en grand

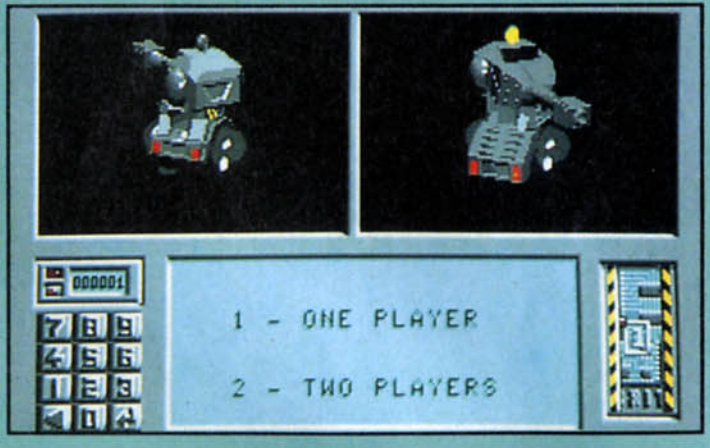


maître absolu. Et attention, bande de brutaux énergumènes, car il faut la manipuler avec douceur, la boule. Un faux pas et AAAaaaaaa.... c'est la grande chute! D'autant plus qu'elle rebondit pour un rien contre des trucs et des machins, qu'elle se fait éjecter par des cases débiles, et qu'elle doit franchir des ponts de carrelages que rien que de les voir je m'accroche à la table. Elle doit rouler sur des "$" pour se faire des points, et il faut qu'elle se magne, parce que le tout est minuté et rythmé par une musique, comment dirais-je, hyper-tchoul!
Halala, je sens qu'on va encore passer des nuits blanches à jouer avec nos boules!?!

la mémoire et décide de se sauver de là. Avant de partir, il va détruire ceux qui l'ont fait souffrir. Pour vous le jeu commence à la phase finale de l'histoire. Tout le reste, c'est pour le dos de la jaquette de la boite. Pourquoi tant de dynamite pour une si petite mèche?
Afin de se rattraper un peu aux branches, puisque ce jeu va faire un malheur grâce à sa qualité technique, vous trouverez un tee shirt dans la boite avec un dessin de Bellamy, non qu'est ce que je dis? J'mégare seins l'hazard! avec un dessin de Roger Dean. Le tout sera vendu 399 crédits camembert! Une paille!

BATTLE SQUADRON

INNERPRISE SUR AMIGA



Pour les inconditionnels de Space Invaders, voilà le soft de l'année. Il est tout meutch! Vous survolez un univers futuriste d'une beauté émouvante (snif...) et vous éclatave les aliens qui surgissent de droite et de gauche et de partout à la fois. Mais le mieux, dans cette affaire, est que vous pouvez jouer à deux à cette petite merveille. Avec un pote à ses côtés, on se sent quand même moins seul, non? Et puis vous pouvez y allez avec les projectiles, ils sont de plus en plus perfectionnés; vous envoyez dans la gueules de vos adversaires des boules de trucs à géométrie variable, et des paquets de machins multiformes. Y vont pas se relever les envahisseurs! Les couleurs sont carrément superbes, la musique est planante (tchip, tchip.....) et en plus, si vous êtes un peu balaise, vous pourrez certainement aller visiter des galeries souterraines d'enfer, ah que je veux! Ca va encore slalomer au pays des pixels, et là vous pourrez vous défouler comme des bêêêêtes, il y a de la matière pour!



le moral, pas'ke c'est fatiguant, tout ça! Et le clou, mesdames et messieurs, c'est que vous avez deux jeux en un: un jeu d'arcade ET un jeu de stratégie. Vous pouvez soit jouer tout seul sur la planète déserte CONTRE l'ordinateur (houuuu...); ou a deux joueurs, CONTRE votre meilleur copain que vous pourrez canardez comme un malade. Encore une occasion de s'engueuler! Tout ça dans un graphisme à la hauteur, c'est très bien animé, et en plus, tudieu! c'est rapide et efficace! Le jeu a été réalisé en Ray-Tracing, et ça se voit! Sortie nationale le 13 Octobre sur ST, et le 30 sur Amiga. On fera un test plus complet dès que notre bon DANIEL nous apportera la version def.

JEUX... CRACK!

OLYMPIC CHALLENGE — AMSTRAD

Si vous en avez raz le bol de ne jamais voir les dernières épreuves, parce que vous vous faites éliminer, allez donc en PISTE 26 SECTEUR 44 ADRESSE Ø115 et remplacez le 3D par un ØØ.
(David LAURENT)

SHAO LIN'S ROAD — AMSTRAD

Pour avoir des vies infinies, prenez votre éditeur de secteur, recherchez les octets 3D 32 F5 14 36 28 Ø8 et remplacez-les par ØØ 32 F5 14 36 28 Ø8
(Diégo PRADOS)

SPEEDBALL — AMIGA

Contre chaque équipe, il vaut mieux obtenir le plus possible de pièces. Utilisez les pièces de manière à construire votre "POWER","SKILL" et "STAMINA". Une fois qu'ils seront à leur maximum (3ØØ pour le POWER, 26Ø pour le SKILL, et 55 pour LA STAMINA) commencez à utiliser les pièces sur "BRIBE REF" (pour des tirs supplémentaires) "REDUCE SKILL" ET "STAMINA" sur votre adversaire et si nécessaire, "BRIBE OFFICIAL" .
Lorsque le jeu démarre, faites glisser l'adversaire en face de vous. Attention aux balles rebondissant de la Sphère. Lorsque vous tirez, visez dans les coins et pas au centre.
(Sylvain DEMANNET)

THREE WEEKS IN PARADISE (AMSTRAD)

```
 1 REM Vies infinies pour THREE WEEKS IN PARADISE
 2 REM Sur AMSTRAD version Cassette de Diégo PRADOS
1Ø MEMORY &1FFE
2Ø FOR H=42ØØ+4Ø TO 42ØØ+74:READ A:POKE H,A:NEXT
3Ø DATA 33,9,165,34,5Ø,32,195,Ø,32,33,33,52,54,175
4Ø DATA 35,54,5Ø,35,54,91,35,54,Ø,62,2Ø1,5Ø,1Ø4,68
5Ø DATA 5Ø,17,5Ø,195,3,1,Ø
6Ø POKE 42ØØ+5Ø,Ø:LOAD"!":CALL 42ØØ+4Ø
```

GRAVITY FORCE — AMIGA

Voici quelques codes de niveau pour ce jeu :
AGNUS, PARSEC, CRYSTAL, REACTOR, VISION, ORBIT, PALACE, ALIEN et FALCON.
Bonne chance.
(Sylvain DEMANNET)

ZILLION — SEGA

Pour aller à une salle secrète, prenez l'ascenseur puis arrêtez-vous à la première intersection, aller à gauche jusqu'au mur puis tirer dedans plusieurs fois jusqu'à ce que la salle apparaisse.
(LAMBERTEAUX)

MY HERO — SEGA

A la fin du 1er round quand les chiens arrivent, se baisser, tuer les 3 premiers chiens, sauter au dessus du 4ème et le tuer quand il a le dos tourné. Faire cela autant de fois que vous voulez de vies.
(Rodolphe GUILLARD)

MORE DE RIRE

Vous aussi.... vous en avez de bien bonnes???
Envoyez nous vos blagues, les meilleures seront publiées.

JOYSTICK Hebdo
177 rue Saint Honoré
75001 PARIS

Deux belges marchent à quatre pattes, épuisés, sur une ligne de chemin de fer:

-Dis donc Wilfried, tu crois qu'on sera bientôt au 71eme étage? je suis épuisé!
-C'est pas grave Albert, y a l'ascenseur qui arrive...

(CERIEZ Raphael)

PREVIEW!

POSTMAN PAT

ALTERNATIVE SOFTWARE sur AMIGA



Les aventures extravagantes et époustouflantes d'un prépo-sé à la poste débutant. Vous avez la tâche, ô combien difficile, de distribuer correctement le courrier dans votre village. Pour cela vous montez dans votre camionette, et youpla, c'est parti pour la grande aventure! Premier objectif, trouver le bureau de Poste pour charger le courrier. Quand on ne connait pas les environs, c'est pas fastoche. Ensuite, distribution des lettres à qui de droit. Avouez que c'est palpitant! Mais le plus difficile, dans cette entreprise, c'est de ne pas faire d'accident, car la route est parsemée de flaques de boue (ça gliiiiiiise), et des vélocipèdes circulent dans les allées fleuries de votre parcours. L'accident en lui-même n'est pas un réel problème, puisque votre camionette va direct au garage se faire rafistoler, et que vous avez le droit de destroyer trois camionettes, de quoi louper quelques virages sans se faire des cheveux blancs. Mais le jeu prend tout son intérêt lorsque votre camionette s'arrête devant une maison, et que vous vous retrouvez DANS cette maison, son propriétaire en face de vous (j'en transpire...), il faudra alors jouer avec une intelligence infinie, et aller lui APPORTER son courrier jusque dans ses MAINS!!! (mon palpitant bas la breloque!) Tout cela accompagné par une joli petite zizique qui nous rappelle notre prime jeunesse quand on s'éclatait devant le manège enchanté...

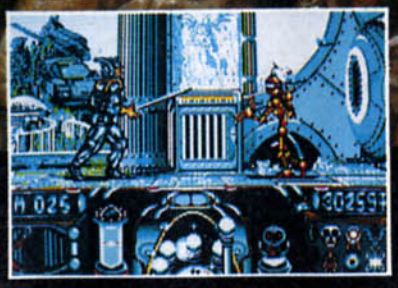


KNIGHT FORCE











TITUS™

28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY - TÉL. : (1) 43.32.10.92

JEUX... CRACK!

I.S.S. — COMMODORE

Pour avoir des vies infinies :
POKE 33768,173
POKE 33783,173
POKE 3927Ø,173
RUN
(Eric DEGRANGE)

R-TYPE — AMSTRAD

Pour être invulnérable (passer à travers les ennemis) allez à la piste 32, secteur 49, adresse 1A6, et remplacer le 35 par C9 ou par ØØ pour avoir des vies infinies.
(Pascal BOSSY)

BUBBLER — AMSTRAD

```
 1 REM Vies infinies pour BUBBLER
 2 REM  sur AMSTRAD version Cassette de Diégo PRADOS
1Ø OPENOUT"X":MEMORY 4864-1:CLOSEOUT
2Ø INK Ø,Ø:INK 1,24:INK 2,24:INK 3,24:BORDER Ø:MODE 1
3Ø LOAD"!",32768:CALL 32768:LOAD"!",4864
4Ø POKE &9A4E,&B7:CALL 4864
```

CRYSTAL CASTLE — ATARI

On peut passer directement du premier tableau au 3ème niveau. Pour cela, il faut se placer dans le coin supérieur du losange que représente le premier tableau (derrière les lettres "ATARI"). On ne voit plus alors que les contours de l'ours car il est caché. Appuyer sur le bouton du Joystick (Hebdo) et on se retrouve au niveau 3 (la 1ère salle). De plus, une fois rendu à la salle "Cross Roads" du niveau 5, on peut accéder directement au niveau 7 en faisant pratiquement la même chose, se placer au début de l'escalier le plus en haut de l'écran (en haut au fond à gauche du tableau) et appuyer...
Autre petit truc : après un "Game Over", vous pouvez recommencer une partie au début du niveau où vous étiez précédemment en utilisant le tunnel du 1er tableau (à peu près au centre de l'écran). Ces trucs doivent être valables pour toutes les versions de Crystal Castle, tous ordinateurs confondus.
(Alexandre DECHEZELLES)

VINDICATORS — AMSTRAD

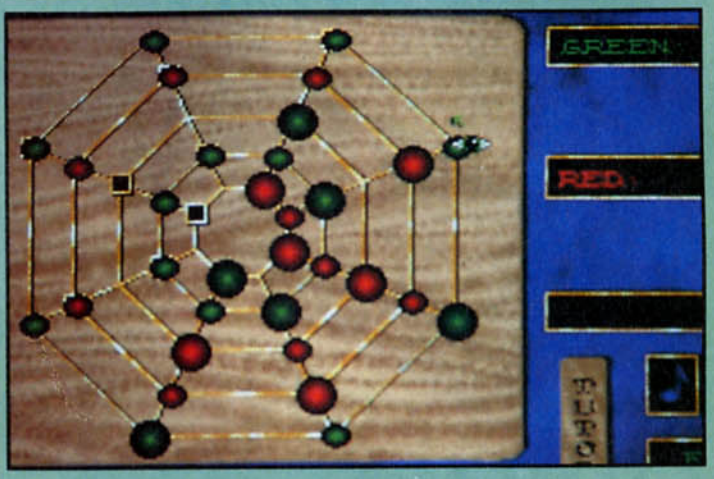
```
1 REM Vies infinies pour VINDICATORS
2 REM version AMSTRAD Cassette de Patrick FUNARO
1Ø MEMORY &3ØØØ:FOR DD=&BEØØ TO &BE1A:READ DL
2Ø TEST=TEST+DL:POKE DD,DL:NEXT DD
3Ø IF TEST=1962 THEN LOAD"VIND":CALL &BEØØ:END
4Ø PRINT"Erreur dans les Datas":END
5Ø DATA 33,35,65,54,195,35,54,14,35,54,19Ø
6Ø DATA 195,Ø,64,62,62,5Ø,114,45,62,2Ø1,5Ø,88
7Ø DATA 6,195,Ø,4
```


36.15
MEGA QUIZZ
UN STE 1040
+ Moniteur Couleur
A GAGNER
JOYSTICK

PREVIEW!

KNIGHTS OF THE CHRYSTALLION

TERRIFIC SOFTWARE sur AMIGA



Un titre à donner le frisson, avec des images à donner le frisson, et une musique à donner le frisson. Brrrrrr!!! Knights of..., après un générique brillant (tête de cheval en cristal qu'on aurait envie d'arracher à l'écran tellement qu'elle est belle), vous offre plusieurs possibilités de jeu. Alors jouons! A "Bosu", un jeu de marelle que je jouais quand j'étais petit pendant la perm, revu et corrigé, style boules de jade sur fond de toile d'araignée. Vous jouez contre l'ordi', la vaaache il est fort! "Deketa", ou les aventures d'un mémo classique (mais si: il faut retourner des cartes à jouer et retrouver les paires) mais, car il y un mais, les galopins qui ont programmé ce soft ont jugé bon de mélanger les cartes de temps en temps. Vous pourrez jouer aussi à "Proda", c'est du genre GO, mais avec des pions vivants style globules rouges, qui gigotent tout l'temps. Pas moyen de s'y retrouver. Mais le clou du soft, mes amis, c'est "Tsimit". Alors ça c'est classe! Vous déplacez un bonhomme dans des galeries plus ou moins souterraines, et vous lui faites ramasser le plus de boules de plasma possible. Il y en a partout, elles sont fluorescentes, mais des dragons hurlants et des oiseaux caquetants vous donnent du fil à retordre. Heureusement que notre héros peut balancer des boules de feu qui éliminent tout sur leur passage. Et attention aux galeries plongées dans l'obscurité. Tout ça dans un superbe graphisme, une animation d'enfer, et une musique, que si elle sort en disc laser je l'achète.





SHUFFLEPUCK CAFE

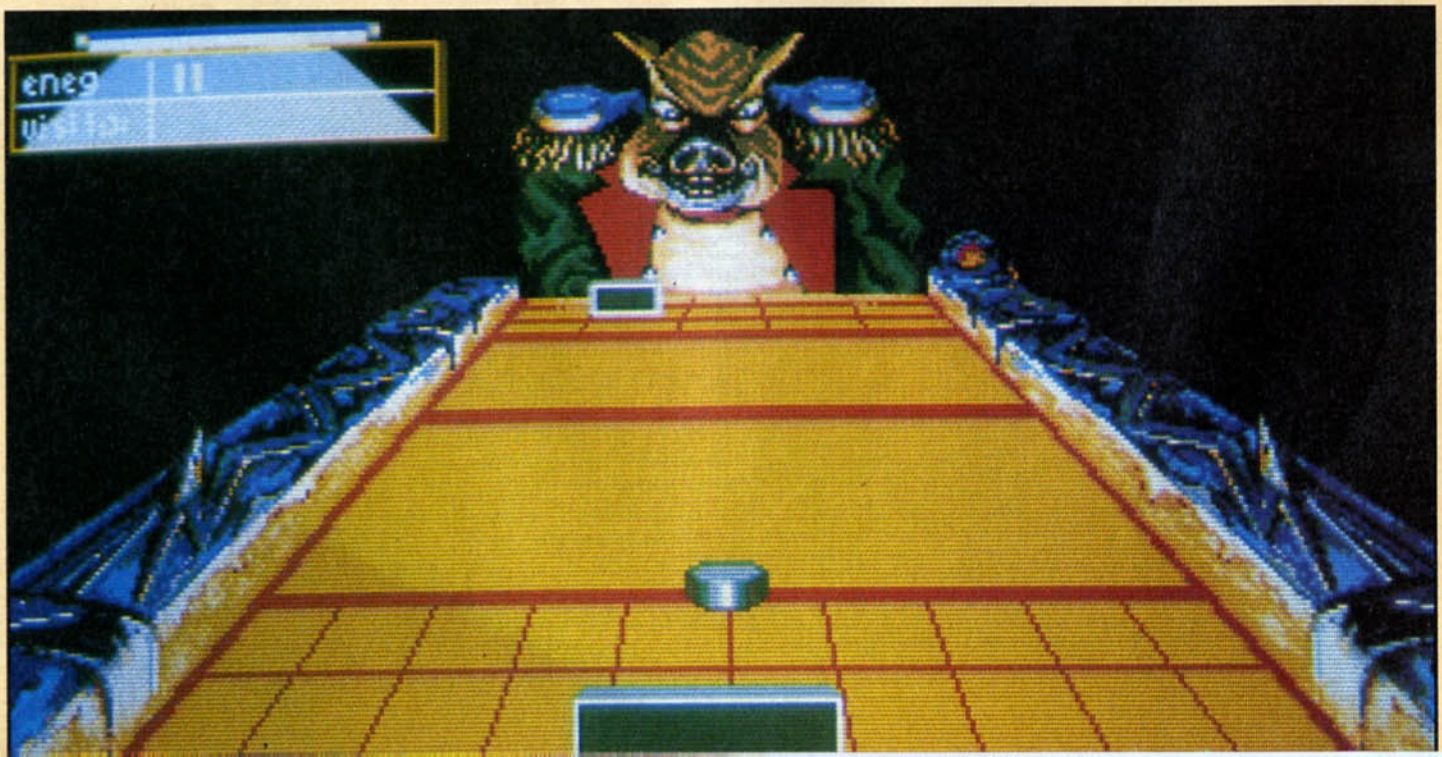
BRODERBUND • TESTE SUR AMIGA • DISPONIBLE AMIGA

Dans une ambiance rappelant le bar où Han Solo et les autres héros du premier épisode de la Guerre des étoiles se réunissent, vous allez vous taper une petite partie de palet toute simple, opposé à des adversaires pour le moins zarbi. ILS sont neuf, tous plus drôles les uns que les autres, dans leur comportement, leur gestuelle ou leur façon de jouer. Parmi tous ces adversaires, il en est au moins un, dont le comportement fait penser à un copain ou un voisin. Il y a le petit à lunettes, qui joue comme un pied, qu'a pas le punch et que l'on domine en rigolant. SKIP, c'est lui, tout content de jouer avec un balaise, donne du "GOOD SHOT" de sa voie fluette, chaque fois que le palet atterrit dans son camp, brisant la vitre de but. Autre match pas trop dur à gagner: Lexan, celui qui boit tout le temps et qui a le hoquet éthylique. Ses revers sont meurtriers mais bien moins que ceux de Bejin, la gonzesse, qui est fulgurante. C'est simple, je n'ai rien vu passer. Ses palets arrivent comme des balles dans le but, explosant la fenêtre de l'écran, sans qu' il soit possible de contrer quels que soient les réflexes que l'on aie. Seule solution, la triche autorisée. En tapant la barre espace, apparaît la barre de commande qui permet d'entrer dans les menus de paramètrage du joueur: Dimension de la palette, (variable jusqu'à la largeur max du terrain), caractèristiques de toucher, avec ou sans patate, effets, vitesse de renvoi, etc... Si cela ne suffit pas, pour gagner, no trouble, il est possible de disposer un obstacle de taille variable sur le terrain, qui se comportera comme une raquette passive. Tout simple, ne faisant appel qu'aux réflexes, Shufflepuck va séduire tout le monde grâce à sa qualité de jeu, sa simplicité et son humour. A marquer d'une disquette blanche!

Golo

GRAPHISME : 11
SON : 12
ANIMATION : 13
INTERET : 15





JEUX... CRACK!

THE REAL GHOSTBUSTERS

AMSTRAD

```
1 REM Vies infinies pour THE REAL GHOSTBUSTERS
2 REM version AMSTRAD Cassette de Patrick FUNARO
10 MEMORY &2000:FOR DD=&BE00 TO &BE0F:READ DL
20 TEST=TEST+DL:POKE DD,DL:NEXT DD
30 IF TEST=1925 THEN LOAD"RGB":CALL &BE00:END
40 PRINT"Erreur dans les Datas":END
50 DATA 33,9,190,34,79,48,195,0,48,175,50,188
60 DATA 101,195,128,78,116,121,137
```

H.A.T.E.

AMSTRAD

Pour avoir les vies infinies, prenez votre éditeur de secteur, recherchez les octets 3D 32 B9 6F 20 4E 21 1B et remplacez-les par A7 32 B9 6F 20 4E 21 1B
(Diégo PRADOS)

I.K. +

COMMODORE

Pour avoir du temps infini :
POKE 5638,23
SYS 7345
(LUCAS)

NAVY MOVES

COMMODORE

Le code super compliqué de la seconde partie est : 2277
(LUCAS)

BUBBLE GHOST

AMSTRAD

Pour avoir 128 vies, recherchez la chaîne 94 3E 09 32 5F et remplacez le 09 par un 80.
Pour avoir des vies infinies, recherchez la chaîne 94 3D FA 5C 80 et remplacez le 3D par un 00.
(David LAURENT)

BANK BUSTER

ATARI

Après avoir inscrit ton nom en début de partie appuie sur :
'F2' pour aller à la banque de NEW YORK
'F3' pour aller à la banque de PARIS
'F4' pour aller à la banque de LONDRES
(Didier BECKER)

JEANNE D'ARC

ATARI

```
Bidouille sur une partie sauvée de JEANNE D'ARC sur ATARI
ST de LETANNEUR

Listing écrit en GFA 3.0
Ce programme vous donne plus de 2 milliards de livres
tournois, 65000 archers, 20000 chevaliers, 65000 troupes et
100 bombardes.

a=MALLOC(2302)
BLOAD "PARTIE.COU",a
LPOKE a+&H782,&H7FFFFFFF
LPOKE a+&H4,&HFDE84E20
LPOKE a+&H8,&HFDE80064
BSAVE "PARTIE.COU",a,2302
```

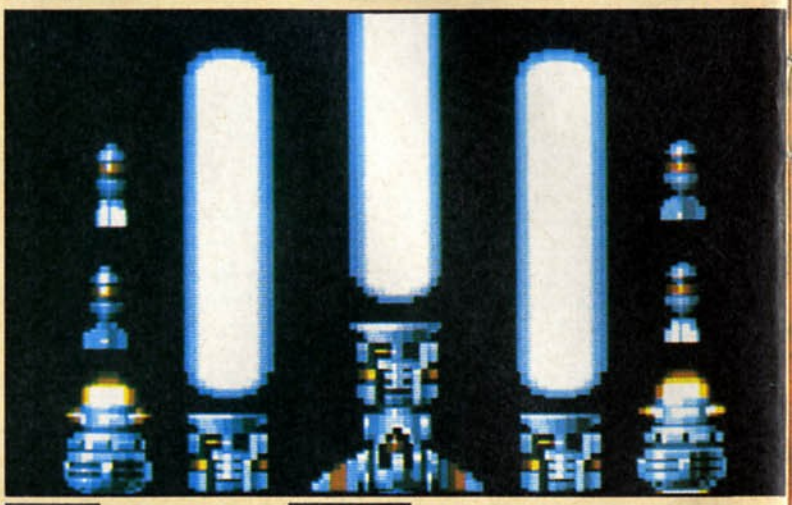
MORE DE RIRE

Un parisien est en voyage au Japon. Après l'avoir entierement visité, il se dit: "Ben, tant que j'y suis, je me ferais bien une 'tite japonaise, niark, niark, niark.....". Il va dans une maison...fermée, et accompagnée d'une jeune femme, va "visiter une chambre". Un e fois la chose faite, il demande:
-Alors t'es contente? Ils font ca bien les francais??
-Naga shika, naga shika!
-Ah bon....
De retour à Paris, le voyageur est en train de faire un golf avec un ami asiatique. Celui çi, miraculeusement, envoie du 1er coup, la balle au but. Le français lui dit alors:
-Ben ça alors... Naga shika!
Et son partenaire:
-Comment, elle est pas dans le trou????????

(CERIEZ Raphael)

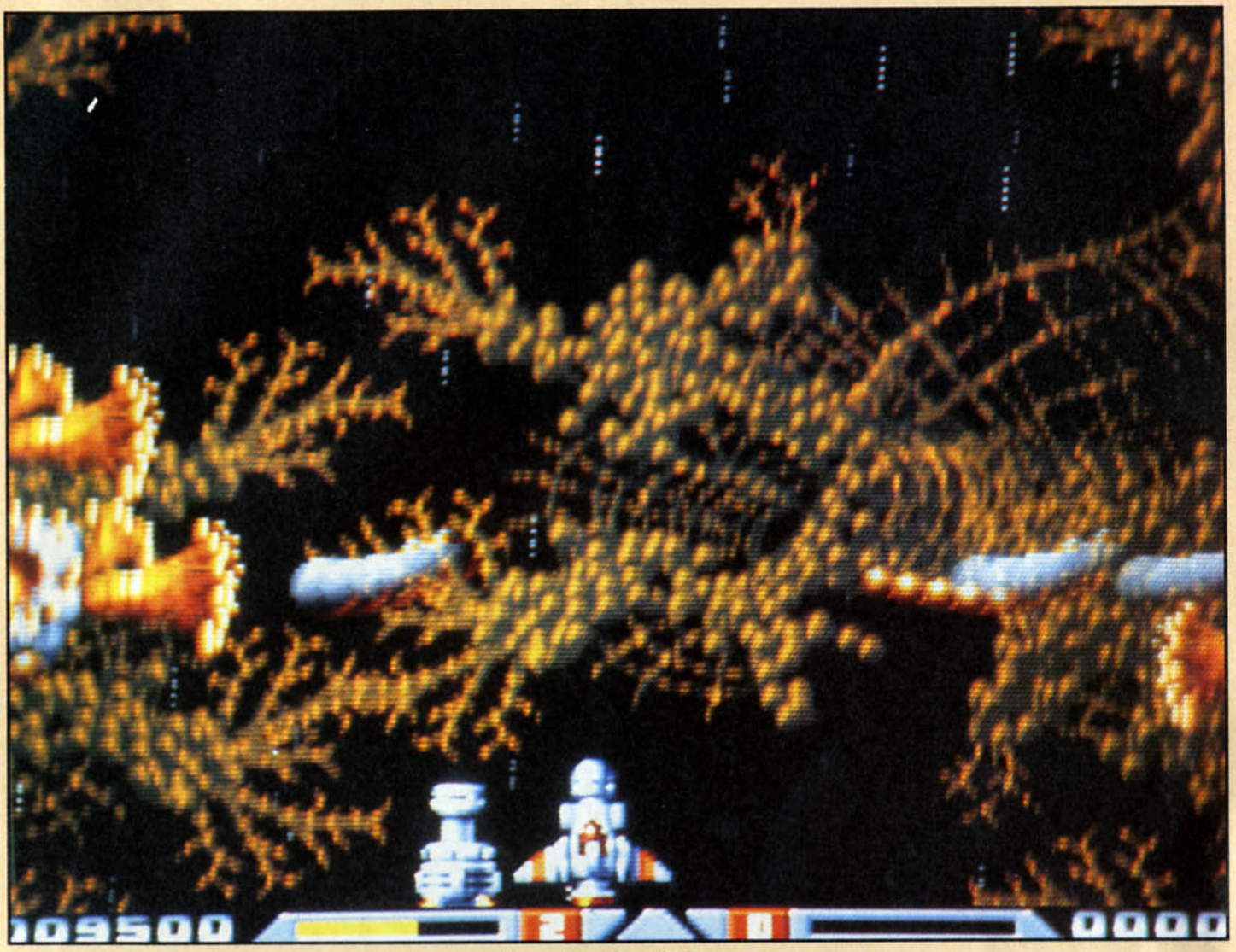
TEST! XENON II

IMAGEWORKS • TESTE SUR AMIGA • DISPO AMIGA-ST



Attention! Ce logiciel est incroyable. Les bitmap brothers qui avaient signés Xenon I et Speedball nous ont étonné par leur maîtrise dans la conception de jeu vidéo. Avec Xenon II, ceux-ci atteignent le sommet de leur art. Xenon II est un shoot'em up qui paraît au premier abord relativement commun mais qui éblouit tant sa réalisation est exemplaire...irréelle. Mais passons aux choses sérieuses. Pendant un millier d'années, les xénites ont comploté leur vengeance suite à la raclée humiliante qu'ils ont connu lors du dernier conflit galactique (Xenon I). Pour se venger, ces ignobles individus ont placé cinq bombes à travers l'histoire. Vous êtes le seul qui puissiez sauver l'univers (rien que ça). Le problème c'est que ce sont des bombes très particulières: elles sont biologiques et intelligentes! Berrrk! A l'aide de votre module évolutif vous devrez affrontez bon nombre de monstres gluants, vicieux et "chenillards". Pourquoi chenillard? Parce que ce sont les monstres les plus difficiles à détruire...(Ne l'oubliez jamais). Cinq niveaux pour vous montrer que l'enfer existe,c'est cela Xenon II! Avant de d'aller plus loin dans le jeu, sachez que la musique a été développée par Bomb The Bass à l'origine puis codée par l'illustrissime David Whittaker sur St et Amiga. Inutile de vous dire que le résultat est grandiose, titanesque. De la Beat MUSIC à fond les oreilles! Coté graphismes, on retrouve la griffe des bitmap brothers avec des dégradés "or" superbes, un scrolling plein écran et plus de 30 sprites visibles simultanément! Et moi qui considérait Hybris de Discovery comme le meilleur shoot'em up amiga...toute une éducation à refaire. La grande originalité dans ce second volet de la révolte des xénites est l'évolution en cours de jeu. Au milieu de chaque niveau, votre vaisseau se trouve téléporté dans une boutique pour acheter des





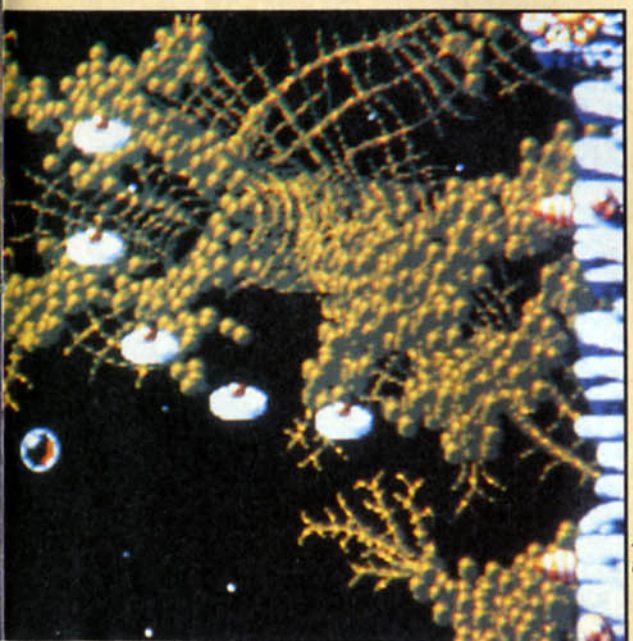
Xénon II testé sur Amiga.

armes ou des bonus en utilisant les points obtenus dans le jeu. Génial. Surtout que la boutique est très bien fournie! Capsule pour tirs de cotés, pour rétablir votre bouclier, pour augmenter votre vitesse, pour améliorer la force de vos tirs! Ouf! J'oubliais aussi le double-laser, l'electroball, les mines, les....STOP! Plus de trente armes supplémentaires peuvent être choisies pour augmenter votre puissance destructrice! A vous de faire le bon choix! Votre première bombe biologique se nomme Nautilus ShellFish et il vous faudra beaucoup de courage et de ténacité pour détruire cet affreux coquillage! Bref, Xenon II est le meilleur shoot'em up jamais réalisé pour Amiga et je n'en crois toujours pas mes yeux!

Cris

Sur AMIGA
GRAPHISME : 18
SON : 16
ANIMATION : 19
INTERET : 18

Sur ST
GRAPHISME : 18
SON : 16
ANIMATION : 18
INTERET : 15



Xénon II testé sur ST.



La boutique et son inquiétant vendeur.

JEUX... CRACK!

CASTLE WARRIOR

ATARI

1er NIVEAU: Le CORRIDOR de la MORT.
Il existe trois sortes de monstres:
- Les chauves souris: -les plus basses doivent être détruites dès qu'elles apparaissent entre les jambes du héros.
- Celles qui se situent à mi-hauteur doivent être détruites lorsqu'elles se trouvent au niveau du torse.
- Les plus hautes,lorsqu'elles atteignent le front.
- Les bras peuvent être détruits lorsque le héros est face à une main repliée.
- Le serpent jaune: restez au milieu de l'écran et frappez la première boule dès qu'elle arrive au sommet de la tête; puis la seconde lorsqu'elle arrive à hauteur des épaules.
- Le robot vert: Si vous êtes au milieu de l'écran,décalez-vous d'un saut vers la droite et attendez qu'une boule arrive au centre. Pour la première, frappez lorsqu'elle arrive au niveau des épaules; la deuxième,dès qu'elle atteint les genoux.
Ne jamais se décaler complètement vers le mur.

2eme NIVEAU: OLISOS.
- Dès le départ,envoyez-lui une lance dans la tête et sautez d'un cran à droite quand il retire sa patte gauche et lancez-lui un javelot. Redécalez-vous d'un cran à droite et attendez qu'il retire à nouveau sa patte gauche (après l'avoir envoyé) pour revenir devant celle-ci, et expédiez-lui une nouvelle lance dans la patte, et aussitôt redécalez-vous.Et ainsi de suite jusqu'à sa mort.

3eme NIVEAU: LA RIVIERE.
- Evitez,ou détruisez,les stalactites lorsqu'elles se situent à mi-hauteur. Pour les Piranhas, mettre votre bouclier dès qu'ils se préparent à sauter.

4eme NIVEAU: JIBBA.
- Même principe que pour OLISOS.

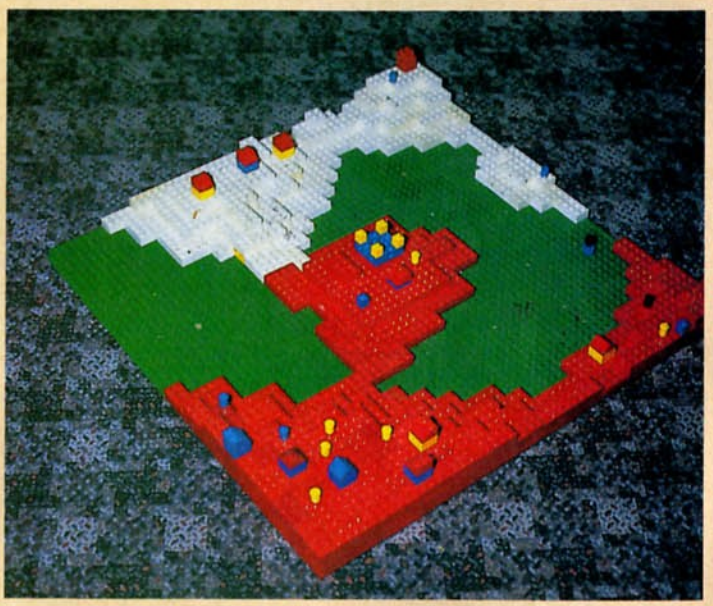
5eme NIVEAU: ZANDOR.
- Faire 3 bonds vers le haut (indispensable),puis avancez trois fois. Evitez le premier éclair,puis dès que son chapeau atteint le 5ème barreau (en partant du plus grand), frappez-le sans relâche; n'essayez pas d'éviter ses sorts.

6eme NIVEAU: LE RETOUR.
- Pour les sortes d'araigné jaunes,se positionner au centre de l'écran et ne pas cesser de tirer jusqu'à ce que la première se fasse toucher. Là, montez dans le coin supérieur gauche et redescendez en formant une boucle jusqu'au milieu de l'écran.
- Les vers violets: Ne pas cesser de tirer et essayer de se positionner face à eux; lorsqu'ils sont trop nombreux, ne pas arrêter de bouger en faisant des boucles.
- Les dragons: Ils tirent des boules de feu que l'on peut détruire; il suffit de leur tirer dessus pour les anéantir. Dans la dernière partie, ne jamais cesser de tirer.
(Frédéric BARDET)

TEST!

POPULOUS PROMISED LANDS

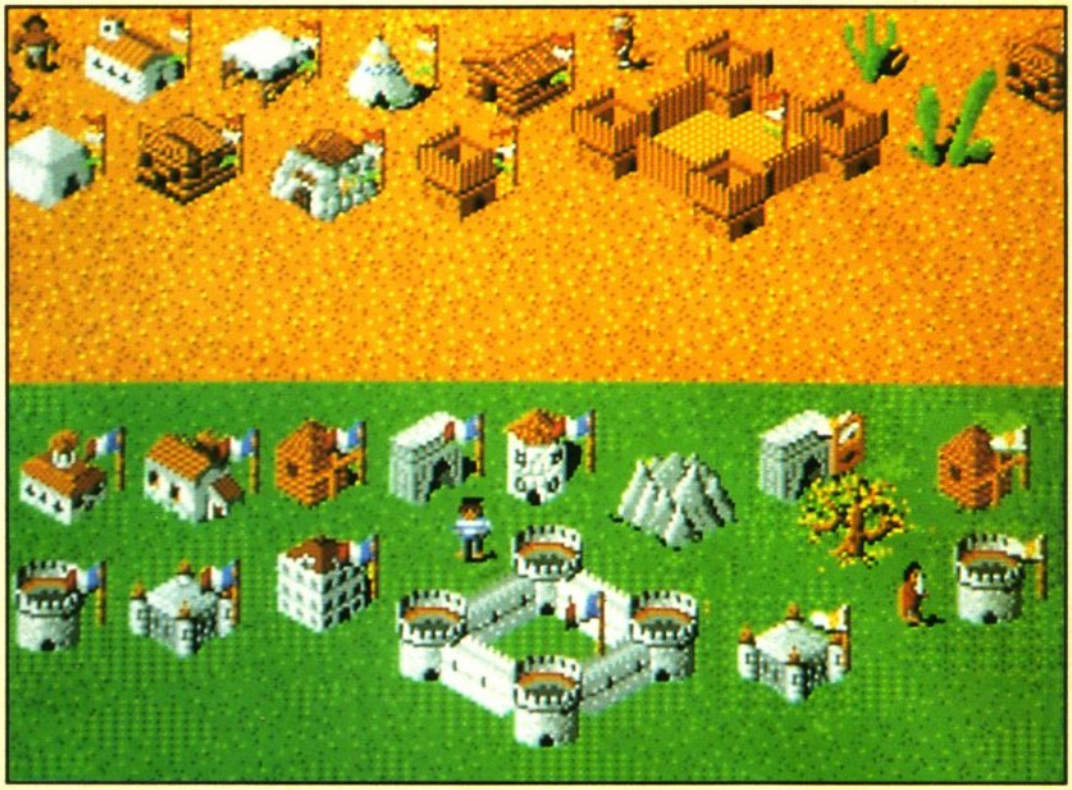
ELECTRONIC ARTS • TESTE ST-AMIGA7 • DISPO ST-AMIGA



Voici enfin les Terres Promises de Populous. Les 8 bits, cassez-vous, c'est pas à vous qu'on cause. Laissez-nous entre grands. Entre Dieux.
The Promised Lands, c'est une disquette compatible ST et Amiga, qui contient cinq nouveaux mondes pour, bien sûr, Populous. On l'attendait depuis deux mois, déjà (oui, c'est vrai, deux mois d'attente en informatique, c'est pas lerche, Iron Lord a fait mieux et tient toujours).
Dois-je expliquer ce qu'est Populous? Non? D'accord, j'y vais. Vous êtes Dieu, et vous devez aider votre peuple à prospérer et surtout à ne pas se faire détruire par les légions du Malin. Pour cela, vous construisez des terrains, plus le terrain est plan et plus vos fidèles peuvent prendre leurs aises, plus leurs constructions seront grosses; plus elles sont grosses, plus elles abritent d'habitants, plus vous avez de fidèles et plus votre pouvoir est grand (ce qui semble impliquer que Dieu n'existe que parce qu'on le veut bien, mais vous pensez ce que vous voulez, on n'est pas racistes). Vous pouvez dérouter l'ennemi en provoquant des tremblements de terre ou des marécages dans ses régions, en lui balaçant des volcans, des inondations, etc. Bien entendu, il peut en faire autant, et c'est bien là toute la difficulté du jeu.
Donc, les Terres Promises, ce sont cinq nouvelles Terres. La première, 1989 oblige, c'est la révolution française. Vos petits personnages sont des sans-culottes au drapeau bleu blanc rouge, qui construisent des bastilles et se battent contre des royalistes au drapeau blanc orné d'un lys d'or, qui

Sur ST, de haut en bas : Wildwest, La révolution française.

: THE





Sur ST, de haut en bas : The Bit Plains, Sillyland, Blockland.

eux se rassemblent autour d'une guillotine. Petites cabanes en rondins, qui se transforment en immeubles Hausmann (oui, une erreur chronologique d'un siècle, mais les auteurs sont anglais, on les pardonne), qui eux-mêmes se changent en Bastille, puis en fortin révolutionnaire. Le terrain est sableux et vallonneux.

Deuxième monde: les cowboys et les Indiens. Vous êtes le Dieu... des Indiens, pour changer un peu. Vous aidez vos Sioux à construire des tipis, des huttes, des tentes, etc. Là aussi, le terrain est sablonneux. Vos ennemis: les cowboys qui construisent des Fort Apache à tout va. Ils ont un drapeau américain (qui symbolise donc le mal, voyez comme tout change) et vous un drapeau italien, non, je ne vois pas le rapport non plus.

Troisième monde: Legoland. Vous êtes le Dieu des Legos bleus et vous vous battez contre le Dieu des Legos rouges. Des Legos, oui, les petites briques que l'on assemble pour construire des maisons, des camions et même des grues depuis la boîte n°7 (je suis un grand fan). Anecdote: cette Terre vient du fait que les programmeurs de Bullfrog utilisaient des vrais Legos pour tester leurs idées. Là, pas grand chose à dire: les roues vous empêchent de construire, les maisons sont des maisons en Lego de plus en plus grandes. A mon avis, c'est le monde le moins agréable parce que la perspective n'est pas très facile à discerner tout de suite, mais c'est le monde préféré de Danboss, je m'écrase donc.

Quatrième monde: Silly Land. La Terre Stupide. Là, pour le coup, il faudra vous habituer: ça ne représente rien de connu, des petites bestioles bizarres font la gueule lorsqu'elles gagnent et manifestent les signes les plus évidents de la joie lorsqu'elles perdent. Les chevaliers se désolent lorsqu'ils éliminent un adversaire. Ils ont aussi un taux de mortalité extrêmement élevé, car ils meurent de froid très rapidement (ou de bétise, c'est possible aussi). C'est le monde le plus beau avec Computer Land.

Computer Land, cinquième et dernière Terre: le monde de l'ordinateur. Là, vous allez vous sentir chez vous. Le terrain, c'est du papier listing, avec bandes caroles et perforations sur les côtés. Lorsqu'il y a un marécage, cela troue le papier. De-ci de-là, des mégots écrasés, des tasses à café, des paquets de clopes et des piles de disquettes viennent vous gêner dans vos efforts édificateurs.

Première étape: vous construisez un boulier. Ensuite, une machine à calculer manuelle. Puis un ZX81. Puis un Spectrum. Puis un Apple II, un PC, un Mac, un Cray One et finalement un Cray II XMP en réseau, superbe, baignant dans ses bains d'hélium liquide (je déconne pas, le Cray chauffe et il faut le refroidir). Lorsque vous jouez sur ST, vous avez des drapeaux aux couleurs d'Atari et votre ennemi a des drapeaux à l'enseigne de Commodore; lorsque vous jouez sur Amiga, naturellement, c'est le contraire.

Pour jouer, rien de plus simple: lancez Populous normalement, commencez à jouer, changez la disquette, annulez la partie et recommencez: le tour est joué. Vous pouvez aussi commencer directement à n'importe quel monde, grâce aux codes que vous a refilé Joystick.

Combien coûte cette disquette INDISPENSABLE pour les fans de Populous? un cadeau: 109 francs. Vivement la suite. Qui ne viendra probablement pas, d'ailleurs: Bullfrog est en train de bosser sur Populous II. On bout d'impatience.

Georges

GRAPHISME : 19 1/2
SON : 0
ANIMATION : 19 1/2
INTERET : 19 3/4

JEUX... CRACK!

RAMPAGE

AMIGA

```
1 REM Donne aux trois joueurs l'énergie infinie
2 REM pour RAMPAGE de Sylvain DEMANNET
10 DATA  2401,c,fd53,8,8f,4ef1,11,87e
20 DATA 6,c4,e006,2401,4ebe,c,5,fca7
30 DATA 3401,fb73,5,fcab,4efe,5,dc09,43fe
40 DATA 6,d393,48ec,8005,3041,105,3345,85dd
50 DATA 3345,85a7,3345,8613,4ce4,6,4e7a,2c7d
60 DATA 9,2e41,8,5,2081,103,88c5,43fe
70 DATA c,f9ff,3041,14a,12dd,51cd,10001,2401
80 DATA 200c,4e76,c,fa41,4efe,c,fa15,2c7d
90 DATA 9,4273,33,2d81,c,fbdf,22b,4eb3
100 DATA fda1,2d45,22f,4eff,10003,c,fbe7,5
110 DATA 5,4b01,c,fbe7,c,fc01,126,fb
120 DATA c,fc0b,5,5,c,fb93,2868,2946
130 DATA 2e4c,726e,6674
140 FOR A=523072 TO 523269 STEP 2: READ B$
150 B=VAL("&h"+B$)-5: C=C-5: POKEW A,B
160 NEXT A: IF C<>367658 THEN PRINT "Erreur":END
170 PRINT "Insérez RAMPAGE ..."
180 PRINT " ... et pressez CTRL+AMIGA+AMIGA pour"
190 PRINT "     charger   RAMPAGE !"
```

BIO CHALLENGE

ATARI

Quelques petits trucs :
Pour abandonner la partie :
'ESC'+'CONTROL'+'TAB'
Pour détruire le monstre à la fin de chaque tablô :
'ESC'+'ESC'
Pour avoir l'arme verte :
'ESC'+'C'
Pour changer de tablô :
'ESC'+'E'
Pour se téléporter dans le tablô :
'ESC'+'H'
(Cédric AURIL)

STORMTROOPER

ATARI

Si vous n'arrivez pas à finir votre mission, il vous suffit juste de faire un HIGH-SCORES quelconque et de mettre comme nom 'JAMES CAMERON'.

Et maintenant vous pouvez recommencez votre ballade avec l'avantage de ne plus perdre, si vous appuyez sur 'F10'. Merci qui???
(Olivier BALANTZIAN)

SPHERICAL

ATARI

Voici quelques codes :
Pour le JOUEUR 1 :
Niveau 09 : RADAGAST
Niveau 19 : YARMAK
Niveau 39 : ORCSLAYER
Niveau 59 : SKYFIRE
Niveau 75 : MIRGIAL

Pour le JOUEUR 2 :
Niveau 09 : GHANIMA
Niveau 19 : GILIEP
Niveau 39 : MOURNBLADE
Niveau 59 : JADAWIN
Niveau 75 : GUMBACHACHMA
(Olivier BALANTZIAN)

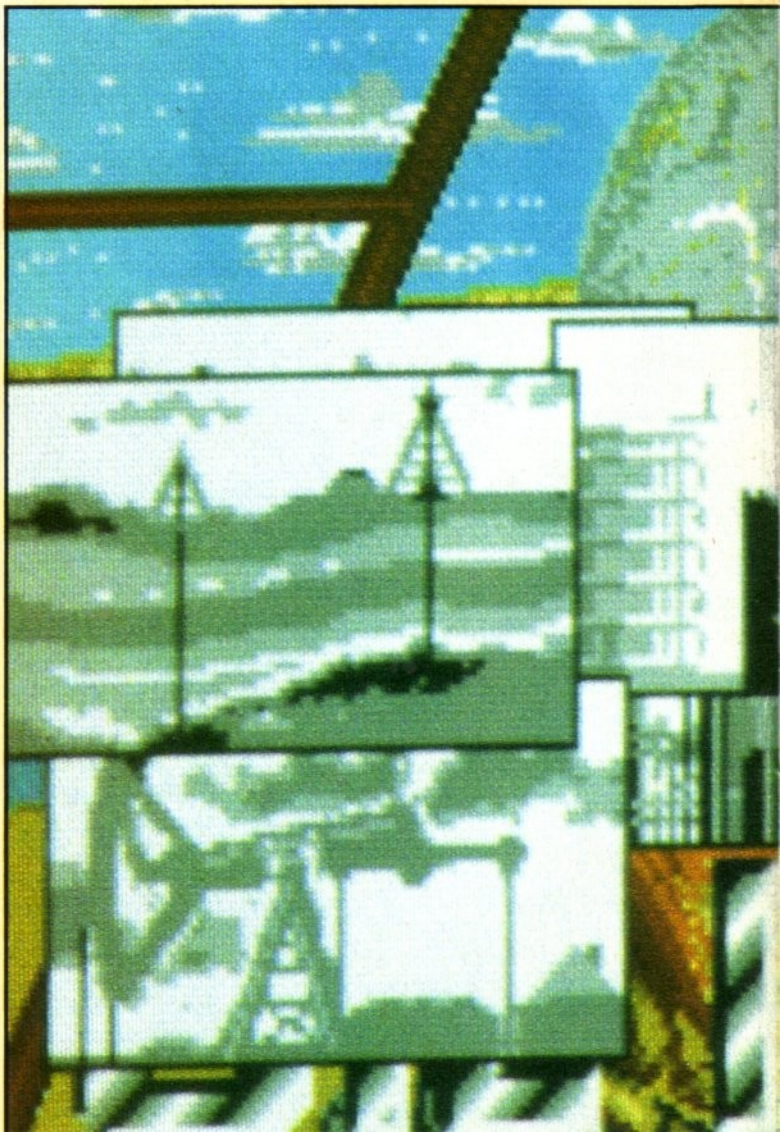
36.15
2000 TRUCS, ASTUCES, POKES 24h sur 24.
A CONSULTER OU A TÉLÉCHARGER
JOYSTICK

TEST!

OIL IMPERIUM

RELINE SOFTWARE • TESTE SUR ST • DISPONIBLE ST

Je vous le dis tout net: c'est une simulation du fonctionnement d'une compagnie pétrolière au niveau planétaire. Donc c'est copieux! Le générique, au début, dont la musique est ripoux, soit dit en passant, voit arriver un paquet d'images digit comme dans Balance of Power, au début quand ça commence! Quatre compagnies vont s'affronter, dans un domaine où la chance a parfois une place plus grande que le savoir. Le joueur solitaire sera opposé à trois adversaires gérés par la machine, qui se partageront les possibilités restantes. Quels sont les choix proposés? La compagnie, c'est histoire de goût, le bureau, c'est question d'argent pour son cadre, l'objectif ou la mission, c'est selon votre tempérament. Mais le but principal est quand même de faire fortune le plus vite possible. Imaginez un peu maintenant! Vous êtes assis dans

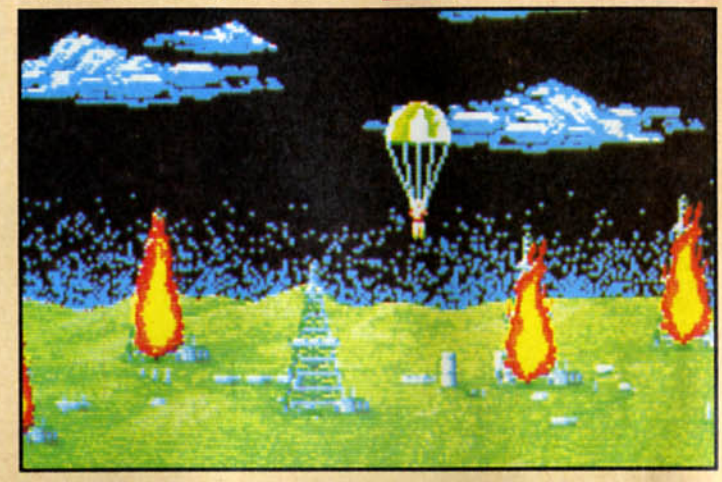




un bureau que vous avez choisi parmi les quatre proposés, vous disposez de téléphone, ordinateur (tiens, c'est un Méga ST, avec Gem), journal, telex, carte du monde, de dossiers contenant des informations secrètes sur le marché, et d'une valise remplie de gadgets à utiliser en cas de pépins graves. Au début, il faut acheter une concession, faire un forage pour trouver le pétrole (ce qui va se conduire au joystick, contrairement au reste qui se dirige à la souris), acheter des bidons pour stocker et transporter l'huile, et répondre au téléphone pour prendre des ordres de commande. Avec le pognon qu'on a, je trouve curieux qu'il n'y ait pas de secrétaire au bureau, mais ça retirerait le gag du téléphone qui sonne pendant qu'on est dans une autre pièce, en train de jongler avec les ordres d'achat et de vente, qu'il ne faut surtout pas lacher des yeux une seconde. Pour se tenir au courant des évènements mondiaux, un journal est disponible, affichant à la une tout ce qu'il est nécessaire de savoir: Variations du brut, incendie de puits etc... Chaque mois, un bilan automatique du fonctionnement de toute les sociétés est réalisé, indiquant leurs opérations, et surtout l'état des finances. La pire des catastrophes semble être l'incendie d'un puits, car les livraisons de pétrole s'arrètent immédiatement, déclenchant le paiement de pénalités à vos clients, qui peuvent vous mettre sur le sable très vite si vous ne leur fournissez pas leur or noir. C'est là que la valise magique joue. Dedans, vous allez trouver des adresses de mercenaires utiles pour d'autres opérations, telles que attentats, chantages, attaque de banque, et surtout le kit pour aller allumer l'incendie chez le concurrent. (Avion, parachute, dynamite, etc...). Mais ce que vous faites aux autres, les autres vous l'ont déja fait et vos détectives auront du mal à suivre l'évolution des dégats. Un bien beau jeu! Qui vous fera bronzer dans votre chambre.

Golo

GRAPHISME : 18
SON : 10
ANIMATION : 15
INTERET : 18





JEUX... CRACK!

CLEVER AND SMART

AMSTRAD

Une petite aide pour ceux qui sont un peu pommé dans ce jeu. (Dis moi Patrick je sais que c'est la rentrée, mais faudrait peut être penser à nous envoyer quelques listings??? Non?? Simple suggestion!!).

Plein les poches : Dépose la collection de timbres de Mr. L au bureau de poste où des gentlemen te verseront la coquette somme de 5ØØ livres sterling.

Chance : Dans les paris sur les escargots, le troisième est une valeur quasiment sûre.

Emplettes : Achète un tablier au stand des déguisements pour être sûr de te procurer les dernières nouvelles au supermarché. Achète d'autres tulipes ou un cactus afin de les donner à Annie. Tu pourras alors lui offrir d'autres objets électriques. Indigestion : Les fruits c'est très nourrissant, mais n'en achète pas trop sinon tu finiras malade.

Isolement : Dans certains immeubles, tu ne pourras peut-être pas communiquer avec d'autres personnes, à certains moments de la journée.

Armes et outils : Pour acheter des mitraillettes, burins, tenailles, etc., procure-toi un uniforme de travailleur et pénètre dans l'immeuble, qui ne reçoit que les fournisseurs.

Bouffe à bon prix : Endosse un costume japonais : tu trouveras de la nourriture à très bas prix.

Poursuite : Si tu es pris en chasse par une voiture téléguidée, va sans arrêt d'un côté à l'autre de la rue, jusqu'à rencontrer un policier. Alors, dès que la voiture apparaîtra à l'écran, monte-lui dessus, elle disparaîtra.

Egouts : Pour faire beaucoup de points, va dans les égouts et attrape les chats et les souris. Ne chasse pas en même temps les lanceurs de bombe, car tu n'auras aucune chance, même en les piégeant.

Table d'écoute : Inutile d'acheter un équipement pour écouter les conversations, puisque tout risque de détection est impossible quand on est dans une cabine publique. Dans la cabine téléphonique, on te dira : "BEWARE BOMB THROWERS" (attention aux lanceurs de bombes), et en tapant le téléphone, tu entendra "BOMB THROWERS ARE TRAVELLING EAST" (les lanceurs de bombe se dirigent vers l'Est).
(Patrick FUNARO)

FAST FOOD (AMSTRAD)

```
1Ø ' FAST FOOD AMSTRAD
2Ø ' Vies infinies
3Ø ' Par Patrick FUNARO pour JOYSTICK HEBDO
4Ø MEMORY &3A34:LOAD"
5Ø FOR I=Ø TO 31:READ J:POKE &BEØØ+I,J:NEXT
6Ø CALL &BEØØ
7Ø DATA 42,56,189,34,32,19Ø,33,55,189,54,195
8Ø DATA 35,54,27,35,54,19Ø,33,64,Ø,227,17,Ø
9Ø DATA 187,195,74,58,175,5Ø,12,87,2Ø7
```

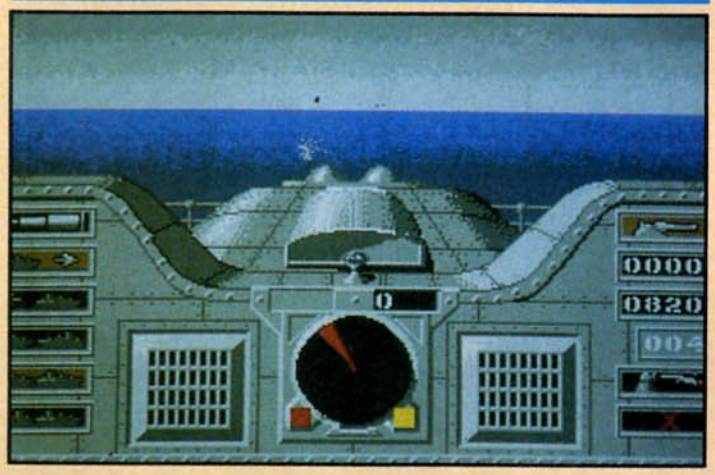
MORE DE RIRE

Une jeune fille revient d'Afrique et va voir sa grand-mère qui est malheureusement un peu sourde... Elle lui dit:
-Tu sais grand-mère, en Afrique, les oranges sont comme ça (elle simule avec ses mains de tres grosses oranges), et les bananes elles sont comme ça (toujours avec les gestes). Alors la grand-mère lui répond:
-Mais au moins, a-t-il une bonne situation?

(BAILLY Philippe)

TEST! BISMARCK

PSSS • TESTE SUR AMIGA • DISPONIBLE AMIGA



Un peu d'histoire, mes gaillards. Je sais, l'histoire c'est chiant, et on va pas s'y étaler pendant trois plombes, ne vous inquiétez pas. Alors donc on imagine qu'on est en 1941, et que vous êtes aux commandes du Bismarck, et que, vu qu'on est en temps de guerre, il va falloir couler tout ce qui flotte, pour que ça ne flotte plus. Après avoir pris connaissance des lieux et de la position de vos ennemis, vous pouvez choisir votre camp et avec qui et contre qui vous allez vous battre. Vous avez la possibilité de faire partie de la flotte anglaise et d'essayer de couler le Bismarck. Quelle liberté! Mais une fois ces quelques menus détails réglés, on tombe vite dans le jeu simulation classique, lent, sans définition extraordinaire et avec un son qui se fait plutôt absent. De plus, on s'emmêle les pédales entre le joystick qui règle les canons et actionne le tir et la souris qui sert à sélectionner les actions. Le seul intérêt du jeu, est que ça se passe en temps réel, avec la nuit qui tombe, les problèmes météo pour vous faciliter le travail, ça nous fait réviser un peu d'histoire, mais pour ceux qui y sont un tantinet allergiques, c'est foutu! Encore une simulation navale qui tombe à l'eau (ha ha elle est bonne!).

Kaaa

GRAPHISME : 12
SON : 9
ANIMATION : 10
INTERET : 13

HATE

GREMLIN • TESTE SUR ST • DISPONIBLE SUR ST

Ouvrez la bouteille de champagne! Zaxxon vient d'avoir encore un petit. Tout le portrait de son père, ce bambin. Avec les rejetons qu'il a, Zaxxon, il doit avoir au moins 100 %de réduc à la SNCF. Le petit dernier c'est Hate, et y'a rien de nouveau; un vaisseau spatial en rase-motte sur un terrain en 3D, des zliboutis qu'il faut zapper à grand coup de laser, des ventouses qui l'attirent vers le

TURBO CHOPPER SIMULATOR

CODE MASTERS • TESTE SUR CPC K7 • DISPO CPC K7

Le Code Masters nouveau est arrivé!! Les grincheux disent "bof! encore un budget alors j'te raconte pas la galère!!". T'as tout faux mec, parce que budget n'égale pas forcément médiocrité, la preuve voici un soft hyper sympa, pas cher et avec lequel tu peux passer des heures devant ton CPC. T'es pas convaincu, alors tu te rues chez ton revendeur adoré pour lui acheter son stock de TURBO CHOPPER, tu pourras en revendre à tes potes.

Avec ton petit hélico tu te fraies un chemin en détruisant tous les obstacles, à coups de rockets, ça explose en morceaux avec des bruitages d'enfer. Mais attends, en plus des rockets tu balances des grenades qui ricochent partout, comme dans un casse-briques, et tu démolis de tous les côtés, tu peux même te la reprendre en pleine poire ta grenade, oui oui! et là éclaté l'hélico, et une vie de perdue (et pas dix de retrouvées!).

Chaque tableau contient son lot d'éléments à pulvériser, sans perdre de temps parce qu'un hélico ça pompe du carburant, héhé, et t'en as pas des tonnes dans les réservoirs. Tout cela en vue latérale, ton hélico réagit instantanément au joystick, monter, descendre, vers la gauche, vers la droite, pour éviter le ricochet de l'une de tes grenades et sans t'envoyer dans les décors, les contrôles de collisions sont très très précis.

-Eh Bob c'est quoi l'prix? Ah bon alors mettez-en une demi-douzaine!!!

François

GRAPHISME : 15
SON : 15
ANIMATION : 16
INTERET : 15



Turbo Chopper Simulator.

sol où il risque de s'écraser, avec un terrain qui devient de plus en plus impraticable. Attention de ne pas s'éclater sur les grosses boules brillantes semées sur le terrain; voilà de quoi tirailler son joystick avec frénésie. Mais c'est lent. Il faut anticiper une bonne seconde avant que ce lourdeau de vaisseau spatial veuille bien battre de l'aile. A croire que c'est le capitaine Kirk lui-même qui est aux commandes. Et la musique est très énervante! Argggggh, coupez-moi ça, j'avoue tout mais arrêtez cet horrible mélange de sons synthétisés et répétitifs! On dirait du Jean-Michel Jarre joué par un manchot. Lassant... Alors on recommence trois ou quatre fois parce que le graphisme est joli (en prenant soin de couper le son, ou alors c'est la migraine assurée) et on laisse tomber. De toutes façons on perd rien, on sait comment ça finit, vu que c'est le 6784ème soft de la même famille qu'on a entre les mains.

Kaaa

GRAPHISME : 16
SON : 5
ANIMATION : 9
INTERET : 13



Hate.

JEUX... CRACK!

TIME SCANNER (AMSTRAD)

```
10 REM Choix du level sur TIME SCANNER version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 REM Faire CTRL-SHIFT-ESC des le debut de la partie
40 REM Pour charger le level desire...
50 MEMORY &7FFF:MODE 1
60 FOR N=&A000 TO &A036:READ A$:A=VAL("&"+A$)
70 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
80 IF SUM<>4616 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
90 INPUT"LEVEL DE DEPART (1-4) ";L:POKE &A00B,L-1
100 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
110 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:|CPM
120 DATA CD,27,A0,21,A6,81,3E,3E,77,23,3E,00,77,23,3E,32
130 DATA 77,23,3E,21,77,23,3E,10,77,23,AF,77,23,77,3E,4E
140 DATA 32,34,A0,CD,27,A0,C9,1E,00,16,01,0E,11,21,00,80
150 DATA DF,34,A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

WEC LE MANS — AMSTRAD

Pour avoir le temps infini :
POKE &64A,&18
ou
POKE &547,&18
(David BERTHELOT)

JACKAL — AMSTRAD

Pour avoir 255 vies avec un éditeur de secteur, rechercher les octets 3E 05 32 D3 et remplacer le 05 par FF.

Pour avoir 255 vies (premier joueur).
POKE &6ØD3,&FF
POKE &812D,&FF
Pour avoir 255 vies (second joueur).
POKE &6ØD4,&FF
(Antonio TREMOCO)

SECRET COMMAND — SEGA

Du troisième, aux tableaux suivants, vous pouvez continuer le jeu (en sélectionnant un mode 2 joueurs). Déplacez simplement le JOYSTICK de gauche à droite, tout en pressant les 2 boutons de FIRE lorsque votre partie se termine.
(Olivier BALANTZIAN)

FORGOTTEN WORLDS — AMSTRAD

Pour que je joueur 1 est de l'énergie infinie:
POKE &F2,Ø
POKE &F3,Ø

Pour je joueur 2 :
POKE &FC,Ø
POKE &FD,Ø

Pour supprimer quelques bestioles:
POKE &F16,Ø
(Maxime DEVIMAL)

KING'S VALLEY II — COMMODORE.

Voici quelques codes qui vous permettront de changer de niveau:
NIVEAU 5 : ICICFBFF
NIVEAU 1Ø : BCBEHPKF
NIVEAU 15 : APDFGIKM
NIVEAU 2Ø : NAFBBODP
NIVEAU 25 : IGFGAKHM
NIVEAU 3Ø : CBOEAMBB
NIVEAU 36 : OAJDAGHK
NIVEAU 4Ø : BEHHEBGG
NIVEAU 45 : DJGMFNAC
NIVEAU 5Ø : BIGEBHPC
NIVEAU 55 : FANPDOBB
NIVEAU 6Ø : DBOBFNAP
(LUCAS)

36.15
LE PARADIS DES SEGAMEN
JOYSTICK

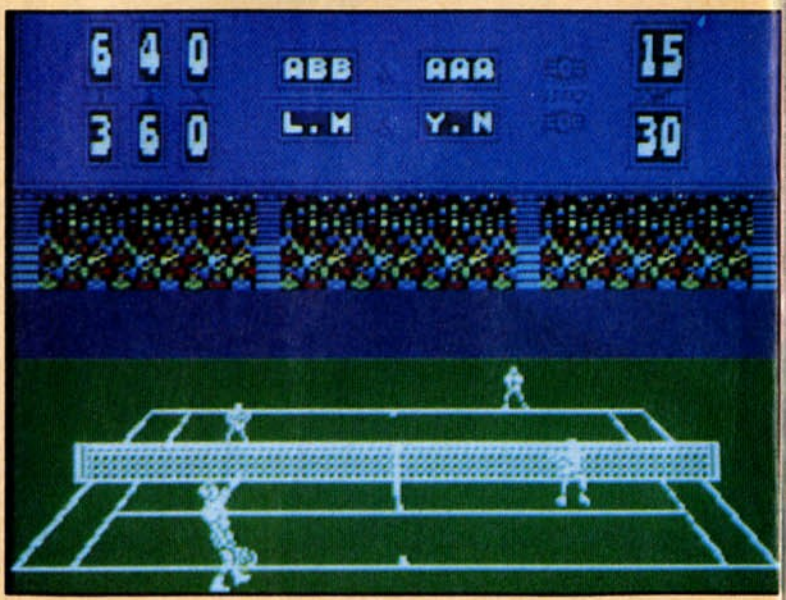
TEST! PASSING SHOT

IMAGE WORKS • TESTE CPC • DISPO ST-AMIGA-CPC-C64

Tiens c'est encore Roland Garros?
-Non Passing Shot, j'regarde pas la télé, je joue avec mon CPC.
-Ah bon!
Je vais me lancer dans un championnat international, pas de complexes! En simple ou en double, mon nom à entrer, le choix du niveau de difficulté parmi les quatre proposés, et ceci m'amène directement sur le court. Vue en perspective, je suis au premier plan, là-bas, de l'autre coté du filet, mon adversaire, et au fond la foule dans les gradins. Le décor est planté, les acteurs en place, "moteur!" attends, qu'est-ce que j'raconte, "service!" oui c'est mieux!!
Quelle technique adopter? Lob, Smash, Lift ou Slice à chaque coup je choisis et la balle repart. A ce moment-là, la vue à l'écran change, le terrain passe en vue de dessus avec la balle en 3D qui grossit en montant puis qui diminue au fur et à mesure qu'elle redescend de l'autre côté du filet. Toujours vu de dessus, mon adversaire se déplace et la reprend, nouveau passage 3D de la balle vers moi et, brutalement retour à la perspective. Le principe est bon, changer d'angle de vue peut aider mais, ici cela s'avère un peu déroutant, il faut déplacer son joueur sans le voir et au dernier momemt, au retour en perspective, il est souvent trop tard pour bien se placer.
Pour moi, l'action manque de punch, tu ne sens pas de rapidité dans tout ça, le passage en vue de dessus diminue beaucoup la sensation d'échange rapide. Pour les règles du jeu tout est respecté comme double faute, toucher du corps etc... Pour gagner un set il faut atteindre six jeux et le changement de pays intervient après avoir gagné un match. Quant aux sons l'ambiance manque vraiment. Un soft de tennis de plus qui ne sort pas vraiment de l'ordinaire.

François

GRAPHISME : 13
SON : 7
ANIMATION : 12
INTERET : 11



DAILY DOUBLE HORSE RACING

ARTWORX • TESTE SUR ST • DISPO ST-AMIGA



Daily Double Horse Racing sur ST.

Imaginez que vous êtes à Vincennes. A l'hippodrome, même. Que vous avez un paquet de pognon dans les poches, et que vous avez envie de le claquer bêtement dans des courses de chevaux (fidèle ami de l'homme). Auparavant, vous allez bien évidemment vous renseigner sur les chevaux gagnants, les meilleures saisons qu'ils ont fait, avec quel jockey, tout ça , en feuilletant le journal fourni avec le soft, réplique parfaite d'un fidèle journal de turf. Ca c'est un bon point. Vous choisissez le fric que vous voulez dépenser, sur quel cheval, et quelques points techniques quant à la course. Jusque là, on a plutôt envie de prendre une paire de jumelles et de gueuler "hue cocotte, vas-y, magne-toi le train!". Et c'est là que les choses vont mal tourner: SI vous possédez un ATARI ST, une voix de baryton enroué va vous donner un départ digne de Zéon Litrone, et les chevaux vont galoper à fond la caisse avec des "cataclops-cataclops" en fond sonore. C'est chouetard! Mais SI vous avez un AMIGA entre les pattes, alors là c'est le flop! Six chevaux (sûr que ce sont des chevaux?), dessinés aussi bien que pourrait le faire ma petite soeur de quatre ans, vont s'animer faiblement, avec quelques petits soubresauts saccadés pour faire croire qu'ils avancent (wouah l'autre hé, on nous la fait plus!). C'est pas beau, on dirait des chevaux rumatisants évoluant dans un décor style animation géniale à la Goldorak. Enfin bref, quand le banquier, avec son sourire à la Sabatier, vous demandera si vous voulez refaire un pari, vous aurez plutôt envie de le choper par la cravate et de lui demander un remboursement immédiat, plus les intérêts pour préjudice moral.

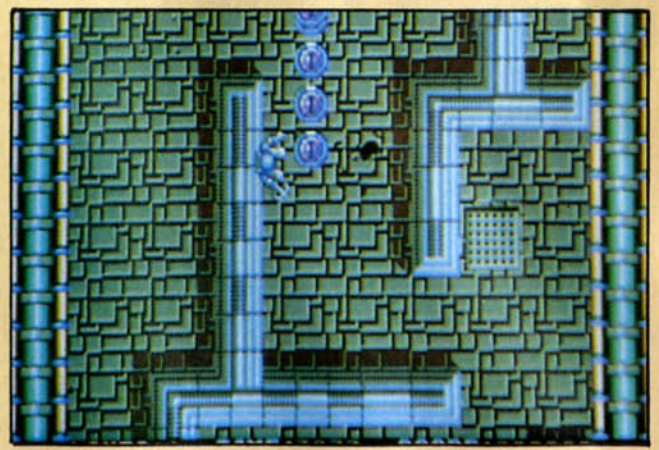
Un jeu qu'on a déjà vu un bon million de fois, et qui ne change en rien mis à part le journal fourni avec, style QUINTE +magazine, mais y'a même pas GILLUS en couverture **Kaas**

Sur AMIGA
GRAPHISME : 8
SON : 12
ANIMATION : 8
INTERET : 12

Sur ST
GRAPHISME : 12
SON : 12
ANIMATION : 10
INTERET : 12

FUTURE SPORT

AS • TESTE SUR ST • DISPONIBLE SUR ST





Comme vous l'annonce son titre, bande de petits agitateurs de joystick, FUTURE SPORT c'est du sport... dans le "futur"!!! Non !?! Si! Et dans le "futur", avant de se lancer dans quelque aventure dérisoire, on a la possibilité de choisir la gueule qu'on désire porter, entre quatre visages tuméfiés et burinés, mais cela ne change en rien la suite du jeu. Une fois votre joli minois adopté, le jeu commence. Armé d'une petite arbalète du "futur", vous devez cavaler de toutes vos forces, avec vos petites jambes, sur un sol style du "futur"" truffé de méchantes bébêtes qui font rien que vous tuer. "M'sieur m'sieur, y'a un mille-pattes en acier trempé qui m'a écrasé, hé bin chui mort m'sieur!" Attention aux trappes qui s'ouvrent subrepticement sous vos bottes du "futur", et aux ravins , et même que si vous prenez le pont ça fait moins mal. Y'a plein de bidules qui vous volent à la tête, et des monstres pas sympathiques qui vous coursent avec des arbalètes du "futur" (la même que la vôtre, mais en rose), et des labyrinthes un peu partout pour vous rendre la tâche plus évidente, vous voyez! Quelquefois vous aurez la joie de voir apparaître devant vous des engins spatiaux et spacieux, et je vous conseille de vous dépêcher de les faire exploser, parce qu'ils son impitoyâââââbles! Et je vous suggère de mouliner des pinceaux, parce qu'en plus c'est minuté avec un compte à rebours du "futur". Certes, vous avez le privilège d'avoir neuf vies à votre actif (comme les chats), mais on meurt vite dans ce pays-là. Pour vous faire une petite idée de ce que ça donne, c'est en 2D vu de haut, comme ça on a le temps de voir venir, c'est coloré avec goût, et c'est animé correctement. C'est un charmant soft que nous avons là, mes agneaux, et p'têt ben que j'vais l'adopter pour mes vieux jours du "futur". **Kaaa**

GRAPHISME : 15
SON : 13
ANIMATION : 13
INTERET : 15

JEUX... CRACK!

DOUBLE DETENTE (AMSTRAD)

```
10 REM Energie infinie sur DOUBLE DETENTE version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &A000:MODE 1
40 FOR N=&A0DC TO &A26D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>41666 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...et une touche"
80 CALL &BB06:CLS:CALL &A0DC
90 DATA 1E,00,53,DF,F5,A0,F3,3E,02,21,00,20,CD,F8,A0,AF
100 DATA 32,96,55,32,9D,55,C3,00,20,63,C7,07,4F,DD,21,66
110 DATA A2,DD,7E,00,B9,28,0A,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,18
120 DATA F0,DD,56,01,DD,5E,02,DD,46,03,3E,19,93,B8,38,07
130 DATA 7B,80,3D,4F,C3,3C,A1,0E,18,C5,F5,E5,D5,CD,3C,A1
140 DATA D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,7C,83,67,1E,01,14,18,DA
150 DATA 3E,4C,32,3E,A2,3E,06,32,43,A2,79,1D,93,32,E4,A1
160 DATA 7B,32,CF,A1,1E,23,4B,C3,57,A1,59,7A,32,37,A2,32
170 DATA 40,A2,22,85,A1,7B,32,42,A2,79,32,44,A2,11,3A,A2
180 DATA CD,9F,A1,3A,5D,A2,B7,20,F4,11,34,A2,CD,89,A1,11
190 DATA 3A,A2,CD,9F,A1,11,3D,A2,21,00,C0,18,1E,CD,9A,A1
200 DATA 11,38,A2,CD,9F,A1,21,5D,A2,CB,6E,28,F3,C9,01,27
210 DATA A2,18,0B,01,0F,A2,21,5D,A2,18,03,01,D8,A1,ED,43
220 DATA D1,A1,1A,47,C5,13,1A,01,7E,FB,F5,ED,78,87,30,FB
230 DATA FA,B7,A1,F1,0C,ED,79,06,08,10,FE,C1,10,E6,01,7E
240 DATA FB,11,00,00,C3,0F,A2,0C,ED,78,0D,1B,ED,78,F2,D8
250 DATA A1,7A,B3,C2,D3,A1,11,00,18,0C,ED,78,77,0D,23,1B
260 DATA 7A,B3,CA,02,A2,ED,78,F2,F1,A1,E6,20,C2,E5,A1,C3
270 DATA 0C,A2,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,02,A2,E6,20,C2,FE,A1
280 DATA 21,5D,A2,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,77,0D,23,3E
290 DATA 05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,ED,78,F2,27,A2
300 DATA C9,44,49,53,C3,43,50,CD,03,0F,00,03,01,08,02,4A
310 DATA 00,09,4C,00,03,00,23,06,23,2A,FF,19,06,0F,03,00
```




BUBBLE GHOST

ATARI

Si vous voulez allez dans n'importe quel tableau de Bubble Ghost, il faut :

- Appuyez sur les 2 boutons de la souris en même temps.

- Le message suivant apparaît : Encore -> 1, Stop -> 2 Faites 1+Return, puis donnez les coordonnées de X (+Return) et enfin Y (+Return)

(Jean-François CARLOT)

COORDONNEES DES X

COORDONNEES Y

	0	1	2	3	4	5
0	30	31	32	33	34	35
1	29	28	27	26	25	24
2	18	19	20	21	22	23
3	17	16	15	14	13	12
4	06	07	08	09	10	11
5	05	04	03	02	01	00

TEST! AMERICAN PRO FOOTBALL

CARTOUCHE SEGA

La NFL, vous connaissez? Si la réponse est oui, alors ce jeu est pour vous sans le moindre risque d'erreur. Mais si la réponse est non, ne désespérez pas, ça peut encore s'arranger. Les américains, des gens bizarres, appellent le football le soccer et leur dérivé du rugby, le football. Etonnant quand on analyse le mot football, un mot anglais! En attendant, la NFL est la ligue professionnelle américaine de football qui regroupe les meilleures équipes en un championnat qui se déroule de mai à janvier. Hamachés comme des chevaliers en armures, les pauvres garçons auraient bien du mal à jouer en pleine canicule. Les abonnés de Canal + connaissent déjà les règles et les autres, devant les subtilités qu'offrent le programme, risquent bien de patauger dans la mélasse un bon moment. C'est navrant, car il s'agit d'une bonne simulation sportive. Sans pousser le ballon trop loin, ce sport, ou l'aspect tactique prime sur l'exploit individuel toujours possible quand même,vous transforme plus souvent en coach qu'en running back. Choisissez vos équipes avec soin, car certaines ont les mêmes couleurs. C'est joli, mais sur le terrain, ça fait désordre. Jouez contre l'ordinateur ou contre un ami. Si vous en trouvez pas, un copain suffira. Faîtes un match du lundi soir amical, ou carrément le championnat complet. Comptez alors deux bonnes heures pour gagner la finale... Choisissez l'option EASY pour commencer, ça ira comme ça. Et n'oubliez pas, le football américain est un jeu de pousse-ballon, comme l'expliquait Roger Zabel quand il était sur la Cinq, et qu'il faut gagner dix yards en quatre essais sinon la balle doit être donnée, cruel dilemne, à l'adversaire. Mais mon propos, s'il ne manque pas d'intérêt, merci, n'est pas de vous expliquer les règles du football américain, mais l'intérêt du jeu vidéo. Pour l'intérêt, pas de problème, si, justement on connait les règles. Alors achetez la cartouche en prenant un abonnement sur Canal+ (publicité gratuite).Il y a tous les lundis soirs vers 23h un match parfaitement analysé par des spécialistes. Le plus dur, ce sera les réveils le mardi matin, mais ça, c'est un autre problème et demain sera un autre jour...

Mano

GRAPHISME : 15
SON : 13
ANIMATION : 16
INTERET : 14



JEUX... CRACK!

WAR IN THE MIDDLE EARTH — AMIGA

Une méthode sympa pour gagner de Gilles GOZARD:

- 1) FRODO doit se rendre à BUCKLAND pour rejoindre MERRY, s'enfoncer dans la forêt et attendre.
- 2) Envoyer EOMER et FARAMIR rejoindre FRODO : En tout 12Ø Cavaliers et 2ØØ Rangers.
- 3) Une fois réunis, tous iront à "RIVENDEL" chercher GANDALF (vous trouverez peut être d'autres compagnons).
- 4) Avec GANDALF rejoindre la ville "DERNDINGLE" pour rallier 1ØØØ Ents et 1ØØØ Huorsns assez indépendants mais très efficaces pour faire la guerre. Ils n'obéissent que si GANDALF est présent.
- 5) Quand la guerre avec les Forces du Mal est déclarée il faut protéger EDORAS contre l'ennemi puis, soit réunir ses Forces et faire une percée à MORANNON puis CARASH ANGREN. Pour permettre à FRODO de jeter l'anneau au MONT DOOM.
- 6) Ou bien essayer de détruire les Forces ennemies ainsi que ISENGARD et SAURON cette dernière solution est plus dure à réaliser mais en se servant bien de ses troupes, elfes, noires, cavalerie, etc...personnellement je la trouve plus glorieuse même si on y laisse des plumes.

SPACE RACER — (AMSTRAD)

```
1Ø REM Energie infinie sur SPACE RACER version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&9ØØØ TO &912F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>3Ø424 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
8Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &9ØØØ
9Ø DATA 21,ØE,9Ø,11,41,ØØ,Ø1,3Ø,Ø1,ED,BØ,C3,41,ØØ,31,ØØ
1ØØ DATA CØ,3E,C9,32,7F,BE,ØE,Ø7,CD,ØF,B9,C5,21,6F,Ø1,11
11Ø DATA ØØ,1D,Ø1,46,52,CD,82,ØØ,21,BØ,A9,11,ØØ,ØØ,ØE,47
12Ø DATA 3E,4C,CD,97,ØØ,3Ø,1F,3A,BØ,A9,FE,7E,2Ø,18,C1,CD
13Ø DATA 18,B9,21,6F,Ø1,11,ØØ,A4,Ø6,ØA,ØE,2F,C3,EB,ØØ,3E
14Ø DATA 66,CD,97,ØØ,3Ø,62,79,ØC,FE,49,38,Ø3,ØE,41,14,24
15Ø DATA 24,1Ø,EC,C9,CD,76,C9,Ø6,1Ø,22,62,BE,67,69,22,74
16Ø DATA BE,21,AA,ØØ,C3,FF,C6,2A,74,BE,Ø1,7E,FB,7C,CD,5C
17Ø DATA C9,7B,CD,5C,C9,7A,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,7D,CD,5C
18Ø DATA C9,3E,14,CD,59,C9,7D,CD,5C,C9,3E,11,CD,59,C9,3E
19Ø DATA FF,F3,CD,5C,C9,2A,62,BE,CD,E5,C6,FB,CD,Ø7,C9,D8
2ØØ DATA CØ,3A,4D,BE,87,D8,AF,C9,E5,21,F6,ØØ,22,3B,AA,E1
21Ø DATA C3,BØ,A9,CD,FF,BB,21,22,Ø1,Ø6,4Ø,CD,1A,Ø1,CD,Ø6
22Ø DATA BB,AF,32,4E,18,32,7A,18,32,3B,26,32,3C,26,32,C4
23Ø DATA ØD,32,E7,ØA,C3,A2,Ø3,7E,CD,5A,BB,23,1Ø,F9,C9,1F
24Ø DATA Ø1,17,4C,49,53,54,49,4E,47,2Ø,44,45,2Ø,5Ø,2E,4D
25Ø DATA 41,55,42,45,52,54,2Ø,5Ø,4F,55,52,2Ø,4A,4F,59,53
26Ø DATA 54,49,43,4B,2Ø,48,45,42,44,4F,1F,ØC,19,5Ø,52,45
27Ø DATA 53,53,45,5A,2Ø,55,4E,45,2Ø,54,4F,55,43,48,45,2Ø
```

NIL DIEU VIVANT — (AMIGA)

Modification sauvegarde du jeu NIL,DIEU VIVANT sur AMIGA 5ØØ.

Ce programme permet de modifier la sauvegarde du jeu, permettant ainsi de remplir l'entrepôt 1 avec tous les objets a 65535 (or,argent,pierre,etc...) et d'avoir 255 corps de chars alors qu'ion est limité normalement a 3.
De cette manière,on devient invincible et vous arriverez à la fin du jeu sans problème.

1) Chargez le jeu et sauvegardez votre partie.
2) Tapez ce programme et faîtes le démarrer.
3) Insérez la disquette contenant la sauvegarde.
4) Le programme modifie la sauvegarde.
5) Rechargez NIL,DIEU VIVANT et la partie modifiée.
(DAMIENS Nicolas)

```
CLEAR,28ØØØ,28ØØØ
SCREEN 1,64Ø,2ØØ,2,2
WINDOW 2,"IL DIEU VIVANT",(Ø,1Ø)-(617,18Ø),15,1
WINDOW OUTPUT 2
PRINT "Insérez votre disquette de sauvegarde"
PRINT "et tapez 'RETURN'."
INPUT a$
OPEN "dfØ:partie.cou" FOR INPUT AS 1
fx$=INPUT$(LOF(1),1)
x=LEN(f$)
CLOSE #1
FOR i=Ø TO 16
add$=add$+CHR$(Ø)+CHR$(Ø)+CHR$(255)+CHR$(255)
NEXT i

deb$=MID$(f$,1,1294)
mil$=MID$(f$,1363,5416)
char$=CHR$(255)
fin$=MID$(f$,678Ø,27)
f$=""
f$=deb$+add$+mil$+char$+fin$
ecrit:
OPEN "dfØ:partie.cou" FOR OUTPUT AS 1
PRINT #1,f$
CLOSE #1
WINDOW CLOSE 2
END

fin:
```

IKARI WARRIORS — ATARI

Si tu fais un score de plus de 18 ØØØ pour accéder au palmarès, et que tu tapes FREERIDE, le message "1988 FEB" apparaîtra à la place et, lorsque tu redémarreras, ton soldat sera invincible.
Voici les caractéristiques des différents bonus obtenus par la destruction d'une installation ou des hommes en costume rouge vif.

K : smart bombs
B : high power grenades
L : longer range bullets
S : shorter shot
F : faster bullets rate
(David DARMON)

KULT — ATARI

Suite de la solution (Après les 5 Enigmes) de Gilles GOZARD

A partir de cet instant je fais une sauvegarde car sur les 6 plaques de la source, une seule contient un crâne, les autres sont mortels. Comme je n'ai pas la solution, je les teste une a une, et si je suis tué, je n'ai pas besoin de tout recommencer.

Allez échanger les cinq crânes, vous gagnez un oeuf.

Ne pas suivre les ordres que l'on donne à cet instant.
Sortir de l'anneau "PASSAGE DES FIDELES", montrer l'oeuf si on vous le demande.

- LE PARVIS.

Ne pas aller "REVE DE PANGE" ni "SALLE DE GARDE"
Faire "BROUILLEUR D'ESPRIT" au garde au fond à droite, puis entrer.
Ne pas perdre de temps car ils vont vous poursuivre.

- LA GARGOUILLE.

Ne pas aller "ANTE CHAMBRE", inspecter "GARGOUILLE", appuyer sur l'oeil, une fois de l'autre coté ne pas s'occuper du cadavre, et attraper le levier au lasso actionner, passer dans trappe.

- LES GALERIES.

Aller tout droit jusqu'à NORMAJEE, ASH, écouter ce qu'ils disent, faire un "SCANNER", ouvrir tombe, prendre "FEU et FIOLE", aller galerie gauche jusqu'à trappe, entrer, vous voila au réfectoire.

- ABLUTIONS.

Toutes les portes donnent sur des dortoirs où vous pourrez lire des inscriptions.

- SEUIL DE LA VERITE.

Mettre l'oeuf dans bouche de la statue, inspecter "LUTRIN" faire "TELEKINESIE" pour attraper statuette.

- APAISEMENT DES PUISSANCES.

Tuer prêtresse, faire "BROUILLEUR D'ESPRIT" à SAURA, lui faire boire la fiole et hop, vous avez récupéré votre petite copie.

- LE REPOS DE SAURA.

Poser statuette dans la niche, la trappe s'ouvre. Faire entrer le singe dans celle-ci; maintenant retourner "PRESENCE DE DIEU", le mur des étoiles s'ouvre.
Vous êtes prêt à affronter "PROTIZIM HARSSK", son maître, et la fidèle QRIICH.

- NAISSANCE D'UNE RACE DIVINE.

Attention, vous devez posséder assez de PSI POUVOIR.
Entrer.
Pousser levier (le mur d'étoile se ferme).
Tuer ZORQ "KILLER" PSI POUVOIR.
Brouiller esprit d' HARSSK (QRIICH se fixe sur sa tête).
Pendant qu'il monte à l'échelle, fermer trappe avec télékinésie.
Attendre qu'il se cogne en haut, et qu'il lâche SAI FAI.
Lancer le poignard de sacrifice (sur HARSSK) récupéré dans "APAISEMENT DES PUISSANCES".
Et voila, c'est fini, vous êtes libre, et tous les PROTOZORQS sont morts.

HOPPING' MAD — (COMMODORE)

```
1Ø REM Vies infinies et choix Nbre de boules
2Ø REM sur HOPPING' MAD version COMMODORE
3Ø REM Pour JOYSTICK HEBDO de LUCAS
4Ø FOR I=288 TO 331:READ J:POKE I,J:NEXT
5Ø INPUT "Nbre de boules a ramasser (1-1Ø) :";N
6Ø IF (N<1 OR N>1Ø) THEN 5Ø
7Ø POKE 322,N:POKE 318,44
8Ø PRINT "INSEREZ HOPPING MAD"
9Ø POKE 816,32:POKE 817,1:LOAD
1ØØ DATA 32,165,244,462,46,16Ø,1,142,243,3,14Ø
11Ø DATA 244,3,96,32,132,255,162,6Ø,16Ø,1,142
12Ø DATA 26,4,14Ø,27,4,96,169,165,141,127,95
13Ø DATA 169,1Ø,141,56,92,76,77,8Ø,7Ø
13Ø DATA 86,67,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
```

PHOBIA — COMMODORE

Pour avoir les vies infinies, charger le jeu, faites un Reset puis tapez :
POKE 539Ø,189
Pour voir la fin du jeu, faites un Reset puis tapez :
SYS 2497
(LUCAS)

SILKWORM — AMSTRAD

Pour avoir des vies infinies :
POKE &4D69,Ø:POKE &4D6A,Ø
POKE &4D6B,Ø
(David SIKA)

STORMLORD — AMSTRAD

Pour avoir des vies infinies :
POKE &6B8B,ØØ
(Patrick FUNARO)



PACLAND — AMIGA

Un nouveau VIRUS vient de frapper JOYSTICK Hebdo (l'oubli de syntaxe dans les listings !!!), et ben ouaip on bosse pour trouver le remède...
En attendant, rajoutez la ligne suivante à votre listing du numéro 36 pour avoir les vies infinies : 15 crack=63Ø

COMMENT POKER ??? — AMSTRAD

Une petite explication pour tous les fêlés de POKE sur CPC.
A la page 67 de notre Hors série du 26 juillet, dans "Comment placer un Poke sans Multiface":
1) Pour les possesseurs d'un 464, remplacer en lignes 9Ø et 11Ø le symbole 'ù' par 'shift @'.
2) En ligne 22Ø mettre poke &A4Ø1,L

Maintenant voici un autre listing pour ceux qui utilisent des cassettes:

```
1Ø ' lecture de programmes protégés sur cassette.
2Ø ' Par Didier VALLY pour JOYSTICK HEBDO.
3Ø MODE 2:PRINT "Inserer la cassette contenant le pro-
gramme à lire."
4Ø PRINT "Quand le programme sera chargé, faire LIST."
5Ø PRINT
6Ø PRINT " Appuyez sur une touche."
7Ø CALL &BB18:POKE &ACØ3,174:POKE &ACØ2,69
8Ø POKE &ACØ1,5Ø:LOAD"!"
```

PETITES ANNONCES

AMIGA

VENTE

65 N°2002625
Vds. A500 + écran coul. + jx. + utils. (bible etc...) + impri. + 2ème lect. + Joys. Prix : (le tout) : 15000 F. (à déb.). Tel.: (16).62.96.82.45.

83 N°2002636
Vds. nbrx. jx. Amiga + utils. (à bas prix). Demander ma liste. N. DOUTRELIGNE. La Tour Renarde, av. des Lauriers Roses. 83980 LE LAVANDOU.

AMSTRAD

ACHAT

57 N°2002616
Ach. à bon prix logs. (récents), Amstrad sur disq. Faire offre à Mr. LAPP Bernard. 114 R. Bauer. 57600 FORBACH.

CONTACT

44 N°2002605
Rech. contacts sur 6128, poss. jx. & utils., intéressant, (acceple corresp. de partout mais surtout de Loire, Atlantique, Nantes). Contacter BARRE Rod. 7 Bld. François Blancho. 44200 NANTES.

59 N°2002626
Nouveau Club, ch. adhérents pour éch. jx., news ou autres pour CPC 6128. Tel.: (16).20.79.67.65. ou (16).20.79.64.04. (ap. 17h30.).

76 N°2002620
Ech. soft 6128, poss. Loto Spint Soccer, (rép. ass.), rech. tout sur sport et util. Ecrire à RAYNALS LE PLAY. 04 Pass. Jacques Mellet. 76600 LE HAVRE.

92 N°2002314
Club Amstrad à votre disposition, ch. adhérents pour recevoir une doc., (joindre 1 tbre.), à LEVY Stéphane. 14 All. des Damades. 92000 NANTERRE. (Rép. ass.).

94 N°2002621
Rech. contacts sur Paris ou Rég. Parisienne, pour éch. sur DK de news. Contacter Olivier. Tel.: 46.81.46.67. (ap. 19h.). Ou Michel. Tel.: 46.80.98.65. (ap. 19h30.).

95 N°2002610
6128/464/DDI1, ch. corresp. sérieux et fiable, pour éch. sur disc, poss. de très nbrx. jx. dont news. Contacter V. Laurent. 8 R. Baillet Neuville S/Oise. 95000 CERGY.

VENTE

04 N°2002641
Vds. Amstrad CPC 6128 coul. + impr. + Tunner TV MP3 + Joys. + nbrx. jx. et utils., (Magic Sound, Super Paint, Discolo.). Prix : 4500 F. Tel.: (16).92.81.04.41. (entre 9h/12h. et 12h15/19h.).

07 N°2002601
Vds. nbrx. jx. pour CPC 464. (prix à déb.). Tel.: (16).75.29.21.14. (a partir de 20h.).

13 N°2002629
Vds. CPC 464, (t.b.e.) + mon. coul. + lect. disq. DDI1 + nbrx. disqs. de jx. : (Gryzor, Barbarian...). + liv. initiation. Prix : 5000 F. Vendu : 3000 F. Contacter Eddy. Tel.: 42.06.05.26.

14 N°2002599
Vds. CPC 6128 coul. + lect. de K7 + Joys. (neuf) + nbrses. revues + jx. et utils. Prix : 3000 F. Contacter Ludovic. Tel.: (16).31.88.52.84.

18 N°2002640
Vds. CPC 6128 coul. + magnéto K7 + Synthe Vocal + nbrx. jx. et utils., (A320, Wordstar, Super Paint, etc...). Tel.: 48.72.84.36.

20 N°2002645
Vds. softs (pas cher), (Purple Satur., Robocop, Navy Moves, Mutant Zone, Renegade 3...). Demander liste, sérieux, rép. rapide et ass. B. DUGAS. l'Arcopole l'Empereur. 20000 AJACCIO.

21 N°2002602
Vds. nbrx. jx. pour CPC 6128 DK. : Foot Manager 2, Ten Mega Games 3, Highway Patrol, Bob Morane Chevalerie, 720°, Prédator. (t.b.e., pas cher). Contacter LEVADOUX Stéphane. Tel.: (16).80.73.14.24. (entre 19h./21h.).

30 N°2002600
Vds. CPC 464 K7 mon. coul. + logs. Prix : 2000 F. Contacter TOUSSAINT Frédéric. 21 R. Henri Revoil. 30900 NIMES. Tel.: (16).66.23.93.38.

45 N°2002608
Vds. news sur CPC 6128, poss. : Forgotten World, Stormlord, Chicago 90, C. Cars 2, Batman, BMX Simul., Navy Moves etc... Contacter Soufiane. Tel.: (16).38.43.34.76. (prix intéressant).

55 N°2002644
Vds. nbrx. logs. (utils & jx.), à prix intéressant, jx. en bon état, (pas sérieux s'abst.). S'adresser à Mr. THIERY Laurent. Rte. de Metz. 55210 VIGNEULLES.

59 N°2002639
Vds. 6128 coul. + man. + Joys. + DK de nettoyage + nbrx. jx.. (Skweek, Barbarian 2, Chicago 90, Disco 5.1, etc...). + nbrses. revues + cordon Hifi. Prix : 3600 F. Tel.: (16).20.46.14.12.

61 N°2002612
Vds. 6128 coul. + nbrx. jx. + Joys. Prix : 2700 F. (t.b.e.), vds. Tunner TV + réveil + jx. + bureau + antenne + Joys. Prix : 1000 F., vds. revues : 2300 F. ou le tout : 5000 F. Contacter Bruno. Tel.: (16).33.39.02.55. (le soir).

67 N°2002646
Vds. nbrx. jx. & utils. Prix : 3000 F. (le tout). Support DK ou K7. Ecrire à DEUTSCH Dominique. 6 R. St. Quentin. 67150 ERSTEIN. Tel.: (16).88.98.23.16.

75 N°2002628
Vds. Amstrad CPC 6128, (garantie), + nbrses. disqs. + jx. + Joys. + ble. de rangt. + dble. prise pour Joys. Prix : (le tout) : 4000 F. Tel.: 42.93.14.85.

77 N°2002619
Vds. CPC coul. (état neuf), + utils. + nbrx. jx., (Op. Wolf cc2, Forgotten World, Robocop, After Burner), + Joys. + cadeau + (garan. 90). Prix : 3400 F. Tel.: 42.00.00.00. (HB.). Ou le soir : 60.26.02.39.

78 N°2002604
Vds. CPC 6128 coul. + nbrx. jx., utils., impr. DMP 2160 + nbrx. livres + Tunner TV., prix : 8000 F. (à déb.). Contacter FORESTIER Eric. Ecrire à "La Cailloule", R. Cardon. 78380 BOUGIVAL. Ou. Tel.: 39.69.67.29.

78 N°2002643
CPC 464 coul. + nbrx. jx. + Multiface 2 Plus + man. Val. : 10000 F. Vendu : 2000 F. Contacter HENRY J. 16 R. Jean de la Perouse. 78200 MANTES LA JOLIE. Tel.: (16).30.33.00.95. (le soir).

83 N°2002614
Vds. 6128 coul. + jx. + man. + housse + Joys. + CP/M. Prix : 3200 F. Vds. nbrx. DK de jx. Prix : 950 F. Contacter Mr. BUTON. Tel.: (16).91.95.14.74. (H.B.).

83 N°2002617
Vds. Amstrad 464 + mon. mono + nbrx. jx. + magazines. Prix : 1200 F. Tel.: (16).94.06.27.21. Urgent!

83 N°2002648
Vds. pour Amstrad, disc. 3" + livre + revues. Liste sur demande. Tel.: (16).95.20.55.48. (HR.).

88 N°2002611
Vds. CPC 6128 coul. + man. + nbrx. jx. + revues. Prix : 5000 F. Contacter DELUNG Hans. 59 Grde. Rue. 88490 PROVENCHERES S/FAVE. Tel.: (16).29.51.20.54.

91 N°2002633
Vds. CPC 6128 coul. + nbrx. jx., (nbrx. hits) + 1 dbleur. + 2 Joys. (Speed King + Quick Shot 2), + nbrses. revues. Prix : 3000 F. Tel.: 69.03.82.98. (ap. 18h30.).

92 N°2002634
464 CPC + lecl. disq. + jx. (récents) + Joys., impri. DMP 2160. Prix : 1000 F. Tout compris : 2400 F. Contacter ROCHET François. Tel.: 46.03.73.21.

92 N°2002635
Vds. CPC 464 + MP1 + jx. + Joys. (neuf, garan.). Prix : 1000 F. Tel.: 47.36.72.85. (ap. 19h.).

ATARI

CONTACT

80 N°2002609
Ch. contact sérieux sur 520 ST pour éch. divers logs., env. rapidement vos listes à GUILBERT Frédéric. 20 R. Frédéric Joliot Curie. 80330 CAGNY.

80 N°2002631
Ech. softs sur 520 ST/DF. Poss. : (Silkworm, RVF Honda, Thargan, Dble. Délente, Microprose Soccer...). (Rép. ass. et durable). Contacter DOBRENEL Grégory. 26 Clos St. Jean. 80000 AMIENS. Tel.: (16).22.52.25.42. (ap. 18h.).

93 N°2002607
Ech. jx., poss. : (Iron Lord, Micropose Soccer, Sphérical, Robocop etc...). Env. liste, écrire à PRECOS Patrick. 59 R. Edouard Renard. 93000 BOBIGNY.

VENTE

30 N°2002638
Vds. Atari 520 STF. (Juil/88). + nbrx. DK, jx. et utils. + cable péritel + souris, (t.b.e.). Prix : 4500 F. (à déb.). Contacter PALERMO Alain. 254 R. du Scarabée. 30000 NIMES. Tel.: (16).66.26.11.22.

33 N°2002627
Vds. cause dble. emploi, 1040 STF, (t.b.e.), + lect. Drive int. + orig. : Teenace O., Elite, Gunship, Emmanuelle + nbrx. utils. (langages, copieurs, antivirus, etc...). Prix : 3700 F. (à déb.). Tel.: (16).56.02.32.54.

45 N°2002630
Vds. Atari 520 ST/DF + DK. Prix : 2500 F., vds. A500 + DK. Prix : 3000 F. Contacter Philippe. Tel.: (16).40.83.63.10. (ap. 21h.).

77 N°2002623
Vds. de très nbrx. jx. (orig.), de 100 F à 150 F. Contacter BLANCHET David. 7 R. Guerin. 77300 FONTAINEBLEAU. Tel.: 64.22.67.93.

77 N°2002632
Vds. Atari 520 ST/SF + mon. coul. Philips + nbreuses. disqs. + 3 Joys. + Degas Elite + GFA basic. Prix : (le tout) : 4000 F. Tel.: 60.25.79.50.

92 N°2002622
Vds. Atari 520 STF dble face + logs. + Joys., (excell. état). Prix : 2500 F. Contacter Philippe. Tel.: 46.24.06.30. (ap. 19h.).

94 N°2002603
Vds. Atari 520 STF dble. face, (t.b.e., gar. 1 an), + nbrses. DK, jx., (Blood, Crazy Cars 2, Demos); + ble. de rangt. 10 DK, + GFA 3. Prix : 3000 F. Tel.: 43.68.76.00.

95 N°2002624
Vds. Atari 520 STF/DF, + souris Anko + Ecran coul. SC 1224 + 1 Joys. + nbrx. jx., utils.... + GFA (livre, disq.). Le tout à 4500 F. Contacter Hervé. Tel.: 30.40.94.37. (ap. 18h.).

SPECTRUM

VENTE

38 N°2002606
Vds. ZX Spectrum+2 (128K) + 1 man. + nbrx. jx. (Gunship, Flyink Shark, Barbarian, Space Harrier). Prix : 600 F. + port compris, (poss. de vente séparé). Tel.: (16).74.80.11.69.

AUTRES

CONTACT

40 N°2002613
Ch. contact pour éch. sérieux, ch. : Barbarian, Hale, Last Ninja,... + utils. : Dbase II, Multiplan. Poss. nbrx. jx. Env. liste à FAIVRE Maurice. 39 Lot. Chantoiseau. 40220 TARNOS. Tel.: (16).59.64.11.76.

VENTE

01 N°2002615
Vds. Console Nec PC-Engine 16 bits + Boosler, toutes TV + adapt. + Prise Péritel + Joys. Turbo + nbrx. jx. (P47, Dragon Spirit...). Contacter Serge. Tel.: (16).74.25.33.46. (ap. 19h.). Urgent.

33 N°2002647
Vds. Thomson TO7/70 avec lect. enreg. K7 + carlch. basic + crayon opt. + jx. + 3 livres prog. + 2 Joys. Le tout : 1500 F. Contacter DEMARQUEZ Vincent. 96 Crs Aristide Briand. 33000 BORDEAUX. Ou. Tel.: (16).56.91.91.94.

75 N°2002598
Vds. mon. coul. CTM 644, prix : 1300 F., + adapt. vidéo Amiga/Atari, prix : 150 F. Contacter Patrick. Tel.: 43.56.02.70. (ap. 19h.).

75 N°2002637
Vds. Amstrad 6128 coul. Prix : 2500 F. Apple dble Drive Mono., sans le Dos. (l'Aile Bouzille...). Prix : 1500 F. Contacter Benjamin. Tel.: 40.05.04.17.

78 N°2002618
Vds. nbrx. jx. Sega. (Zillion I&II, Shinobi, Kung Fu Kid, Captain Silker etc...). Prix : 200 F. seulement, (t.b.e.). Tel.: (16).30.56.38.02. (ap. 18h.).

78 N°2002642
Sanyo 550 écran coul. (état neuf), + 2 lect. 5"1/4 + jx. MSDos GWBasic liv. + doc. Prix : 4500 F. Tel.: 39.68.18.78. (le soir à partir de 19h.).

Message à nos abonnés.

• Vos P.A., pour être publiées doivent être accompagnées d'un chèque de 25 F. ainsi que de votre dernière étiquette d'expédition.

• Autrement, nous les saisirons pour vous sur 3615 JOYSTICK et elles resteront sur le serveur pendant 1 Mois.

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

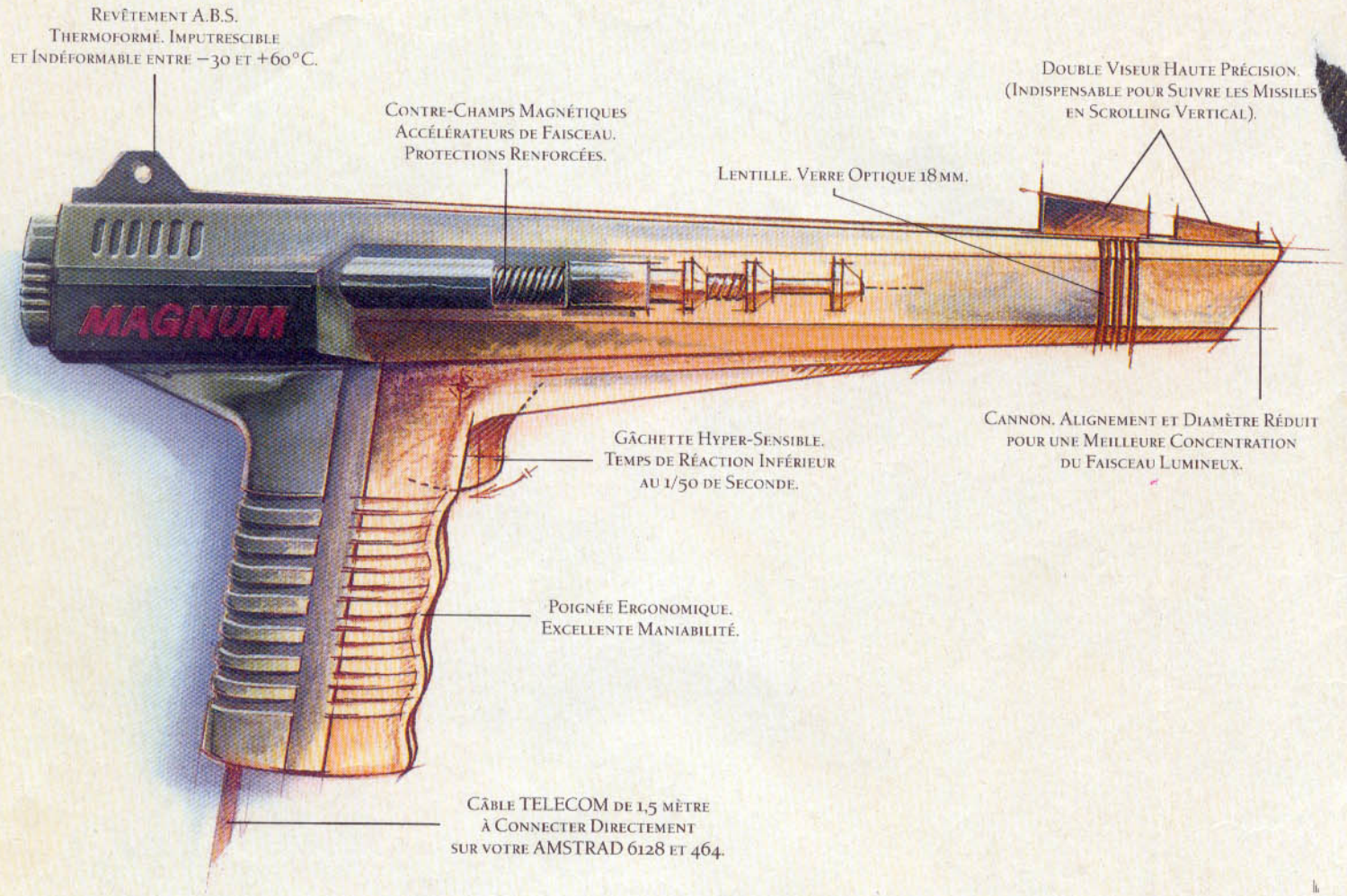
RUBRIQUE
☐ ACHAT
☐ VENTE
☐ CONTACT

TARIFS 50 F
Par chèque, C.C.P. ou timbres Poste à joindre avec la grille.

☐☐ Votre département (à remplir obligatoirement)

JOYSTICK Hebdo, Petites Annonces, 177 Rue Saint Honoré, 75001 PARIS

VIRGIN MASTERTRONIC
PRÉSENTE LE MAGNUM LIGHT PHASER POUR AMSTRAD.
SANS COMMENTAIRES.





PRIX PUBLIC CONSEILLÉ 349F

+6 JEUX GRATUITS

- OPÉRATION WOLF
- ROOKIE
- ROBOT ATTACK
- MISSILE GROUND ZERO
- SOLAR INVASION
- BULL'S EYE

C'EST UN JEU VIRGIN LOISIRS

Virgin LOISIRS
NOTICE EN FRANÇAIS

8/10 rue Barbette
75003 PARIS
Tél. (1) 42.78.98.99

LIAISON INTERNATIONALE