JOYSTICK

JOYSTICK HEBDO

Nº 42

BATMAN

BATMAN LE TEST



LONDRES: LES NEWS AU SHOW

T 2788 - 42 - 12,00 F
3792788012005 00420

11 OCTOBRE 1989

CONTINENTAL CIRCUS

8 PAYS, 8 GRANDS PRIX



AMIGA

- ☐ Temps limité par course (qualification obligatoire).
- ☐ Stand réparation (collisions, sorties de route...).
- ☐ Conduite «souple» conseillée sous la pluie.
- ☐ Disponible sur: AMIGA-P.C. AMSTRAD-ST-C64



ATARI-ST

Virgin LOISIRS
NOTICE EN FRANÇAIS

C'EST UN JEU VIRGIN LOISIRS

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

Taito Corp. 1988. Produit par Andrew GREEN. Programmé par «The Sales Curve».

PAPARAZZI NEWS

Réalisé par
Henri LEGOY
avec
Michel DESANGLES
et Cris de QUEANT

SOMMAIRE

SOMMAIRE N° 42 du 11 OCTOBRE 1989

3 /11 NEWS DU MONDE ENTIER 12/31 JEUX...CRACK! DES TRUCS, DES ASTUCES ET DES POKES

12/14 LES PREVIEWS: CHICAGO 90 - CONTINENTAL CIRCUS - F29 RETALIATOR - HIGHWAY PATROL

2 - KNIGHT FORCE LES TESTS : BATMAN - FIENDISH FREDDY'S - VULCAN - STEEL - 5TH GEAR - GAMES

SUMMER EDITION - SHINOBI - ARTHUR - BEACH VOLLEY - LES PORTES DU TEMPS - SHUFFLE PUCK CAFE

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 41) ou HS pour le Hors Série. N'oubliez pas de joindre votre règlement (10 francs par numéro et 30 francs pour le HS). Les N° 1 et 2 sont épuisés.

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:** Anne GELLI • **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.

ENCORE UNE SOURIS AMSTRAD

Heureux possesseurs d'Amstrad CPC, savez-vous que pour l'équivalent de 500 de nos nouveaux francs, vous pouvez acquérir la souris Genius pour votre Amstrad, accompagnée d'OCP Art Studio, qui est le second meilleur programme de dessin pour Amstrad (le meilleur étant OCP Advanced Art Studio)? Et qu'en plus, on vous offre le tapis qui va avec? Et que c'est Datel en Angleterre qui se charge de vendre la chose en question? Et que vous pouvez le commander en donnant simplement votre numéro de carte bleue, au 19 44 0782 744707? Ou en écrivant à Datel Electronics, Fenton Industrial Estate, Govan Road, Fenton, Stoke-On-Trent, UK? Mmhh? Le saviez-vous? Non? Eh bien voilà qui est fait.

NE JETEZ PAS VOTRE AMIGA 1000!

Le nouveau chip set graphique 1.4 ne fonctionnera certainement pas sur les Amiga 1000. Heureusement la société G.B Tibbes de Miami est en train de développer une interface hard destinée à recevoir Super Agnès et super Denise. Appelé modestement le 1000 Rejuvenator, ce bout d'electronique contiendra en plus un port video A2000 ainsi qu'une horloge temps réel sur batterie. Votre Amiga 1000 a encore de beaux jours devant lui.

LUTTE

Les maisons d'édition anglaises viennent d'adopter un comportement énergique face au piratage: chaque logiciel aura bientôt un autocollant sur la jaquette, ressemblant au logo de Ghostbusters mais avec un pirate au lieu du fantôme, avertissant des dangers du piratage.

JE MANGE DES PISSENLITS PAR LA RACINE

Microdealer, l'un des trois plus grands grossistes britanniques, vient de rendre son dernier souffle. De casser sa pipe. Il a rejoint la cohorte des ombres. Il n'est plus. Feu Microdealer a vécu. Il est raide comme un perroquet, en somme. Ca appartenait à Maxwell. Vous ne connaissez pas Maxwell? C'est, comme les journaleux ont pris l'habitude de l'appeler, un "Hersant de gauche", un patron de presse dont les tentacules vont bien au-delà des journaux papier. Il avait failli racheter Sinclair, par exemple, avant qu'Amstrad ne le fasse. Et il avait lancé Microdealer qui est, je vous le rappelle, le sujet de cet article, et Mirrorsoft, qui est un éditeur de logiciels. Il y a quatre mois, des rumeurs ont commencé à circuler sur la revente possible de Microdealer. Deux ou trois acheteurs se sont présentés, ont hésité, et ont finalement laissé tomber. Et il y a deux semaines, la nouvelle était rendue officielle: Microdealer entrait en cessation d'activité. Deux qui se frottent les mains, ce sont Centresoft et Leisuresoft, les deux concurrents. Deux qui ne sont pas du tout contents, en revanche, ce sont Sega et Commodore, car Microdealer distribuait leurs produits depuis un an. Or, il semble que Commodore n'ait pas été payé depuis un certain temps, et que la facture soit assez importante. L'un des problèmes que ça pose, c'est que les stocks de Microdealer vont être vendus à bas prix, et ça comprend des C64 et des Amigas. Et ça va déstabiliser le marché, qui n'en a vraiment pas besoin. L'autre problème, c'est: que va-t-il advenir des filiales du Mirror Group, à savoir Mirrorsoft et Spectrum Holobyte?
Si Maxwell veut vraiment se recentrer sur la presse (on dit: "se ressourcer"), y a des chances...

ORGANISER

Vous avez sûrement entendu parler, sinon vu un Psion Organiser. C'est une machine grosse comme deux paquets de clopes, qui a ses fans irréductibles, malgré le clavier ABCD, grâce à son interface RS232, son carnet d'adresses et de rendez-vous bien conçu, etc. Psion, son fabricant, vient d'annoncer qu'il allait commercialiser un laptop (habituez-vous à ce terme, le Portfolio est un laptop, c'est plus petit qu'un portable et plus gros qu'une calculatrice, mais ça a les capacités d'un véritable micro). Signe favorable pour Psion: les actions de la boîte montent en flèche. Si l'Organiser n'avait pas marché des masses en France, ç'avait été un véritable succès Outre-Manche.

POSTSCRIPT

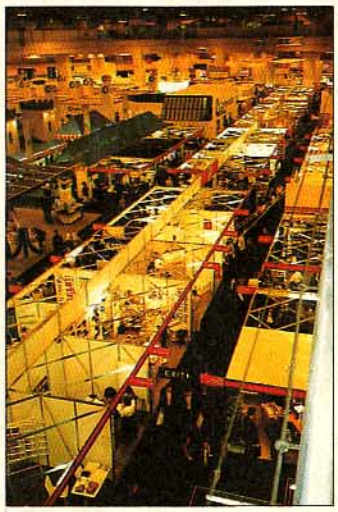
Le langage de description de pages le plus évolué, aujourd'hui, va probablement devenir le Standard incontestable de la micro édition. Car Adobe, va publier l'ensemble des spécifications de Postscript, ainsi que les formats de police de caractères. Ce qui permettra aux fabriquants de machines de réaliser des interprèteurs qui fonctionnent parfaitement. Microsoft se réjouit en grimaçant, et regrette qu'Adobe n'ait pas ouvert la porte plus tôt. Car son propre langage PMscript perd tout intérêt maintenant. L'accord de développement de ce langage avec Apple n'y changera pas grand chose. Reste qu'IBM a le driver entre deux standards maintenant, et que son choix fera basculer définitivement l'ensemble de la microédition.

HACKER

Pour gagner 7000$, il faut jouer avec le réseau de NTT, passer toutes les portes, tous les codes et se connecter. Pour le japonais des télécoms, ceci permettra de mettre à jour les éventuelles failles du système, mais surtout de prouver que leur réseau est inviolable. A votre avis?

PC Show ••• PC Show •••

Question: quel est le salon européen de micro-informatique le plus important? Non, c'est pas le Sicob. Micro-informatique, j'ai dit, pas informatique. Le CES de Las Vegas? Non, européen, j'ai dit. Le Salon annuel des Pays-Bas? Non, j'ai dit le plus important! Ecoutez un peu les questions, merde! C'est le Personal



Computer Show de Londres, qui se tient chaque année au mois de septembre. En quoi est-il important? Il permet de se rendre compte de l'évolution de la micro en Europe, et de savoir dans quelle direction on va. Quand je dis l'Europe, c'est pas l'Europe des douze. Il y a encore pas mal de pays qui restent imperméables à cette belle révolution dont nous faisons nos choux gras. Les seuls pays à peu près équipés, ce sont, par ordre d'importance, l'Angleterre, l'Allemagne, la France, l'Italie (eux, ils sont très équipés, mais ils ne produisent pas beaucoup), les pays nordiques (non, ils ne font pas tous partie de la communauté européenne, et oui, je les mets dans le même sac, pourquoi, ça vous dérange, vous êtes suédois?), l'Espagne (qui ne produit pas beaucoup non plus), et c'est tout. Bon, je vous accorde à la limite la Suisse et la Belgique, mais c'est bien pour vous faire plaisir. Tous les ans, donc, ce petit monde se réunit pour se taper sur le ventre ou se lamenter, selon les succès et infortunes de chacun. Londres est une ville un peu particulière: elle est dix fois plus grande que Paris en surface, mais aucun immeuble ne dépasse les trois étages. Lorsqu'une ville se développe, elle peut le faire selon deux schémas: en hauteur (New-York, Hong-Kong) ou en largeur (Shangaï, Londres). Ca explique que le PC Show se tienne régulièrement à l'intérieur de la ville, à Earls Court, précisément, contrairement aux salons français, qui sont obligés de se tenir à la Défense, voire à Villepinte. Il y a une autre raison à cela: en France, on aimerait bien que l'informatique soit réservée à des gens sérieux, si possible ayant plus de 18 ans, et en tout cas munis de cravates. D'où le fait qu'on essaye de se mettre hors de portée des gamins. Là-bas, pas du tout: c'est les mômes qui ont fait exploser le mouvement, pas question de les renier. En plus, une des caractéristiques du PC Show, c'est qu'on y va pour acheter. 90% des visiteurs sont là pour ça. A la sortie, on bouscule des types encombrés de cartons d'ordinateurs, d'imprimantes, de jeux, de rubans, de disquettes, de joysticks...

ON ENTRE?

Bon, on a visité le jardin, il est temps d'entrer. Le Show est divisé en trois parties distinctes: à gauche, le professionnel; des panneaux interdisent d'ailleurs l'entrée aux moins de 18 ans, précaution un peu inutile, car que viendrait foutre les minos dans un endroit où on ne trouve quasi-



ment que des PC qui se font la guerre à coups de 286 et de 386? A droite, le loisir, les jeux; et au centre, les constructeurs, le hard, les périphériques. Commençons par le seul stand intéressant dans la partie professionnelle: Amstrad. A vrai dire, son stand est à cheval entre le pro et la partie centrale. Du côté pro, on trouve bien sûr des PC et des systèmes de traitements de textes dédiés. Du côté central, des CPC, principalement 6128, quelques jeux mais très peu; en fait, les éditeurs de jeux de la partie loisir exploitent suffisamment les CPC pour qu'Amstrad n'ait pas besoin d'en rajouter ici. On verra surtout des compta, des gestions de stock, etc. Si, à vrai dire, il y a quelque chose à remarquer. C'est le stand Sinclair. J'espère que vous savez qu'Amstrad a racheté Sinclair il y a quelques années? En poursuivant la ligne Spectrum, bien sûr. Mais là, on voit - ô stupeur - un Sinclair PC. Le pauvre Clive doit se retourner dans son plumard: lui qui a toujours refusé énergiquement d'être compatible avec quoi que ce soit, pour une question de principe! Qu'on utilise son nom pour ça, il doit fulminer. D'autant que la machine en question est un hybride étrange: il a le look de ce qu'aurait pu faire Sir Clive sinclair s'il avait décidé de faire un compatible PC (voir photo), mais il bénéficie également de la philosophie Amstrad: tout en un. Le moniteur est fourni, ainsi qu'une carte CGA, un modulateur vidéo, des ports série, parallèle et joystick, un clavier 102 touches, deux ports compatibles IBM, un processeur 8086, le tout pour un peu moins que trois fois rien. Une grande partie de la pub est axée sur les jeux, bizarrement. On dirait que le public visé, ce sont ceux qui ont un Spectrum et qui veulent acheter une nouvelle machine. Pour qu'ils ne regrettent rien, on leur promet une tonne de jeux. Vont-ils marcher? On reparle, autour du stand, de la console Amstrad. Mais ça n'a strictement rien d'officiel. On vous en cause quelque part ailleurs dans ce canard.

LE HALL CENTRAL

En avant pour le hall central. Tiens, on vous disait tout à l'heure que la majorité des gens venaient pour acheter: il y a là 90 expoosants. Il y a Amstrad, Olivetti, Commodore, Acorn et Atari. Ca fait 5, si vous suivez bien. Eh bien, les 85 autres sont des boutiques ou des petits fabricants qui sont là pour vendre. Ce sont des petits stands recouverts à ras-bord de disquettes vierges, de câbles, de raccords, de cartouches, etc. Juste derrière Amstrad se trouve Locomotive Software, ceux qui ont fait les diverses versions du Basic des CPC, et certains traitements de textes. Ils vendent Locoscript sur PC, maintenant qu'il s'est imposé sur Amstrad. En face, Centresoft, l'un des deux plus grands grossistes anglais. Comment ça, l'un des deux? Y en avait pas trois, jusqu'à présent? Si, si, mais il est arrivé un grand malheur au troisième. On vous en cause dans les news. Continuons encore un peu: on tombe sur Commodore. C'est le second stand du salon, en taille. Qui est le premier? Vous le saurez tout à l'heure. Alors là, on ne peut pas dire que ça dégouline de nouveautés. A part le disque dur A590, il n'y a pratiquement que des PC. Les rares Amiga qui sont là démontrent les capacités de la bécane à numériser des images et à faire de la PAO. Oui, c'est vrai, c'est beau. Mais c'est pas très nouveau.

ACORN D'AUROCH

Continuons donc, puisqu'il n'y a pas grand chose à voir. On tombe sur Acorn. C'est, pour les petis nouveaux, à qui il faut tout expliquer, le fabricant des BBC, l'équivalent Outre-Manche de notre Thomson. Parce qu'il faut vous dire que pendant un certain temps, en France, les écoles devaient acheter des ordinateurs Thomson. Oui, ils faisaient des ordinateurs aux noms charmants: MO5, TO7, TO9... Et comme les écoles étaient obligées d'acheter ça, ça marchait plutôt bien pour eux. Enfin, façon de parler: ça ne se vendait QUE dans les écoles, parce que les ordinateurs étaient nuls. Acorn, donc, pour revenir à notre sujet, c'est un peu le même principe, sauf que les bécanes qu'ils font ont toujours été excellentes. On se rappelle avec nostalgie de l'Electron, un des premiers micros équipés d'un 6502. Et depuis, ils ont sorti l'Archimède, le premier micro

PC Show ••• PC Show •••

grand public équipé d'un processeur RISC, dont une version vient de sortir sous le nom A3000, on vousen a parlé la semaine dernière. Acorn, donc, montrait principalement des Archimède, dans un décor médiéval rigolo comme tout. Autour du stand principal se trouvaient plein de petits stands de développeurs et de maison d'édition indépendantes, ayant produit des programmes pour l'Archimède. Et quels programmes! Mamma mia! Des couleurs à ne plus savoir qu'en faire, des écrans bourrés de pixels à ras la gueule, une vitesse qui ferait pâlir Prost, et des programmes de PAO et de CAO impressionnants. Alors, pourquoi ça ne décolle pas, les ventes d'Archimède? Pour plusieurs raisons: le parc est pour l'instant insignifiant, les maisons d'édition hésitent à investir dans le développement, en plus, contrairement à l'Amiga et au ST qui ont au moins le même processeur, programmer en RISC demande une philosophie différente, et il faut ré-écrire complètement les programmes, ça demande du temps, donc de l'argent, qui ne sera pas forcément rentabilisé puisque le parc est insignifiant, c'est un cercle vicieux.

ATARI

En passant le pont-levis de ce village médiéval, on tombe dans un autre village, tout à fait moderne celui-là: Atari. C'est, réponse à la question de tout à l'heure, le plus grand stand de l'expo. Alors là, pour le coup, les nouveautés, il y en a tellement qu'on ne sait plus où les mettre. D'abord, Atari, fidèle à une politique qu'il développe dans tous les pays où il expose, a invité un grand nombre de sociétés à venir montrer ce qu'on peut faire avec leurs machines. On trouve Signa (importateur d'Application Systems), GST, Hisoft, Evenlode (importateur de Steinberg), Glentop (qui édite en anglais les bouquins de Databecker), GfA (la filiale britannique), Silica Shop (plus gros distributeur Atari en Grande-Bretagne), en tout 37 sociétés différentes qui ont répondu à l'appel. Chacun montre bien sûr ses tous derniers produits, mais c'est Atari lui-même qui emporte le morceau. D'abord, avec les Mégafile 44, les



nouveaux disques durs à cartouche. Un stand sur quatre en est équipé. Les cartouches de 44 Mo sont même disponibles, contrairement à la France, où on devra attendre quelques semaines (mais on peut toujours aller en acheter chez un concessionnaire Apple ou PC sous la marque SyQuest). Ensuite, avec le PortFolio, qui bénéficie d'une sorte de petit kiosque pour lui tout seul. Au fait, tout le monde a-t-il bien réalisé que "Portfolio" signifie "portefeuille"? A cause de la taille, parfaitement. Des prospectus sont d'ailleurs distribués, de la taille exactement de la machine. Gros succès: nombre de visiteurs qui étaient venus exclusivement pour la partie professionnelle venaient faire une incursion dans la partie centrale du Show pour le voir. Le TT (véritable 32 bits) était montré aussi, avec une seule application graphique il est vrai. Mais c'est déjà énorme: quand on connaît la fréquence à laquelle Atari annonce des nouveaux produits, et les laisse tomber



bien souvent, on est rassuré quand on voit les machines en pré-série. C'est pas tout! De nouvelles applications sont terminées pour l'ATW 800, la bécane à base de transputer T800, qui a l'air de plus en plus proche de son état final. Et le Lynx, pour finir avec les nouveaux produits. Il s'agit, rappelons-le, de la console de jeu portable d'Atari. Un écran LCD d'une dizaine de centimètres de long, d'une résolution de 160*102, capable d'afficher jusqu'à 4096 couleurs simultanément se trouve au centre de la console, qui est légèrement plus longue qu'une cassette VHS et à peine plus épaisse. D'un côté, un haut-parleur et quatre boutons Fire, de l'autre un joystick plat. Comment? Vous êtes gaucher et vous voudriez la même chose à l'envers? Pas de problème: vous appuyez sur deux boutons, et l'écran se retourne. Il ne vous reste plus qu'à tenir la console dans l'autre sens, et le tour est joué. D'autant que les quatre boutons Fire sont en fait deux groupes de deux boutons symétriques, conçus justement pour être utilisés aussi bien par les droitiers que par les gauchers. Je sais qu'en France, on a tendance à penser que c'est un problème annexe; c'est parce que notre système éducatif a tendance à réprimer les gauchers dès le plus jeune âge. En Angleterre, où on leur fout la paix, il y a 40% de gauchers. C'est pas rien! Le Lynx fonctionne avec un 65C02 à 8 Mhz. C'est un avatar nettement plus puissant du 6502 qui équipe l'Apple II et le C64 (et l'Oric. Mais on est pas là pour vous raconter la préhistoire). Il existe déjà 8 jeux en cartouche, parmi lesquels Gauntlet, Electrocop, Rampage, Gates of Zendocan et California Games. C'est extrêmement agréable à tenir, l'affichage est parfaitement clair et la relativement faible résolution est compensée par la faible taille de l'écran, ce qui fait que la taille des pixels est quasiment la même que sur un écran monochrome d'Atari. Un truc génial: on peut relier jusqu'à 8 Lynx ensemble pour jouer en même temps au même jeu! On peut alors se croiser, se faire des queues de poisson, ou se combattre à l'épée, en constituant des équipes! Il sortira aux USA avant la fin de l'année, Noël oblige, pour un prix approximatif de 900 à 1000 francs. Les jeux, eux, coûteront aux alentours de 200 francs. En Europe, il devrait être disponible vers le mois de mars. Mais les filiales européennes d'Atari le lanceront-elles dans cette période creuse? Wait and see... Finalement, le Stacy, le ST portable qui aurait dû être présenté au salon de la musique le mois dernier mais qui ne l'avait pas été, était là. En deux exemplaires, même. On vous fera un tour complet de la machine dans les semaines qui viennent, puisqu'il devrait être en vente dans deux mois au plus. Quoi d'autre, chez Atari? Jeff Minter, couvé par sa mère qui regarde avec indulgeance tous ceux qui s'approchent de son rejeton bien-aimé, présentait son Trip-a-Tron qu'il mélangeait à des images vidéo grâce à un Genlock. Tiens, une nouvelle pour les



fans: ce n'est plus Pink Floyd qui lui sert de fond sonore, c'est Zoolook de Jean-Michel Jarre. Les babas deviennent technos. On a pu voir aussi l'auteur de Grand Prix remporter une course haut la main contre un adversaire pris au hasard dans la foule, montés chacun dans une voiture de course qui pilotait un ST, le tout relayé par un écran géant. Bon, on arrête là?
Voilà, c'est fini pour la partie matériel du Show. La dernière partie, exclusivement axée sur les jeux, mérite un article à elle toute seule. Dont acte. Tournez la pagé!

PC Show ••• PC Show •••

ZE JEUX AT THE LONDON EXPO

Est-il besoin de revenir sur la topographie du PC Show? J'espère que vous avez lu la première partie de cet article, dans laquelle on explique que le salon nia nia nia trois parties, et que toute la troisième partie, le "Leisure Hall", est exclusivement consacrée aux jeux, aux périphériques nécessaires, aux éditeurs et aux auteurs. Vous vous rappelez? Très bien. Il faut se rendre compte que cette partie est presque aussi importante (en surface) que la partie professionnelle. C'est d'ailleurs elle qui draine le plus de monde. Et pas que des kids, loin de là! Nombre de stands avaient des marade à 20 bornes du garage le plus proche, avec, filé gratos dans l'emballage, un sachet de cambouis pour s'en foutre partout, une nana qui dit: "très bien, je me casse, j'en ai ras le bol de ta tire pourrie", et une roue de secours à plat. Quel fun! Première surprise: les français sont venus nombreux. Ceux qui ont pris des stands: Infogrames, Titus et Ubisoft. Sur le stand Titus, des machines d'arcade, qui sont faites par Titus soi-même. Tiens? On se recycle? Serait-ce à dire que le monde micro n'est plus suffisant? Ceux qui n'ont pas pris de stand, qui sont venus en visiteurs: une bonne partie de la presse micro française, mais aussi une partie du staff de Loriciel, d'Ere Informatique, d'Upgrade et d'Océan France du côté



LE STAND OCEAN

chines d'arcade à disposition du chaland, et c'étaient en grande partie des adultes qui monopolisaient ces machines. Pour le coup, on peut dire que certains éditeurs ont vu les choses en grand. Il y avait deux Cadillacs sur le stand Océan (avec un écriteau "Ne pas toucher", probablement pour signaler la sortie de "The Untouchables"), une Ferrari sur le stand US Gold et une cabine de simulation sur le stand Virgin. On ne sait pas pourquoi, les bagnoles excitent l'imaginaire des informaticiens. Bizarre, non? Exclusif: bientôt un simulateur de bagnole qui tombe en des éditeurs, de la CIEP, de la SFMI et de Micromania du côté des grossistes.

PSYGNOSIS: TROIS

Parlons un peu de jeux. Vous êtes venu pour ça, non? Alors, allons-y. A tout seigneur tout honneur, la star du Show, c'était Shadow of the Beast de Psygnosis sur Amiga. On vous en a causé la semaine dernière, nous n'y reviendrons pas. En revanche,



NEVER MIND

deux autres produits sont déjà annoncés: **Infestation**, dans lequel des oeufs étranges ont été découverts sur une base lointaine. Ces oeufs ont éclos et ont libéré une sorte de, euh... d'aliens, qui bouffent tout ce qui passe à proximité. Il va sans dire que vous êtes chargé d'aller remettre de l'ordre dans la station. Vous pouvez pour celà utiliser les tunnels de ventilation, les ascenseurs, et l'histoire ressemble drôlement à celle d'Alien, je sais. Vous vous déplacez dans un labyrinthe en 3D, et vous affrontez des monstres de la même espèce. Sortie bientôt sur Amiga et sur ST. Second produit de Psygnosis: **Never Mind**. Celui-ci tranche un peu avec le reste de la gamme. Il est aussi beau que les autres (la marque de fabrique de Psygnosis), mais il s'agit plus d'un casse-tête du genre Airball que d'un pur jeu d'arcade. Pour résumer, il faut prendre des tuiles et les disposer dans un ordre pré-établi de façon à former une image qui relie entre elles diverses salles. On vous expliquera ça tout bien comme il faut dans le test complet qui ne devrait pas tarder, parce que c'est un peu compliqué et que je ne voudrais pas prendre trois pages



INFESTATION

PC Show ••• PC Show •••

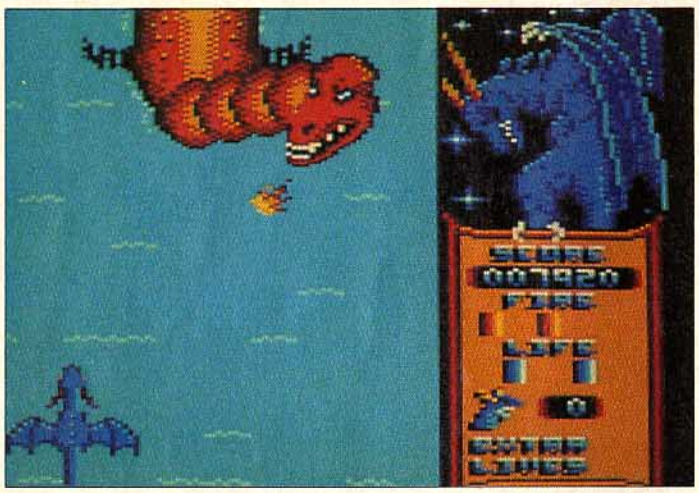
pour vous donner le mode d'emploi. Notons que **Matrix Marauders** ne devrait pas tarder à sortir, et qu'on ne devrait pas tarder à vous passer des photos.

DOMARK: SIX

Passons à Domark. Comme vous pouvez le constater, nous progressons par désordre analphabétique. On connaît Domark pour avoir adapté les trois épisodes de Star Wars et quatre des James Bond. Ce sont des spécialistes de la conversion et ils viennent de signer un contrat avec Tengen pour adapter certains jeux d'Atari Games, qui existaient auparavant en arcade. Parmi les premières adaptations, on peut - on doit! - noter **Hard Drivin'**. C'est un simulateur de conduite plutôt acrobatique. Non seulement il faut dépasser d'autres voitures et remporter une course, mais il faut également passer par une boucle verticale et battre la Phantom Photon qui ne se laissera pas faire. Ca sort en principe le 22 novembre sur absolument toutes les bécanes, y compris PC et Spectrum. **Toobin'** est également une conversion du jeu d'arcade du même nom. Vous êtes sur une bouée et vous devez descendre cinq grands fleuves, en évitant si possible les crocodiles, les pêcheurs qui essaient de vous accrocher et les autres gêneurs en leur jetant des boîtes de conserve. Naturellement, les rapides peuvent vous poser des problèmes, ainsi que les passages étroits, car bien entendu votre bouée se crève si elle touche les berges. On peut jouer à deux, et ça sort le 8 novembre sur tous les formats (sauf Amstrad, sortie deux semaines plus tard).



TOOBIN (ATARI ST))



DRAGON SPIRIT (AMSTRAD)

Vous connaissez peut-être déjà **Dragon Spirit**, dans lequel vous êtes un dragon et vous devez aller secourir la princesse Alicia des griffes de l'horrible Zawell, un sacré malotru, soit dit entre nous. Vous larguez des oeufs explosifs, et à l'aide de bonus parcimonieusement répandus sur le terrain, vous pouvez récupérer des têtes pour augmenter votre puissance de feu, le tout sur huit niveaux. Ca existait déjà sur Amiga et Atari, ça sort ces jours-ci sur tout le reste.

Vous avez peut-être déjà entendu parler d'**APB**? Ca fait rien, je vous en cause quand même. APB, alias All Points Bulletin, en argot américain, c'est ce que disent les flics lorsqu'ils réussissent à intercepter un malfrat sans casse. On dirait "un sans-faute", en français. Le jeu est donc sorti sur tous les formats. Il s'agit, comme vous vous en doutez, d'arrêter tous les voyous, les ivrognes, les auto-stoppeurs douteux et les véritables truands qui infestent la ville.

On ne sait pas quand **Pictionary** sera disponible en français. Il s'agit d'une adaptation du jeu du même nom, et pour ceux qui ne connaissent pas, c'est la même chose que l'émission TV "Dessinez, c'est gagné", dans laquelle, je le signale au passage, vous pouvez entendre la voix de Pascal Tourain, que les plus vieux d'entre vous se rappellent peut-être avoir déjà vu ailleurs. Ca n'a rien à voir avec le jeu, je sais.

Sur **Wings of Fury**, on ne sait pas grand chose, si ce n'est que ça sortira en janvier, que ça se passe en 1944 et que c'est à mi-chemin entre un jeu de tir et une simulation de combat aérien. D'ailleurs, il n'y a même pas encore de photos, c'est vous dire!



HARD DRIVIN' (ATARI ST)



DRAGON SPIRIT (ATARI ST)

PC Show ••• PC Show •••

LEVEL 9, KONIX ET DES JEUX EN QUETE D'EDITEUR

Tiens, une nouvelle, en passant. Level 9, maison d'édition connue seulement de quelques rares fans de jeux d'aventure en texte anglophone, arrête justement les jeux d'aventure pour se lancer dans les jeux d'arcade. Eh, que voulez-vous, faut suivre le mouvement. Ils ont même développé une espèce de système de développement qui permet de créer facilement et rapidement des jeux du type Dungeon Master, Defender of the Crown ou Leisure Suit Larry, en assurant une compatibilité automatique entre Amiga, ST, PC et Mac. Pratique, non? Vous développez sur une bécane, et ça marche sur quatre. Bref, leur dernier jeu d'aventure s'appellera **Scapeghost**. Vous jouerez le rôle d'un ex-détective qui s'est fait rouler dans la farine par les dealers qu'il traquait, se trouvant accusé de crimes qu'il n'a pas commis. Vous avez trois jours pour laver votre honneur. Ca existe sur tous les formats. Mais vous aurez du mal à le trouver en France. Tiens, au fait, reparlons un peu du fauteuil à bascule de Konix, que nous avons évoqué dans le dernier numéro. Rappelons brièvement qu'il s'agit d'un fauteuil qui peut bouger grâce à un moteur, commandé par une console. Cette console n'est bien sûr compatible avec rien du tout, ce qui fait qu'il faudra attendre que des jeux sortent pour pouvoir l'utiliser. Cette console comporte deux poignées et deux pédales, qui s'installent dans le fauteuil en question. Disons que l'ensemble permet d'avoir chez soi un système complet d'arcade, sauf que c'est quand même mois beau qu'un vrai. En plus, ça coûte près de 3500 balles pour le fauteuil, et autant pour la console (qui elle peut s'utiliser sans le fauteuil, ceci dit). Il y a, selon Konix, 14 jeux qui devraient sortir d'ici la mise en vente (en décembre), parmi lesquels **Mutant Camels, Star Ray, Bikers** (filé gratos avec la machine), **Last Ninja II** et **Hammer fist**, pour un prix moyen de 160 francs par jeu. En fait, la profession est assez divisée sur l'avenir de cette console. D'un côté, il y a Konix qui est persuadé que ça va être un succès énorme; d'un autre côté, il y a tout le reste, qui se marre en silence. Steve Bak, interrogé sur le sujet, pense que ça n'a aucune chance et refuse absolument l'idée de programmer dessus. "J'attends qu'il y ait 20000 acheteurs", nous a-t-il déclaré. Ah oui, au fait, Steve Bak était là. Il nous a même montré son prochain jeu. Malheureusement, deux événements nous ont empêché de prendre des photos d'écran: les piles de l'appareil ont choisi ce moment précis pour nous faire faux-bond, et les piles du photographe ont également déclaré forfait. C'est pas grave, parce qu'en fait, y a pas vraiment besoin de photo: imaginez Space Harrier, fait par Steve Bak. Voilà. Vous savez exactement ce que c'est. Comme c'est Space Harrier, c'est en 3D et vous devez flinguer tout ce qui vous arrive dans la gueule; comme c'est Steve Bak, c'est deux fois plus rapide que Space Harrier. Heureusement que les piles de Steve Bak ne déconnent pas. Il a programmé ça avec un copain à lui, qui à son tour a programmé un jeu tout seul, qui s'appelle Dante. Pour vous dire à quel point c'est nouveau, il n'y a même pas encore d'éditeur. C'est, assez simplifiée, l'histoire de l'Enfer de Dante. Avantage: la licence est gratos, puisque c'est dans le domaine public depuis cinq siècles. Vous devez, en neuf tableaux, parcourir les cinq cercles qui vous amènent à l'enfer (cinq cercles seulement: c'est ça, la simplification en question), affronter le diable et en revenir. C'est mignon comme tout, mais comme on n'a pas de photo, on vous en reparlera quand le photographe sera rechargé (pour l'instant, il est pluggé dans la prise électrique avec un air triste).



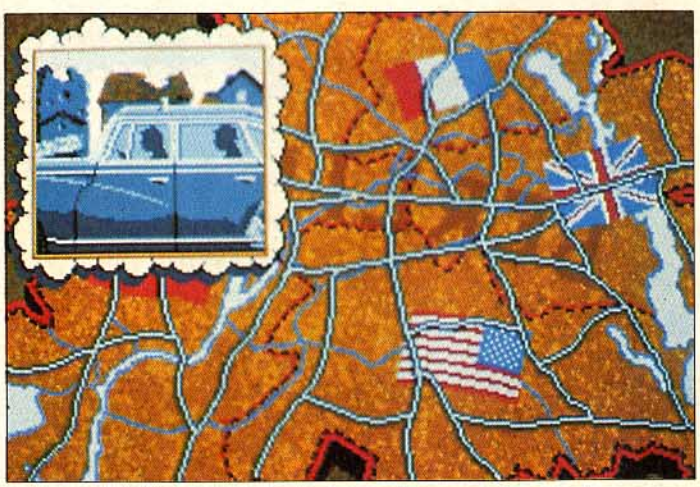
CONSOLE KONIX



ROCK'N ROLL (AMIGA)

RAINBOW ARTS: DIX-SEPT

Et si nous parlions de nos camarades Allemands? Rainbow Arts sort plein de nouveaux jeux d'ici la fin de



EAST V WEST (AMIGA)

PC Show ••• PC Show •••

l'année. Parmi ceux-ci, **Rock'n'roll**. Une simulation de Florent Pagny? Pas du tout, heureusement. Vous devez tout simplement diriger une balle à travers 32 niveaux gigantesques, aidé par plusieurs morceaux de musique rock. Bien sûr, des ventilateurs dévient la balle, des téléporteurs la téléportent, des failles s'ouvrent sous ses pieds (oui, c'est une balle à pied, une espèce rare).



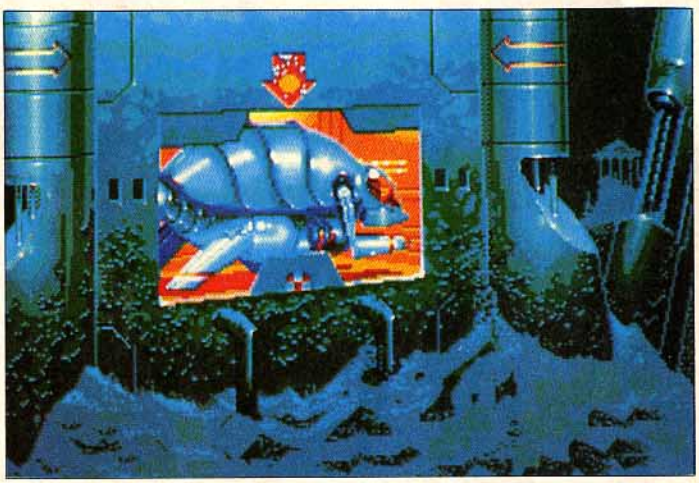
EAST V WEST (AMIGA)

Sortie sur tous les formats début novembre. **East Vs West**: Berlin 1948 est un jeu d'aventure dans lequel vous êtes un agent américain qui doit retrouver dans Berlin une bombe qui a disparu d'une base anglaise. Celle-ci doit être acheminée vers l'URSS et il faut la retrouver avant. Vous pouvez vous allier aux forces d'occupation pour obtenir des renseignements, nouer des relations avec les politiciens, filer des suspects, parler à tous ceux que vous rencontrez. En cadeau, une cassette audio explique le contexte historique, mais on ne sait pas encore si elle sera traduite en français ou pas. Sortie prévue: mi-novembre. L'histoire de **"X" Out** est marrante. Des envahisseurs venus d'Alpha du Centaure sont allés se planquer au fond de la mer - la notre. de là, ils ont détruit tous les avions et les missiles qu'on a lancé contre eux. Vous ne trouvez pas ça marrant? Moi, l'idée que des crevettes de l'espace viennent sur Terre pour squatter les océans, ça m'amuse. Bref. Vous devez donc acheter des composants pour construire un super sous-marin (jaune, pour moi, svp), et aller vaillamment au combat. Les spécifications techniques du jeu: cinquante objets à l'écran, 160 écrans de long sur 8 niveaux, 40 monstres différents, 25 armes, et, top des tops, des satellites configurables. T'en as déjà vu, des comme ça, hein, t'en as déjà vu? Sortie début décembre sur toutes les bécanes sauf PC. On peut également vous annoncer, d'ici la fin de l'année, **Graffiti Man** (amiga, ST), **Realm of the Trolls** (Amiga, ST), Garrisson (Amiga), **Danger Freak** (Amiga, ST), **Sarcophaser** (Amiga), **Bad Cat** (Amiga, ST, PC), **Garrisson II** (après le succès du premier, Amiga), **Future Tank** (Amiga), **Mechanicus** (Aiga), **Detector** (Amiga), **To be on Top** (ST), **Winnetou** (ST, Amiga, PC), **Oxxonian** (Amiga, ST, C64) et **Spherical** (CPC, Spectrum, PC).

On peut dire que ce sont des gens qui ne chôment pas.



X OUT (AMIGA)



X OUT (C64)



X OUT (C64)

On s'arrête là. Il y en a encore des tonnes, mais on ne peut pas tout mettre la même semaine, sinon vous y prendriez goût. Vous devrez attendre la semaine prochaine pour la suite, mais vous ne le regretterez pas!

Michel DESANGLES

PAPARAZZI NEWS

APPLE

De passage à basse altitude en France, à l'occasion de Apple expo au CNIT, Jean Louis GASSEE, président d'Apple Products, est venu sourire devant les caméras tritubes CCD de JOYSTICK hebdo. Un vrai bonheur, une crème ce keum, Big Boss



LES BUREAUX DE JOYSTICK

N°2 planétaire d'une société aux concepts fulgurants, qui se met en quatre pour nous aider à comprendre ce que l'ordinateur portable va bouleverser dans nos univers, chez les passionnés comme chez les utilisateurs simples, chez les bidouilleurs comme chez les professionnels.

"Quelle est la raison, chez Apple, d'avoir fait un portable? - L'idée de cette machine, c'est un vieux rêve, qui a mis quatre ans à germer".

L'un des membres du groupe ayant fabriqué un portable chez un concurrent auparavant (chinois? NON! Japonais, le portable bien sûr. N.D.L.R.) fut un jour sollicité par JLG, pour en fabriquer un autre, mais avec la pomme machée dessus. (A ce propos, les pommes servies dans l'expo, ne sont plus des Grany mais des pommes bien rouges).

Ca a démarré très doucement, la mise au point de cette machine, car Apple voulait un véritable portable qui soit un véritable Macintosh.

Au CNIT, Apple n'a pas mégoté sur la qualité des stars présentes à l'expo: John Sculley, Alan Kay, et Jean Louis Gassée... Excusez du peu!!!. Car leur présence est un bon tremplin pour le lancement de ce nouvel ordinateur.

Cette machine correspond vraiment à une demande de la clientèle, les utilisateurs futurs se sont d'ailleurs plaints du retard de l'ordinateur. Ils étaient pressés de la voir, et tous veulent avoir un outil de travail transportable, pour aller encore plus vite, plus fort.

"Les prix vont-ils baisser sur les autres machines de la gamme? _ L'apparition du portable ne fera pas chuter le prix des autres machines, car ce ne sont pas les mêmes composants qui sont utilisés dans les deux types de Mac. On peut imaginer que dans un temps relativement court, toutefois, la technologie des machines de bureau change et profite de l'avance du portable. Les desktops ainsi vont encore monter en puissance".

Pour Jean Louis Gassée, c'est indubitable, le comportement de l'utilisateur va changer, mais personne ne peut dire comment. "Ce qu'il y a de charmant dans ce métier, c'est que nous fabriquons des machines et que confiées aux utilisateurs, celles ci deviennent autre chose. Et l'on sait chez Apple, que si la clientèle pervertit votre produit, c'est la clé du succès!... On s'attend à des surprises et à ce que les utilisateurs modifient leur comportement pour avoir plus de souplesse aussi bien dans leur façon de travailler que dans leur raisonnement.

Car il faut avoir à l'esprit que cette machine est faite pour communiquer. Le portable a entr'autres, une sortie vidéo qui permet de projeter ce que l'on fait sur écran. Reliés par modem à toutes sortes de réseaux, les utilisateurs pourront échanger des fichiers avec l'entreprise dans laquelle ils travaillent. Même en vacances, à partir d'une cabine téléphonique!... " (A JOYSTICK, le rédac chef se réjouit à l'idée de pouvoir enfin travailler depuis la plage corse qu'il fréquente habituellement durant deux mois. N.D.L.R.). (Non! Il n'y a pas le téléphone à la plage!!! Note du rédac chef!) Présentations graphiques, documents, etc... tout peut traverser la planète, à partir de n'importe où, pourvu qu'un cable téléphonique passe par là. " Est -ce là l'outil des jeunes loups des années 90?... " Cette question fait rire Jean Louis Gassée. "Je ne crois pas que nous fabriquions des outils pour les jeunes loups. Nous fabriquons pour les gens normaux, des jeunes gens qui n'ont pas forcément de grandes connaissances en informatique. Si j'en crois les réactions du marché américain, cette machine a une grande place possible dans l'éducation, les universités, en raison de sa puissance, qui peut être utilisée pleinement partout.

D'ailleurs l'avenir de la micro, c'est d'être un jour l'outil intellectuel le plus performant que l'humanité ait connu.



JEAN LOUIS GASSEE

Ca paraît ambitieux... L'ordinateur crèe un écart entre les capacités innées de l'individu et les capacités des langues mathématiques parlées ou écrites que nous manipulons. Notre mémoire n'est pas faite pour faire beaucoup d'opérations, mémoriser beaucoup d'informations. Depuis que l'humanité a inventé les symboles, les ordinateurs sont dans la suite logique pour combler les lacunes de l'être humain. L'idéal, c'est que les gens aient 3 machines entre 2 ans et 102 ans, une au bureau, une à la maison et une avec eux _Est ce que c'est la même chose qu'avec une machine de bureau, en plus de la portabilité? _Plus vraiment. Les idées ne vous viennent pas à endroit et heure fixes. La plupart des bipèdes n'ont pas la possibilité de programmer leur travail, ça ne marche pas toujours quand on veut et le portable sera là pour répondre à ce besoin!" Mais on a encore un sacré bout de chemin à parcourir, pour devenir les êtres suprèmes, les extra-performants dont certains d'entre nous, rèvent tout éveillés.

"La machine a-t-elle suscité les mêmes réactions de chaque côté de l'Atlantique? _ Les utilisateurs européens sont plus intéressés que les américains, par le fonctionnement de la machine. Mais les raisons sont les mêmes pour le choix de la machine. Sa PORTABILITE."

Et le futur, chez Apple, on y pense, ou pas? Quelle est la dernière idée folle qui leur trotte par la tête à Cuppertino? Hum? "Le petit portable dont on rève chez Apple, est une machine sur laquelle il est possible d'écrire avec un crayon, avec un bouton pour cliquer, sur ce que vous souhaitez utiliser, mais la date d'arrivée de cette nouvelle machine est une grande inconnue pour nous. On y pense chez Apple, on y pense..."

BIG MAC

Une bonne nouvelle n'arrive jamais seule, et dans le cadre d'APPLE expo, il était donc possible de découvrir le MAC II ci, qui, s'il ressemble au Mac2, n'est pas nécessairement identique au Mac2 cx. Que se passe-t-'il dans le monde de l'informatique aujourd'hui, pour que soudain plusieurs constructeurs s'intéressent à l'interface vidéo? Est ce la possibilité de faire des animations, des.... allez... lachons le mot... des clips avec un ordinateur, qui a conduit Apple à intègrer un étage vidéo dans le 2ci? Toujours est il que maintenant, il est possible de connecter un moniteur sur la machine, donc pourquoi pas un magnétoscope? Le processeur est un 68030 qui pédale à 25 MHZ. Humpf!!! La rom fait 512Ko, et s'il est utilisé avec le système d'exploitation7 (nous en sommes au 6.04), le MAC II ci sera capable d'adresser 4 gigaoctets de mémoire!!! La mémoire cache optionnelle, ainsi que l'utilisation de dram rapides, accé-

CHARGEZ !

Tous les nouveaux softs de la semaine :
BATMAN (OCEAN) AMIGA ° **SHUFFLE PUCK CAFE** (BRODERBUND) ST ° **BEACH VOLLEY** (OCEAN) ST-AMIGA ° **STRIDER** (CAPCOM) AMIGA ° **KNIGHTFORCE** (TITUS) PC ° **SHINOBI** (VIRGIN GAMES) CPC ° **5TH GEAR** (HEWSON) ST ° **LES PORTES DU TEMPS** (LEGEND SOFTWARE) ST ° **STEEL** (HEWSON) ST ° **ASTERIX** (COKTEL VISION) PC-AMIGA-ST ° **SKIDOO** (TOMAHAWK) PC-ST-AMIGA ° **STUNT CAR** (MICROSTYLE) ST ° **ACTION FIGHTER** (FIREBIRD) CPC K7-C64-PC ° **XENOPHOBE** (MICROSTYLE) ST-AMIGA-CPC ° **WINDSURF WILLY** (SILMARIS) CPC ° **PRINT SHOP vf** (BRODERBUND) PC °

lèrent le fonctionnement de la bête et en fait la plus puissante de toute la gamme Macintosh. La ram, elle, peut aller de 1 à 8 méga sur la carte mère, et atteindre 32Mo avec les barettes SIMM (les mêmes que dans l'ATARI STE). Pour la couleur, on ne sera pas volé avec 16 millions de couleurs si on utilise les bonnes cartes. Parlons argent, encore, pour le Mac2 ci 4Mo, disque dur de 80Mo, il faudra compter 59000F HT. Une paille pour vos petites bourses, mais un sacré bond en avant dans le domaine de la station de création d'images.



INVANOE


LOST PATROL

VISITE GUIDEE CHEZ OCEAN

Ocean France annonce de nouveaux softs qui seront bientôt disponibles sur St et Amiga. Tout d'abord, il nous a été possible de voir les premiers écrans d'**Ivanhoé**, un soft médiéval tout à fait original. Imaginez, en effet, ce cher Ivanhoé doté d'une arbalette en train de courser un fakir volant sur un tapis magique. Complètement loufoque. Le jeu n'étant pour l'instant que des petits bouts d'assembleur, nous en reparlerons prochainement. Autre nouveauté chez Ocean, **Addidas Golden shoes**. Présenté comme le concurrent de Kick off, ce logiciel a tout pour séduire. Utilisant exactement le même concept que ce dernier, A.G.S possède des graphismes très soignés. Les joueurs représentés "vu d'avion" sont relativement énormes donnant une vue de l'ensemble du terrain très réduite mais cela ne devrait diminuer en rien l'intérêt du jeu. Un détail important est à signaler: les footballeurs paraissent complètement niais et possèdent d'étranges facultés permettant entre autre de fixer le ballon à leurs chaussures.

Résultat: vous tournez, le ballon lui, reste collé! Autre soft très attentu: **Lost Patrol**. Un soft à mi-chemin entre Rambo et Platoon doté de graphismes superbes rappelant étrangement les réalisations Cinemaware. Génial? Surement.


ADDIDAS GOLDEN SHOES

UNE CONSOLE AMSTRAD?

Depuis quelques temps, des rumeurs font état de la possibilité qu'Amstrad sorte une console de jeu. Il est vrai que la tentation est forte, lorsqu'on voit le succès remporté par Nintendo et Sega. Ce serait - notez le conditionnel - une console basée sur les CPC, ce qui permettrait d'utiliser l'immense logithèque de jeux existante, simplement en passant les programmes sur cartouche. Une nouvelle jeunesse pour ces jeux, ce qui n'est pas pour déplaire aux éditeurs, qui pourraient du coup en vendre une seconde fournée, peut-être supérieure à la première, puisque le public des consoles de jeu est plus large que le public micro-informatique. Ce qui a provoqué ces bruits, c'est le fait qu'apparement - rumeur encore - la fabrication du 464 et du 6128 a cessé. D'où la conclusion: ce ne peut être que pour les remplacer par des consoles. Date de sortie? Inconnue. Prix? Inconnu. Spécifications? Inconnues. On vous a prévenu, c'est une rumeur. Insistante, mais une rumeur.

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, reprenez 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 4200 F.



MAUBERT (800 F.), DE MANNET (450 F.), FUNARO (400 F.), BALANTZIAN (350 F.), NATALI, NUMA (300 à chacun), BOURDEAUX, HAMON, LUCAS, MAISONNEUVE, PERDAN, VANNEUVILLE (200 F. à chacun), BARDY, DARMON (100 F. à chacun), ANGERAND, GIL, LEPARGNEUR, OMD (50 F. à chacun)

DANBOSS & DANBISS

VIGILANTE — **ATARI**

Pour avoir de l'énergie infinie (Si j'ai bonne mémoire (512K)), taper à la page de présentation : POOKIE IS MY PAB ou POOKIE IS MY PAL. Ben Ouais j'ai essayé et même que j'arrive plus à me relire alors à vous de chercher!
(OMD)

BRAINACHE — **AMSTRAD**

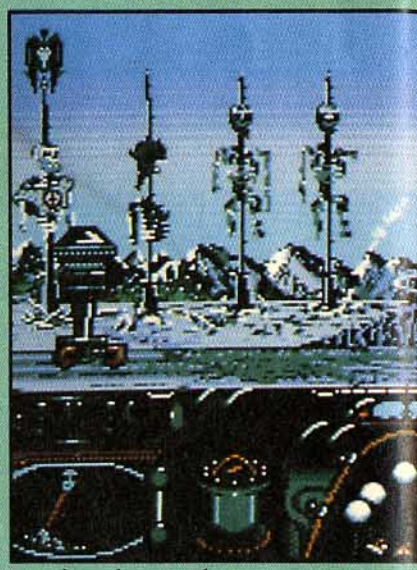
Pour avoir des vies infinies :
POKE &7315,Ø
(Patrice MAUBERT)

PREVIEW!

KNIGHT FORCE

TITUS SUR AMIGA

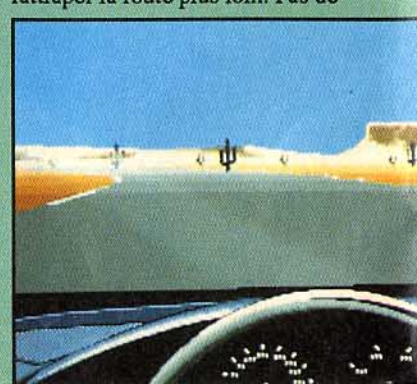
Donc, comme son nom l'indique: vous voilà CHEVALIER. Epée à la main, armure sur les épaules, vous devez partir à la recherche d'une super-princesse (wouaaaaouuu...) prisonnière d'un sorcier à la gomme. Mais vous n'allez pas y aller comme ça, en prenant le métro. Non! Vous allez voyager à travers plusieurs époques, combattre des monstres et des indigènes poilus, des robots avec des rayons lasers et des nains mangeurs d'hommes, pour trouver les amulettes capables de combattre le maléfique sorcier kidnappeur de Tanya (la gonzesse!). Menu royal! Tout d'abord, vous avez devant vous cinq dolmens (quatre sur Amstrad) ressemblant aux sculptures de l'Ile de Pâques si elles avaient un peu fondues. Un des rochers sculptés a les yeux luminescents, et il faut bouger votre joystick pour déplacer la lueur diabolique et la faire changer de propriétaire. Chaque statue correspondant à une époque, vous n'avez qu'à cliquer où vous voulez et vous voilà parti pour une époque dangereuse et hostile... Chez les hommes préhistoriques, vous devez décimer à coup d'épée tout cro-magnon qui se présentera devant

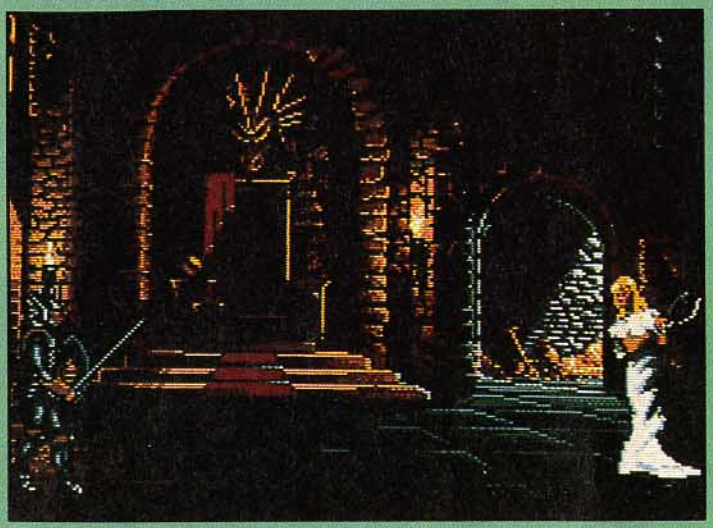


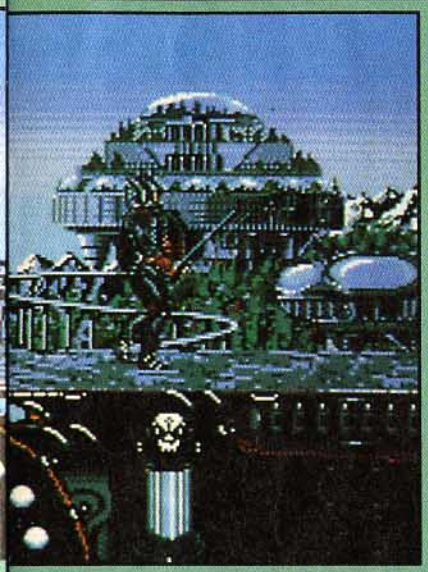
HIGHWAY PATROL 2

MICROIDS SUR ST

Que c'est bon de se retrouver dans la peau d'un flic! D'autant plus si celui-ci est au volant de sa caisse, à la poursuite d'un voleur. Et quand ça se passe dans le désert avec du sable et des cactus comme décor, c'est le panard! Au départ, vous voilà à l'intérieur de la bagnole, avec le pare-brise et vos jolies petites mains de flic posées sur le volant devant vos yeux. Le méchant, sur la route devant vous dans sa bagnole rouge. Vous démarrez, vous pouvez sortir de la route pour vous balader sur le sable (attention au cactus, ça fait l'effet de platanes sur une nationale), et rattraper la route plus loin. Pas de

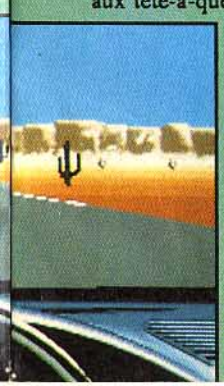






vous, en prenant soin de vous baisser lorsque l'oiseau (corbeau géant ou un truc comme ça) passe au-dessus de votre tronche. Autre époque, autres moeurs, vous voilà loin dans le temps, en 3789 (où l'on fête avec frénésie le 2ème millénaire de la révolution à la con), dans un bâtiment tout d'acier et d'électronique vêtu. Toujours pareil à vous même, vous devez éliminer les robots, éviter les rayons lasers, et aussi l'oiseau. Enfin voilà, vous avez cinq époques à traverser, toujours armé de votre lame d'acier trempé, et trancher tout ce qui s'y trouve, tout en se baissant au passage de ce foutu de piaf!!! Le bonhomme peut sauter, se baisser, marcher accroupi etc, avec une maniabilité toute simple. Les décors sont superbes, des vallées préhistoriques aux visions futures, le graphisme est d'un réalisme trompeur, bourré de détails géniaux (par exemple, tout au fond du paysage futuriste, on peut admirer un amas de vieilles ferrailles où sont amassés une navette spatiale et quelques autres joyaux de notre société actuelle). Franchement, ils n'y ont pas été de mains mortes avec ce soft: il ont eu besoin pour cela d'un MAC 2, de 6 AMIGAS, d'un PC VGA, de deux ATARI et de 9 souris (pôvres bêtes). Tout ça sous la baguette d'en partie trois jeunes hommes doués: Alain Fernandes (Fire & Forget, Galactic Conqueror et Titan), qui a 22 ans (on l'applaudit bien fort); Vincent Berthelot, qui a travaillé sur Fire & Forget (aussi), Galactic Conqueror (c'est passe keu c'est des potes), et Crazy Cars 2 et qui a 24 balais; et Hubert Szymczak qui lui était infographiste sur MAC2 (d'où les très bô graphismes sur Knight Force. Merci Hubert!) et qui porte 29 berges sur les épaules. Hé bien, ces petit gars-là nous ont fait du bon boulot, aidé d'une trentaine d'autres petits monstres de la programmation. C'est vous dire que c'est un bon jeu, avec une bonne animation pour tous les personnages (qui ont des gueules... haha et ooohh), des décors surprenant et surtout des idées intéressantes; et que vous pourrez avoir chez vous dans le courant du mois normalement. Ne ratez pas la semaine prochaine le test sur PC.

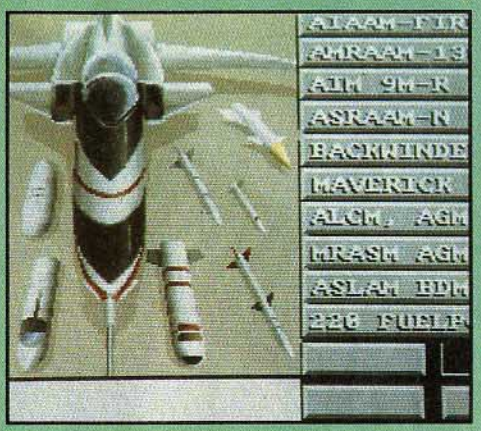
problème. Vous pouvez aussi contourner la voiture de l'ennemi, et la voir sous tous les angles, Dieu que c'est bô! Et quand arrive la panne sèche, précipitez vous vers une station essence: il y en a une vingtaine en tout! Hé oui, ça s'organise dans le désert! La vue est superbe, la voiture du méchant ainsi que les cactus vous fonçant droit sur le capot sont réalisés dans un graphisme simple mais précis. La voiture quittant la route et roulant sur le sable, c'est génial! vous pouvez prendre des virages longs ou en tête d'épingle, mais attention aux tête-à-queue. Les décors sont très zoulis avec des canyons comme paysage lointain, et le sable qui s'enfuit à l'infini sous mon regard aiguisé de chasseur traquant sa proie... I'm a poor lonesome flic... Ca sent bon le Texas tout ça! Ouais!



F29 RETALIATOR

OCEAN SUR AMIGA

F29 est le prochain simulateur de vol disponible sur St et Amiga édité par Ocean. Les concepteurs de ce soft sont ceux qui ont créé l'illustrissime F16 Falcon, rien que ça! F29 est en fait un mélange de Falcon et F18 Interceptor de Bob Dinnerman. Mais les fous de simulation seront un peu déroutés en voyant les clichés ci-joint. En effet, le F29 est en fait un avion qui n'existe qu'au stade de prototype ce qui explique l'aspect quelque peu futuriste du tableau de bord. F29 possède de plus, quantité de missions évolutives dans le même esprit de F18. L'animation de l'appareil et des paysages est dans l'ensemble très fluide mais sans plus. La grande différence graphique avec Falcon réside en un cockpit plus important permettant de mieux apprécier les subtilités des décors et certainement de mieux vivre les batailles. F29 Retaliator est un soft qui comblera les mordus d'aviation. Mais un grand concurrent se pointe déjà à l'horizon: Bomber. Red Leader à Blue Fox paré au décollage pour interception. Que le meilleur gagne...



CHICAGO 90

MICROIDS SUR ST

De nouveau la question se pose: flic ou voyou? Vous avez le choix. Si vous êtes flic, il vous faudra évidemment trouver la bagnole des malfrats et la stopper coûte que coûte; et si vous êtes gangster, mangez-vous de quitter la ville avec le butin, avant que les coyotes ne vous chopent. Et tout ça dans Chicago, yeeeeah, avec dérapages et vols planés de la caisse. Vous voyez toute la scène de haut, tandis que dans une petite case en bas de l'écran vous avez le plan de la ville avec la position de vos adversaires, et dans une autre, à côté, la route en 3D devant vous. Vous pouvez tirer, faire marche arrière, faire des têtes à queues etc, dans un graphisme pas trop mauvais: les bords de trottoirs avec des haies et les façades d'immeubles sont bien; et dans avec une animation plutôt bonne: les voitures se déplaçant de plus en plus vite, il faut donc anticiper un virage avant de le voir apparaître à l'écran (d'où la case avec la route en 3D devant vous). Les sauts de caisse sont pas mal aussi, la voiture fait un bond en l'air, son ombre rapetissant sous elle, et retombe en se cabossant de plus en plus. Super poursuites de bagnoles à l'américaine en perspective, à la Staaarkyyyyyyy et eutch!



JEUX... CRACK!

THRUST — ATARI

J'ai pas eu le temps d'essayer, ou plutôt je n'ai pas le soft... Donc il paraît qu'il faut taper 'CHEAT' pendant le jeu et vous devenez invulnérable, mais vous êtes quand même à la merci de votre niveau d'essence et des explosions atomiques.
(Olivier BALANTZIAN)

ZORRO — AMSTRAD

Pour avoir des vies infinies :
POKE &573D,Ø
(Patrice MAUBERT)

SPORT AID 88 — AMSTRAD

Pour avoir du temps infini :
POKE &9ØØC,Ø
(Patrice MAUBERT)

SKWEEK — AMSTRAD

Pour avoir des vies infinies joueur 1 Piste 21, secteur C3, a &ØØC5 remplacer Ø6 par FF remplacer 21 69 Ø2 36 Ø6 par 21 69 Ø2 36 FF. Joueur 2 : Piste 21, secteur C3, a &ØØD3 remplacer Ø6 par FF remplacer 21 57 Ø3 36 Ø6 par 21 57 Ø3 36 FF. (Patrice MAUBERT)

NEWZEALAND — AMSTRAD

```
1Ø REM Vies infinies sur NEWZEALAND STORY version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &BE66,1
4Ø FOR N=&A2ØØ TO &A25F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A4,6:POKE &BE78,&FF
6Ø IF SUM<>97Ø1 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":POKE &A26Ø,&C9
8Ø CALL &BBØ6:CLS:OUT &BCØØ,1:OUT &BDØØ,Ø:CALL &A2ØØ
9Ø DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED,BØ,CD
1ØØ DATA Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,16,ØA,21,ØØ,DØ,CD
11Ø DATA 57,A2,26,4Ø,16,Ø3,CD,57,A2,CB,E4,11,4Ø,ØØ,Ø1,ØØ
12Ø DATA Ø8,ED,BØ,EB,16,Ø4,D5,CD,57,A2,D1,Ø1,ØØ,18,Ø9,14
13Ø DATA 7A,FE,ØA,2Ø,F1,F3,EB,21,ØØ,DØ,Ø1,ØØ,Ø9,ED,BØ,3E
14Ø DATA 18,32,Ø7,7E,C3,ØØ,9C,1E,ØØ,ØE,C1,E5,CD,66,C6,E1
```

JET BIKE SIMULATOR — AMSTRAD

Pour la version disquette non pas cassette transcodé sur disquette !!
Pour passer à chaque fois au tableau suivant en normal
POKE &4DA8,Ø
POKE &4DCB,Ø
(Patrice MAUBERT)

GEE BEE AIR RALLY — AMSTRAD

Pour atteindre une vitesse supersonique, aller en piste 22 secteur ØØ et a l'adresse Ø9ØE remplacer le CØ par un ØØ, ou bien rechercher les octets 35 7E E6 ØF CØ et les remplacer par 35 7E E6 ØF ØØ
(Patrice MAUBERT)

GRAVITY FORCE — AMIGA

Pour accéder à l'un des niveaux, il suffit de donner comme mot de passe 'WARP' suivi du tableau désiré.
(Sylvain De MANNET)

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

Une femme rentre dans une pharmacie et demande:
-Bonjour, vous n'auriez pas une petite compresse?
-Non! mais j'en ai une grosse qu'on suce, si vous voulez!

(PLUMERI Arnaud)

PREVIEW! CONTINENTAL CIRCUS

VIRGIN SUR AMIGA



Continental Circus sur Amstrad CPC...

Depuis toujours, votre idole c'est Alain Prost. Vous l'avez toujours suivi quand il passait à la télé et vous n'avez raté aucun de ses concerts. Et maintenant, ô joie inéluctable, vous allez pouvoir faire comme lui: conduire des formule 1 sur des circuits prévus à cet effet. C'est super chouette, hein? Le joystick en main servant à la fois de volant et de levier de vitesses (y en a deux) vous allez pouvoir foncer jusqu'à 400 à l'heure en zigzaguant entre les autres bagnoles de courses et en évitant les balustrades de bord de piste. Une petite bonne femme se trouve devant votre voiture (que vous voyez en entier, devant vous) en tenant un panneau vous prevenant que dans cinq secondes, c'est le départ. Puis elle s'en va en courant, elle est pas bargeot! Vous partez en poussant votre joystick, vous cliquer pour passer la seconde vitesse et si vous cognez, ne serait-ce que très légèrement, une voiture ou un panneau de pub, votre moteur se met à gerber des volutes de fumée noire. Vous avez intêret à foncer vers le stand de réparation (c'est coulos ça, hein?), sinon les flammes s'emparent de votre voiture, et c'est la fin! Et lorsque vous taper plus franchement un obstacle, vous faites trois ou quatre tête-à-queue avant d'exploser. Votre temps est compté, et vous devez arriver dans les premiers pour vous qualifier et pour continuer. C'est un bon jeu de voiture de course, qui aurait pu être un peu plus chiadé question graphisme: l'herbe du bord de piste ainsi que la route sont traversés par des bandes grisâtres qui donnent l'impression de vitesse, c'est pas très bô. L'animation de la voiture n'est pas extra non plus: elle tourne par à-coups, elle ne dérape pas dans les virage serrés. Mais enfin, cela reste tout de même et malgré tout "un-bon-jeu-de-voiture-de-course".

et le même sur Amiga.



MEGA JEU SEGA !



TEQUILA

Avec SEGA, en un clin-d'œil, en un coup de fil, gagne ta console.

10 consoles de jeu et 700 disques SEGA à gagner (soit 10 disques par jour).

Comment jouer ? C'est simple !
Voici 3 des meilleurs jeux SEGA : Out Run, Shinobi et Wonderboy II. Une série-intruse, où les écrans de jeu ne suivent pas l'ordre logique s'est glissée parmi ces 3 séries. A vous de la retrouver : ouvrez l'œil ! Vous avez trouvé ? Bravo ! Décrochez votre téléphone et composez le 30.89.05.05. Au bout du fil, maître SEGA attend avec impatience vos réponses : indiquez-lui le titre de la série-intruse. Facile ! Mais maître SEGA veut encore vous mettre à l'épreuve et va vous faire écouter la musique de l'un des 3 jeux : tendez l'oreille ! et dites-lui s'il s'agit ou non de celle d'Out Run.

Si vos réponses sont exactes, vous serez peut-être l'un des 10 gagnants auquel maître SEGA lui-même annoncera chaque jour qu'ils ont gagné un superbe picture compact disque des musiques de jeux SEGA ! En plus, gagnant ou perdant, vous participerez au tirage au sort en fin d'opération qui vous permettra peut-être de gagner une console de jeu SEGA Super System (avec pistolet laser, lunettes 3 D et un jeu).



BRANCHEZ-VOUS SEGA®



Extrait du règlement. Jeu gratuit sans obligation d'achat. Date limite de participation : 30.11.1989. Une seule réponse par foyer (même nom, même adresse). Règlement complet et remboursement de l'appel téléphonique de participation sur simple demande à Mega Jeu SEGA - Cedex 3014 - 99301 Paris concours.

JEUX... CRACK!

MACH III — AMSTRAD

```
1Ø REM Invincibilite sur MACH 3 version Disk
2Ø REM Pour la version du pack 'MEGAPACK'
3Ø REM (C) Joystick Hebdo 89 par Patrice Maubert
4Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&9ØØØ TO &9Ø2C:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,Ø
7Ø IF SUM<>3485 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
8Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":POKE &A8A6,Ø
9Ø CALL &BBØ6:CLS:LOAD"3:DISC",&8ØØØ:CALL &9ØØØ
1ØØ DATA 21,ØØ,8Ø,11,ØØ,Ø1,Ø1,ØØ,Ø4,ED,BØ,AF,67,6F,32,5B
11Ø DATA Ø2,22,5C,Ø2,21,ØØ,BF,22,AD,Ø2,EB,21,26,9Ø,Ø1,3Ø
12Ø DATA ØØ,ED,BØ,C3,ØØ,Ø1,AF,32,78,Ø2,C3,9Ø,Ø1,ØØ,ØØ,ØØ
```

RAMPAGE — ATARI

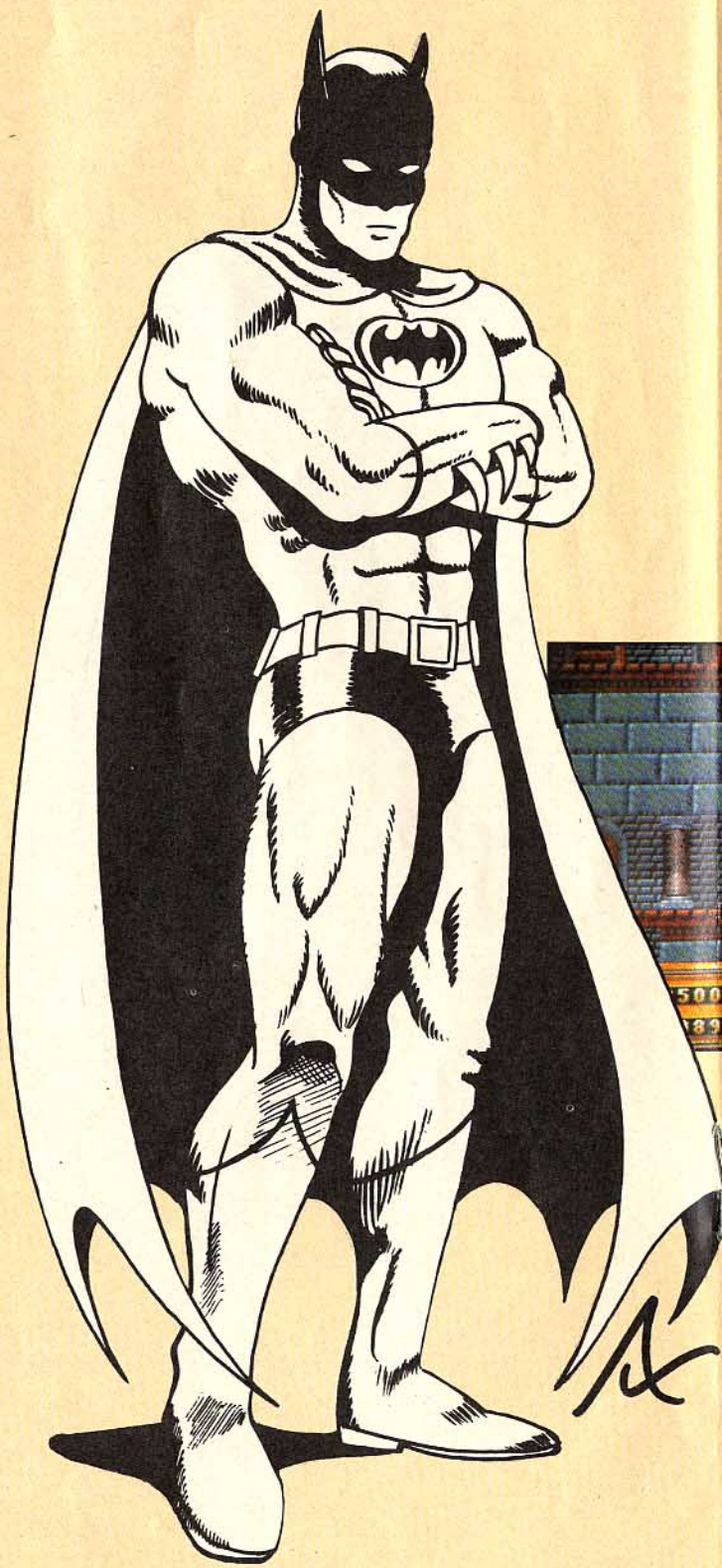
Un truc étrange pour RAMPAGE. Si vous êtes sur le dernier immeuble à détruire, et qu'un nuage de poussière apparaît derrière celui-ci, frappez dans n'importe quelle direction, et laissez le bouton de feu enfoncé jusqu'à ce que le tableau suivant apparaisse.
Alors, dans ce tableau, vous aurez la possibilité de grimper le long d'un immeuble invisible, au même endroit que celui de l'ancien tableau.
(Olivier BALANTZIAN)

DRAGONNINJA — AMSTRAD

```
1Ø REM VIE INFINIE POUR DRAGON NINJA VERSION K7
15 REM DE NICOLAS VANNEUVILLE
2Ø MODE 1:SOM=O:FOR N=&BFØØ TO &BF38:READ A$
21 A=VAL("&"+A$): POKE N,A:SOM=SOM+A:NEXT
22 IF SOM<>5Ø44 THEN PRINT "Erreur dans les datas...:END
3Ø INPUT "Vies infinies?";a$
35 IF UPPER$(a$)="O" THEN POKE &BF25,Ø
4Ø INPUT"Immunité?";a$
45 IF UPPER$(a$)="O" THEN POKE &BF2A,Ø
5Ø INPUT "Continuer jusqu'à la mort?";a$
55 IF UPPER$(a$)="O" THEN POKE &BF32,Ø
6Ø PRINT:PRINT "Mettre la cassette originale..."
65 FOR N=1 TO 1ØØØ:NEXT
7Ø CALL &BD37:MEMORY &7FFF :MODE 1:LOAD"!",&8ØØØ
75 CALL &BFØØ
8Ø DATA F3,21,1B,8Ø,11,Ø,8Ø,1,42,1,7D,ED,4F,ED,5F,AE,EB
82 DATA AE,EB,77,23,13,B,78,B1,2Ø,F2,21,24,BF,22,51,8Ø
83 DATA C3,1B,8Ø,3E,3D,32,54,1D
1ØØ DATA 3E,3D,32,16,IF,32,51,22,3E,3D,32,7,15,C3,Ø,8Ø
```


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

TEST!



BATMAN



OCEAN • TESTE SUR AMIGA • DISPONIBLE AMIGA-ST

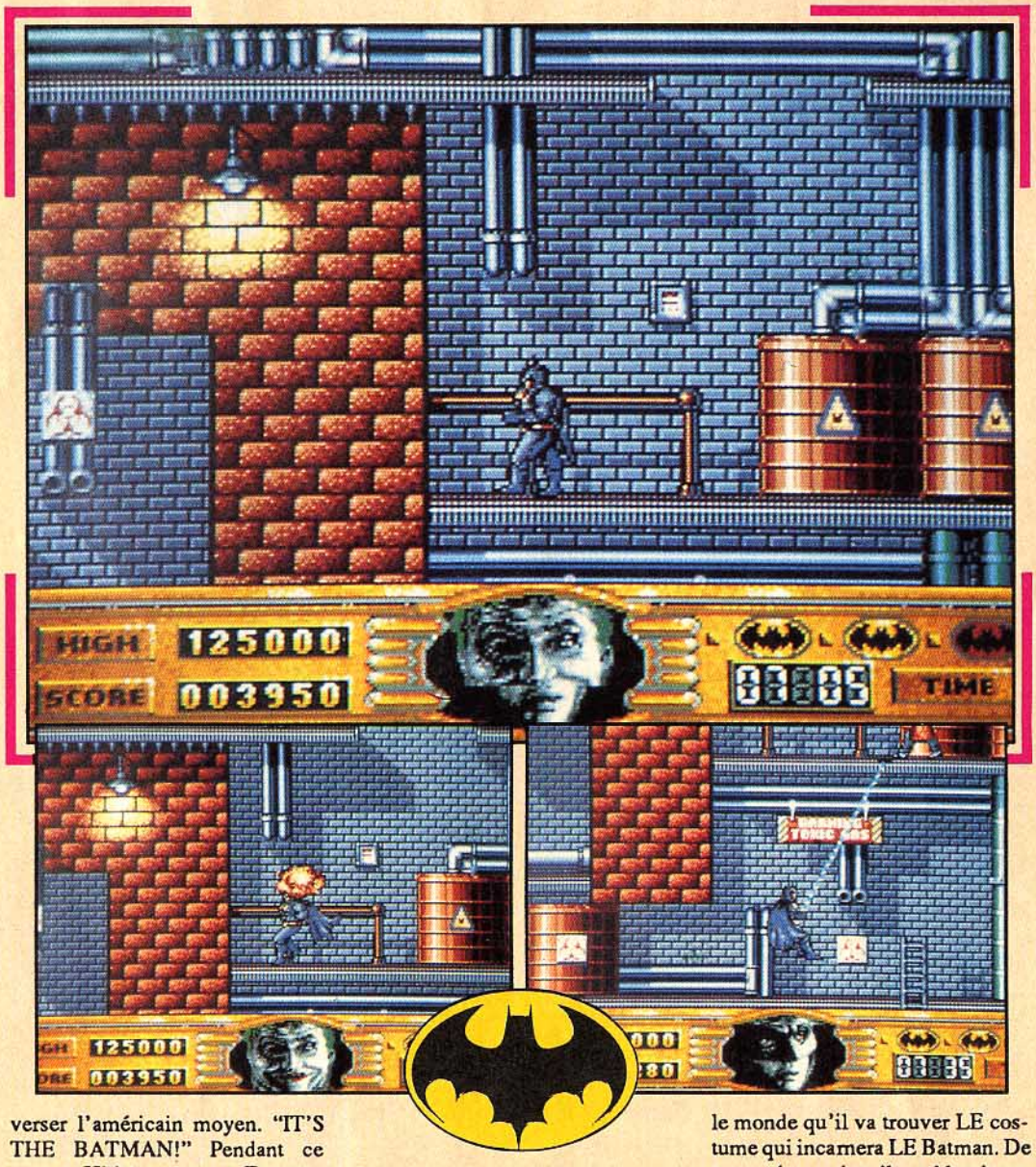
Seul dans une ruelle sombre, Jack est à la recherche d'une proie facile. Fronçant les sourcils pour s'habituer à la pénombre, celui-ci distingue tout à coup des ombres émergeant d'un cinéma. Les proies paraissent inoffensives. L'homme des ténèbres se jette sur eux à la vitesse de l'éclair en espérant arracher au passage un sac, un veston, des objets qui contiennent communément des "espèces sonnantes et trébuchantes". Mais les victimes imbéciles lui résistent, l'irritent. Les proies sont composées de deux êtres présumés humains et d'une jeune créature de sexe masculin, sans doute leur progéniture. A la manière de Yoda et de R2D2, Jack n'est pas décidé à lacher ce sac



Vuitton de premier choix. Le cauchemar va pouvoir commencer. Jack, fou de rage, sort de son imper un énorme Luger et abat froidement le couple quinquagénaire sous les yeux horrifiés d'un enfant, leur enfant. Tac tac tac... zwip... zwip. A ce moment précis, un certain Bill Finger, accoudé sur sa machine à écrire, lache un soupir. Jack doit mourir. Mais comment? En envoyant Superman? Non. L'éditeur de Bill lui a demandé de créer le concurrent de Superman. Un homme qui donnera sa vie pour défendre le bien, assassiner les méchants et voter pour le parti républicain. Tout à coup, la sonnerie du téléphone retentit.

- Yeah, ici Bob Kane, j'ai twouvé comment on va écwaser Jack! On va faiwe un vampiwe qui sowt la nouit pour sauver le sang des victimes ploutôt que de le pumper!

En ce début d'année 1939, un nouveau super-héros va bouleverser l'américain moyen. "IT'S THE BATMAN!" Pendant ce temps, Hitler entre en France... Mais Batman (THE Batman, pour les mordus), c'est avant tout un homme... UN HOMME CHAUVE-SOURIS A MOITIE FOU. Fou de douleur, certes. Mais de là à se transformer en chauve-souris... Bruce Wayne est un riche héritier issu d'une grande famille irlandaise et de l'amour que portent les hommes pour les westerns (merci John). Orphelin par la force des choses et de Jack, il va accumuler les diplômes dans une quelconque université de bonne réputation afin de reprendre les activités de son père pour pouvoir se livrer à un acte



que la pudeur réprouve: le SHOPPING. Mais oui! Bruce Wayne possède une véritable âme de collectionneur, et c'est en parcourant le monde qu'il va trouver LE costume qui incamera LE Batman. De source incertaine, il semblerait que l'idée lui vint en observant une chauve-souris accrochée à une de ses tenues de samouraï. Mais Batman, c'est aussi un jeu.

JEUX... CRACK!

ROAD BLASTERS — AMIGA

Ce programme fonctionne sous AMIGA BASIC.

```
1Ø REM ROAD BLASTERS pour AMIGA de Sylvain DEMANNET
2Ø REM FUEL INFINI
3Ø FOR I=459264& TO 459340& STEP 2
4Ø READ A:POKEW I,A
5Ø NEXT
6Ø PRINT "INSEREZ LA DISQUETTE DE ROADBLASTER."
7Ø PRINT "PUIS, APRES AVOIR CLIQUE DEUX FOIS SUR CANCEL"
8Ø PRINT "PRESSEZ UNE TOUCHE."
9Ø A$=INKEY$:IF A$="" THEN 9Ø ELSE CALL 459264&
1ØØ DATA  11384,4,8316,254,35ØØ8,174Ø1,7,Ø,12348,325
11Ø DATA 4824,2Ø936,65532,8956,56316,Ø,8956,126,2ØØ61
12Ø DATA 12988,2ØØ85,2Ø153,7,26,1689Ø,1Ø,1Ø568,76,2Ø2Ø4
13Ø DATA 12,13308,28772,Ø,34504,12796,252,3646,2Ø216
14Ø DATA 1Ø24,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
```

ZANY GOLF — ATARI

Voici le moyen d'accéder à un tableau caché dans ZANY GOLF.
Au niveau neuf, appelé 'ENERGY', il y a un trou secret: à gauche de l'écran se trouve un petit trou de souris, dans lequel vous apercevez deux yeux.Quand les yeux deviennent rouges, entrez la balle dans ce trou, et, ô magie, un tableau appelé (à juste titre d'ailleurs) 'MYSTERY' se chargera.
(Olivier BALANTZIAN)

ENDURO RACER — COMMODORE

POKE 1Ø423,234:
POKE 1Ø424,234:
POKE 1Ø431,234:
POKE 1Ø432,234
(Bruno ANGERAND).

IRON TRACKERS — AMSTRAD

Pour avoir des vies infinies pour les deux joueurs, prenez votre DISCOLOGY 5.1, recherchez les octets 3A 6A ØB 3D 32 et remplacez les par 3A 6A ØB ØØ 32.
(Patrice MAUBERT)

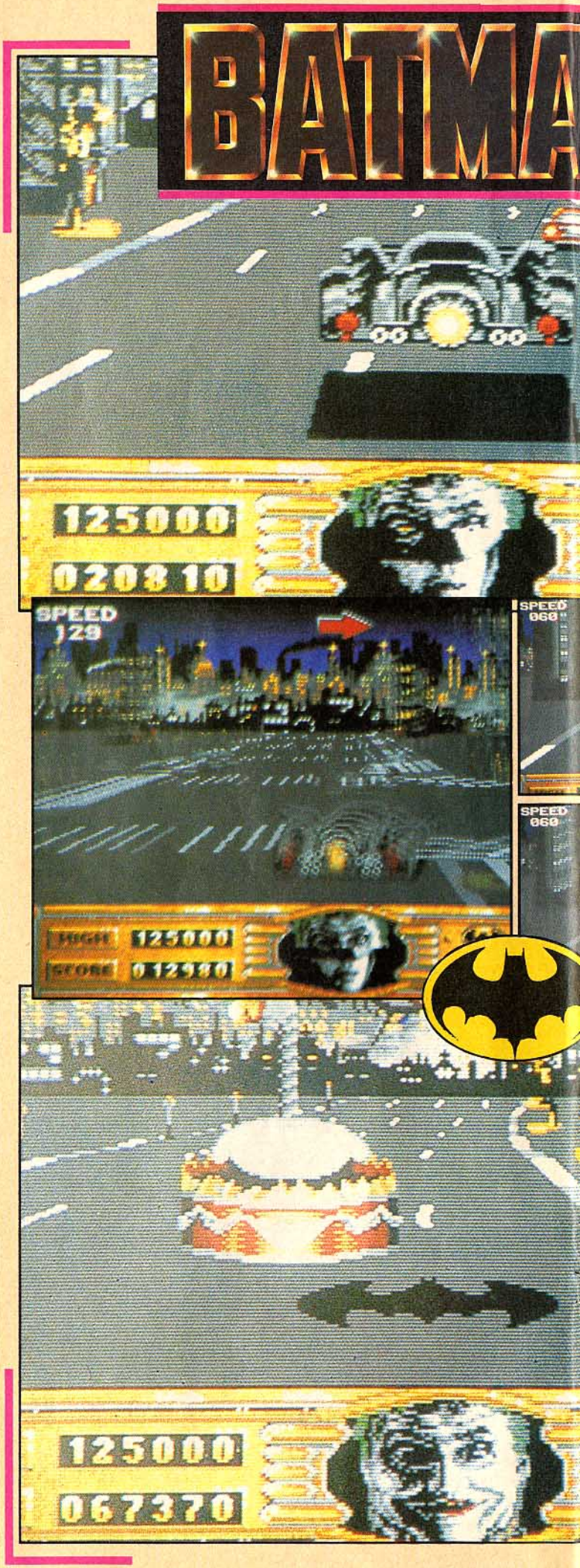
R-TYPE — SEGA

Tout d'abord commencez une partie, et débrouillez-vous pour perdre (ça c'est plutôt simple).Ensuite pendant le compte à rebours qui vous permet normalement de recommencer une partie ou vous en étiez, appuyez sur les touches, l'une après l'autre, et ce en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.Vous obtiendrez ainsi des vies supplémentaires, jusqu'à 12 maximum.Ce truc ne peut être utilisé qu'une fois par partie.
Si vous tournez dans le sens inverse, vous pourrez écoutez les musiques du jeu.
Sélectionnez-les en pressant les touches gauche et droite, et le bouton 1 pour écouter.Après la musique 17, appuyez sur le bouton 2 et sur la droite pour sélectionner les Nos 18 à 95. (DARMON)

MORE DE RIRE

Dans un brouillard épais, deux voitures se suivent à quelques mètres. Soudain, la première s'arrête brusquement, et la seconde lui rentre dedans. Son conducteur bondit hors du véhicule et hurle:
-Vous êtes fou de freiner comme ça en plein brouillard!
-Puis-je vous demander, répond l'autre calmement, ce que vous faites dans mon garage?

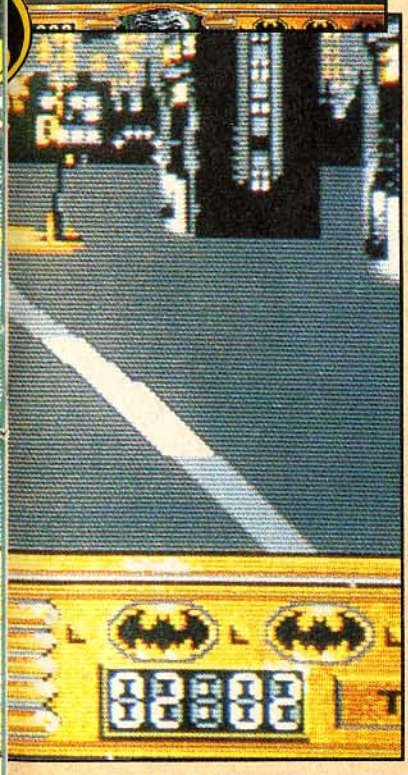
(**ROGNON Jean-Yves**).











BATMAN LE JUSTICIER MASQUE PAR OCEAN

L'éditeur avait signé, souvenez-vous, avec la Warner pour l'adaptation du film en jeu micro. Le Bat-logiciel est enfin disponible chez tous les revendeurs dignes de ce nom. Mais attention! Ocean a déjà commercialisé un Batman sur ST et Amiga l'année dernière, un soft qui n'a aucun rapport ou presque (hum!) avec celui qui nous préoccupe aujourd'hui. Tout d'abord, cette nouvelle production n'a pas été réalisée par l'équipe de développement "Special F/X" mais par deux programmeurs dont un qui ne programmait que sur Sinclair Spectrum! Etonnant... Mais ce jeu, "kèce ke cé!"

LE JEU C'EST LE JEU

Vous êtes à présent dans le costume de Batman (si si!). Votre but avoué est de flanquer une raclée titanesque à votre ennemi de toujours: le Joker. Pour cela vous disposez de cinq phases de jeu.

La première phase vous plonge dans les ruelles sombres de Gotham city. Grâce à votre bat-boomerang vous allez écraser les hommes du joker qui sèment la terreur et le crime sur votre chère ville. Et la bataille commence... Un coup de bat-boomerang et hop! Trois hommes tombent. Et ce n'est qu'un début! Pour grimper en l'air et imiter Tarzan vous possédez une bat-corde qui se colle comme une sangsue sur les édifices vous permettant de vous déplacer à la verticale.

La deuxième phase du jeu est une recherche de l'antidote en utilisant un ordinateur programmé comme un Master Mind. Cette phase est assez décevante mais confirme l'intérêt que porte Ocean à mettre des séquences pseudo-éducatives dans ses jeux. Une initiative charmante mais qui dans le cas présent manque horriblement d'originalité.

Les autres phases sont beaucoup plus prometteuses puisqu'il s'agit de piloter la Bat-mobile ainsi que la Bat-wing. Que d'épreuves pour délivrer votre bien-aimée des griffes du Joker! Vous voici donc aux commandes d'une bat-mobile. Et comme toute bat-mobile qui se respecte, celle-ci est équipée d'un bat-harpon pour effectuer des virages à 90°. En effet, votre véhicule va tellement vite qu'il est impensable de prendre une rue perpendiculaire sans utiliser un tel outil. Surtout quand les hommes du Joker vous filent le train! Après avoir traversé toute la ville, vous sautez directement dans votre Bat-Wing. Cet engin volant va vous permettre de couper les liens qui retiennent des ballons remplis de gaz toxique. Un coup de manette en haut, un coup en bas, et ploc vous rompez les cordes pour envoyer tous ces "balloons" en enfer. Mais attention! Si par malheur vous crevez un de ces ballons, l'explosion générée va brûler à petit feu votre bijou volant et le pilotage d'une boule de feu est extrêmement complexe, croyez-moi. Une fois votre mission accomplie, c'est-à-dire, une fois que vous aurez détaché au moins 60 ballons, vous entrerez dans la dernière phase du jeu: délivrer Vicky Vale des mains de l'horrible Jackou. Mais d'ici là, Batman aura eu le temps de mourir 200 fois!



La réalisation de ce Batman est dans l'ensemble assez réussie mais ne parvient tout de même pas à déchaîner les passions. Outre le fait que le jeu soit très bien rythmé, la faiblesse de certains graphismes risquent de choquer certains mordus avides de Beast. En effet, si l'on observe attentivement la première phase du jeu, on distingue quelques similitudes avec Robocop du même éditeur. On remarque le même style de graphismes, le même style d'animation, le même manque de précision. Et tout cela est très gênant. Surtout si Ocean persiste dans cette lignée sachant que leur dernière production "The Untouchables" bénéficie d'ores et déjà de la même réalisation. Mais arrêtons là, voulez-vous, ces propos passionnés. Ce soft s'adresse donc surtout aux inconditionnels du vengeur masqué, avides de vengeance et de sensations nouvelles. Quant aux autres, les fous d'Operation Wolf & cie, il leur sera difficile de ne pas arborer un sourire "à la Joker". HAHAHAHA HAHAHAHA HA HA Mais d'où sort-il tous ces gadgets?????

Cris

Le saviez-vous ? Batman excelle dans un sport qui n'a rien à voir avec le pilotage d'une bat-mobile: la cueillette.

SAVEZ-VOUS PLANTEZ VOS SOUS? A LA MODE... A LA MODE...

Avant de cueillir, Batman sème. La Warner a dû débourser beaucoup de blé pour financer le film: pas moins de 50 millions de dollars. Comme vous ne le savez certainement pas, ce blé-là s'est transformé en oseille, et l'oseille, c'est riche en phosphate. Résultat: 380 millions de dollars de recette au bout de trois mois d'exploitaion du film! Bref, le record de E.T est pulverisé et Batman est LE film qui a généré le plus de recettes dans l'histoire du cinéma.

Batman n'est pas un ingrat, il sait partager avec ses amis. Jack Nicholson a reçu un cachet de 40 millions de dollars (250 millions de francs lourds). Prince a reçu 2 millions de dollars (pour payer son silence?). Vous l'avez tous deviné, Batman a le goût d'un vengeur, l'apparence d'une chauve-souris, mais en fait c'est de L'OR! Et comme à Hollywood on aime l'or...

BATMAN VA REVENIR

Le prochain Batman sera tourné certainement l'été prochain. Il est question d'une possible résurrection de Robin, dont le rôle pourrait être confié à Michael J. FOX. Mais attention, certaines mauvaises langues avaient annoncé que la réalisation de Batman reviendrait à Spielberg, Tim Burton l'a coiffé au poteau. En bref, personne ne sait ce que sera le prochain Batman mais tout le monde sait déjà que le succès sera encore au rendez-vous.

GRAPHISME : 13
SON : 14
ANIMATION : 10
INTERET : 13

JEUX... CRACK!

RAMBO III — SEGA

Si vous avez l'unité de tir automatique, branchez-la, et tirez la manette vers vous tout le long du jeu. Même quand vous n'aurez plus de munitions, les tirs continueront, et vous n'aurez aucun mal à terminer le jeu. (David DARMON)

TIME SCANNER — AMSTRAD

Pour choisir votre level, prenez un éditeur de secteur, et en piste 1 secteur 11 à l'adresse 1A7 remplacez les octets Ø1 7E FA 3E ØØ ED 79 par 3E XX 32 21 1Ø ØØ ØØ (XX étant le numéro du level moins un). Chargez ensuite votre jeu et faites CTRL SHIFT ESC dés le début de la partie pour charger le level choisi. (Patrice MAUBERT)

RUNNING MAN — COMMODORE

Voici quelques astuces pour vaincre vos adversaires:

-LE PATINEUR:

A mon avis, c'est le plus dur !! Sautez sans arrêt, afin d'éviter ses maudits palets puis donnez un coup de pied à chaque fois que vous parvenez à atterrir à côté de lui.

-L'HOMME A LA TRONCONNEUSE:

Récupérez la hâche puis restez à votre place (une fois que l'homme est apparu), proche de lui: laissez la manette vers le haut en appuyant sur le bouton: il vous touchera, certes, mais il perdra 2 fois plus d'énergie que vous...(après, prenez la boite de médic'!)

-DYNAMO:

Il faut ramper jusqu'à ses pieds puis se relever, et lui donner des coups de clefs à molette !!!

-LES TIREURS:

Ramper jusqu'à leurs pieds puis tirer plusieurs fois à bout portant, ils n'ont aucune chance !!! Une fois qu'ils sont tous morts, aller à droite, monter les niveaux puis donner un coup de pied au directeur d'ICS !! (David GIL).

GRYZOR — COMMODORE

```
Ø REM VIES INFINIES POUR GRYZOR
1 REM COMMODORE K7 par Sylvain MAISONNEUVE
2 REM pour JOYSTICK HEBDO
3 POKE 5328Ø,Ø:POKE 53281,Ø:POKE 646,1
4 PRINT CHR$(147)
5 FOR L=544 TO 6Ø2:READ A:POKE L,A:NEXT:SYS 544
6 DATA 32,86,245,169,48,141,232,3,169,2,141
7 DATA 66,141,121,3,169,2,141,122,3,76,Ø,8
8 DATA 237,3,76,167,2,169,32,141,12Ø,3,169
9 DATA 173,13,22Ø,169,8Ø,141,116,1,169,2,141
1Ø DATA 117,1,96,169,173,141,164
11 DATA 52,141,3,114,76,136,15
```


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

☐1	☐2	☐3	☐4	☐5	☐6	☐7	☐8	☐9	☐10	☐11
☐12	☐13	☐14	☐15	☐16	☐17	☐18	☐19	☐20	☐21	☐22
☐23	☐24	☐25	☐26	☐27	☐28	☐29	☐30	☐31	☐32	☐33
☐34	☐35	☐36	☐37	☐38	☐39	☐40	☐41	☐HS1 (30F.)		

Nombre total de numéros commandés ___ au prix unitaire de 10F.

☐ Hors série 30F

Ci-joint un chèque de _____ F.

à **JOYSTICK Hebdo, 177 rue St Honoré, 75001 Paris**

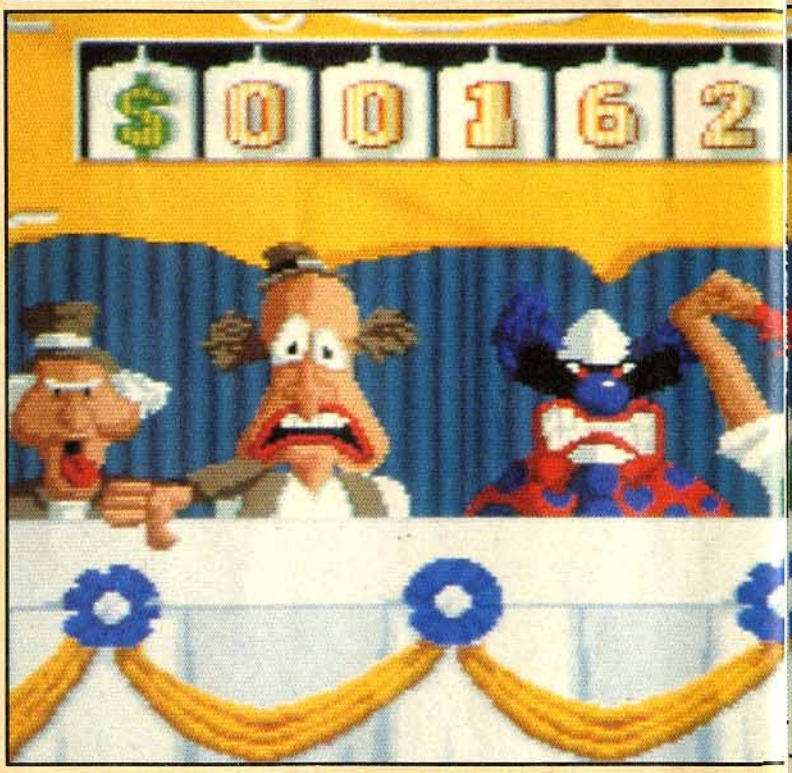
NOM : _____ **PRENOM :** _____

ADRESSE : _____

CODE POSTAL : _____ **VILLE :** _____

TEST! FIENDISH FREDDY'S

MINDSCAPE • TESTE AMIGA • DISPO ST-AMIGA-PC-CPC-C64



Retrouvez l'ambiance des petits cirques du siècle dernier, avec leurs artistes travaillant sans filet et leurs problèmes financiers. Notez que c'est justement là la clef du jeu, puisque Freddy, une sorte de méchant clown capitaliste, en veut à votre cirque. Et le seul moyen d'échapper à la destruction de votre chapiteau, c'est de gagner du fric: donc d'offrir aux spectateurs des numéros exceptionnels, du jamais vu, mesdames et messieurs bonsoir.

Une petite musique légère qui rappelle les fêtes foraines de notre enfance, défile alors que Monsieur Loyal, cigare au bec et sourire à la Sabatier, nous énumère les numéros extraordinaires auxquelles nous allons assister. Vous avez le choix entre le spectacle, là tout de suite, ou un entraînement pour vous... entraîner, donc. Nous, nous allons mater le spectacle qui se déroule ainsi: tout d'abord le plongeon. Vues du cylindre supportant les plongeoirs, et de la bassine posée sur la piste. Le bonhomme, un gros balèze à moustaches, grimpe le long de l'échelle, avance sur la planche, et fait un joli bond en souplesse. A vous de joysticker dans la bonne direction pour lui faire prendre les poses des plus insolites, tel que le yoga (où votre personnage croisera les jambes tout en tombant), le repos (il s'allongera dans les air, le bras soutenant la tête) etc., tout en faisant attention à le diriger dans la bonne trajectoire. Une petite fenêtre vous indique sa position par rapport à la bassine. A la fin du saut, il plonge dans le récipient, éclaboussures à l'appui. Ensuite il remonte plus haut, et on recom-

mence, sauf que le récipient lui a rapetissé. Ca devient un seau, puis un verre d'eau. A la fin du numéro, nous allons voir les juges qui calculent les brouzoufs amassés pour ce tour de force. Cinq débiles attablés vont se foutre des baffes, se lancer des tartes à la crème et se cogner les uns sur les autres avant de voir le compteur annoncer la somme gagnée. Ensuite vous passez au second spectacle: jonglage. Vous dirigez un clown perché sur un monocycle qui doit rattraper des objets jetés par un phoque, puis les faire tournoyer au-dessus de sa tête. Danger: Freddy jette une bombe qu'il ne faut approcher sous aucun prétexte, sinon.... le clown devient un tout piti tas de cendres.

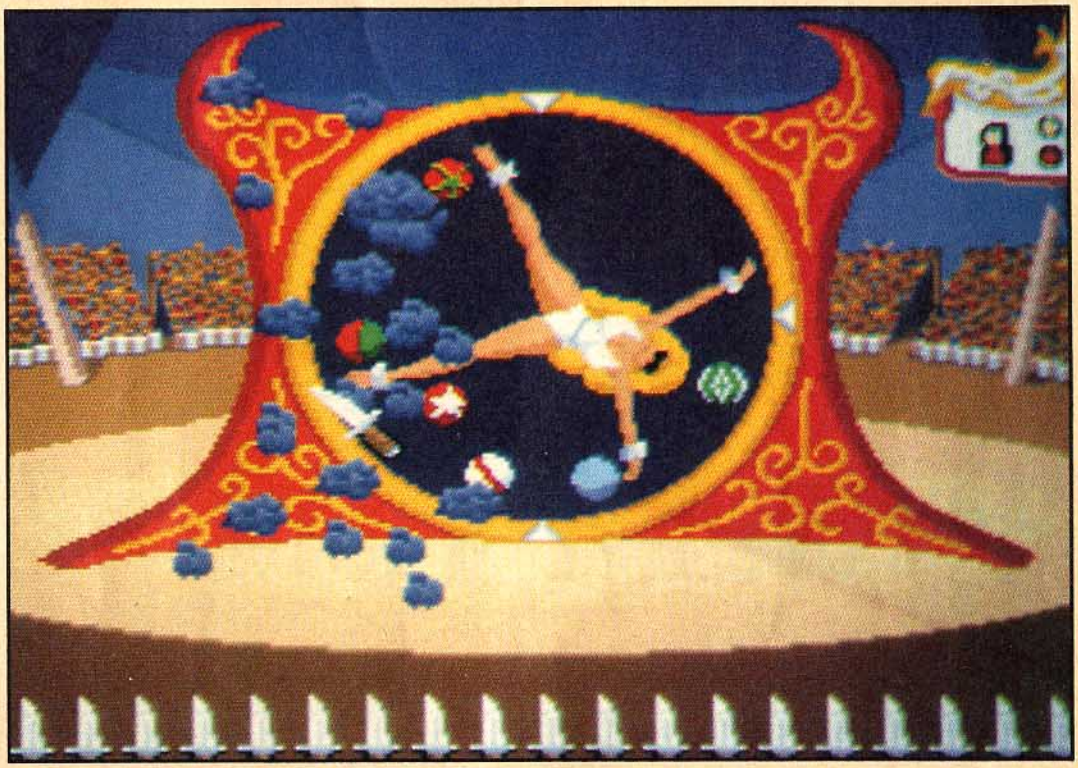
Puis arrive le numéro du trapèze, où une gonzesse voltige de liane en liane à la manière de... de... OOOOYOOOOYYYYOOOOooooo.. keuf.. keuf... bon! Freddy, ce saligaud, se balade dans les airs avec une énorme paire de ciseaux et coupe les cordes sous les mains de l'enchanteresse, qui se paie un vol plané mémorable: vue de haut, elle tombe et s'écrase sur la piste dans un gros bôôômmm de dessin animé. La suite, c'est le funambule qui doit traverser le chapiteau sur une corde tendue. Dans une fenêtre vous tenez son équilibre en le voyant de face, et sur le reste de l'écran, vous le faites avancer. S'il chute, il se raccroche au fil et cet enfoiré de Freddy vient lui écraser les doigts.

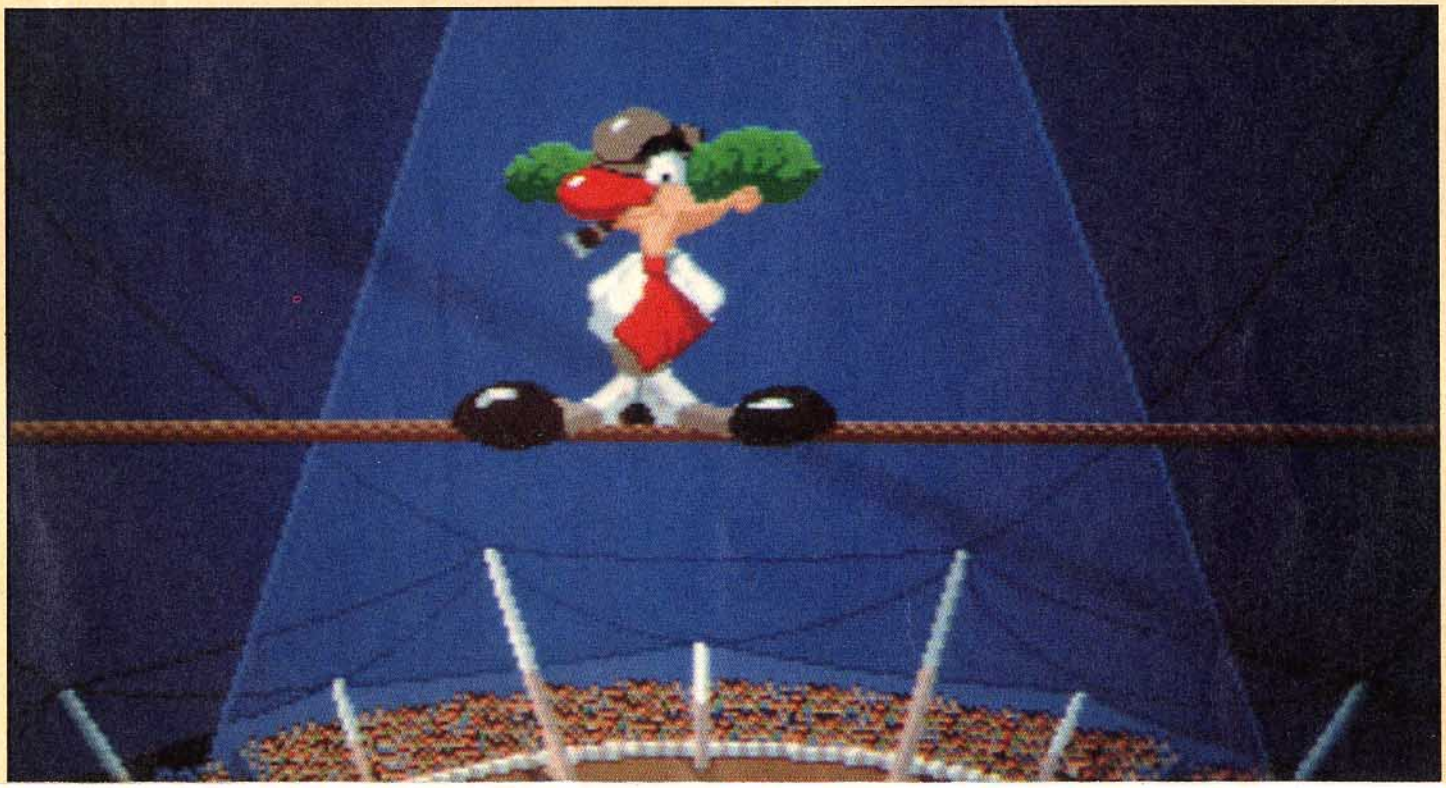
C'est t'y pas un crados celui-là! C'est la chute! Puis c'est au tour du lancer de couteau sur cible mouvante et vivante; là encore Freeddy y met du sien en balançant des bombes qui risquent de vous faire louper votre cible, ou pire encore, de planter vos couteaux dans... glp... c'est atroce! Et on finira avec "l'homme boulet de canon", où vous choisirez la vitesse du tir et l'inclination du canon, avant qu'une charmante hôtesse ne mette le feu à la mèche qui vous fera bondir. C'est excellent, surtout quand le perso vous fait un petit "coucou" avec un grand sourire avant se s'écraser sur le sol, formant un véritable cratère. C'est un très bon "cartoon soft", où l'animation joue un rôle énorme, et où les personnage sont à hurler de rire. Gros problème de ce soft génial: le temps de chargement, qui est très long: il faut recharger le disk1 après chaque séquence, pour avoir la joie de connaître la somme accumulée par le spectacle. Mais il faut le voir au moins une fois, pour s'éclater devant les animations complètement folles. C'est du Tex Avery, aussi drôle et aussi dingue!

Kaaa

GRAPHISME : 18
SON : 15
ANIMATION : 18
INTERET : 14







JEUX... CRACK!

SIDEWINDER — AMIGA

```
REM SIDEWINDER pour AMIGA de Sylvain DEMANNET
DIM A%(256)
FOR I=Ø TO 123:READ Z:A%(I)=Z:NEXT
INPUT"NIVEAU DEPART (1-6) ";N:IF (N<1) OR (N>6) THEN N=1
A%(1Ø3)=N:CLS:PRINT"INSEREZ LA DISQUETTE DE SIDEWINDER."
A=VARPTR(A%(Ø)):CALL A
DATA 11385,Ø,4,1163Ø,58,46,16878,34,28694,17Ø25,53848
DATA 2Ø936,65532,17985,15681,82,8814,58,1689Ø,34,12348
DATA 176,4824,2Ø936,65532,21Ø5,4,191,57345,26358,9212
DATA 252,2,Ø,128,2ØØ32,18663,49346,11385,Ø,4,17Ø7Ø,46
DATA 16891Ø,5Ø,8366,6534Ø,16891Ø,3Ø,11592,6534Ø,174Ø1,Ø
DATA 32,16891Ø,13Ø,8337,16891Ø,54,884Ø,19679,17155,2Ø85
DATA 1204Ø,16891Ø,118,832Ø,8287,2Ø153,21583,2ØØ41,18663
DATA 16512,8762,1ØØ,45756,Ø,21416,26118,16891Ø,84,832Ø
DATA 19679,258,2Ø085,49344,16891Ø,68,19Ø88,26422Ø,8784
DATA 54268,Ø,21412,3217,2Ø2Ø6,65152,26148,8784,12348
DATA 24594,1286Ø,5,1312Ø,3628,1312Ø,41Ø,13121,338,13121
DATA 3Ø4,13121,134,13121,36,17Ø4Ø,19679,771,2Ø217,21583
DATA 2ØØ41,Ø,Ø,21845
```

GALACTIC CONQUEROR — AMIGA

Pour faire un score époustouflant, placez le vaisseau au milieu de l'écran et mettez vous en tir rapide. Ainsi une majeure partie des vaisseaux ennemis seront tués.
(BARDY Didier)

I.S.S. — COMMODORE

POKE 33768,173
POKE 33783,173
POKE 3927Ø,173
(Nicolas LEPARGNEUR).

SLAYER — COMMODORE

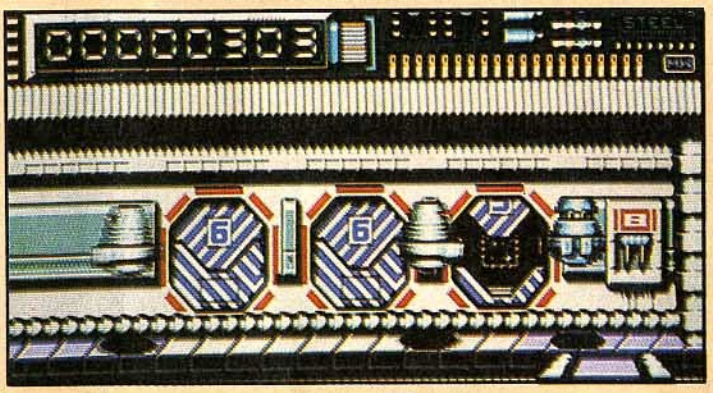
```
1Ø REM SLAYER pour C64 de LUCAS
2Ø REM VIES et MISSILES INFINIS
3Ø FOR I=272 TO 362
4Ø READ A:POKE I,A
5Ø NEXT
6Ø DATA 32,86,245,169,3Ø,141,187,4
61 DATA 169,1,141,188,4,96,169,32,141
62 DATA 86,2,169,63,141,87,2,169,1,141
63 DATA 88,2,169,76,141,16,2,169,74,141
64 DATA 17,2,169,1,141,18,2,76,Ø,2,169
65 DATA 1,141,32,2Ø8,2Ø6,32,2Ø8,165,255
66 DATA 96,169,173,141,19Ø,37,169,76,141
67 DATA 197,35,169,38,141,198,35,169,25
68 DATA 141,199,35,169,14,141,99,41,169
69 DATA 1Ø,141,1ØØ,41,76,8,8
```


36.15
C'EST BÔ!
DES CENTAINES DE
CADÔ A GAGNER
JOYSTICK

TEST!

STEEL

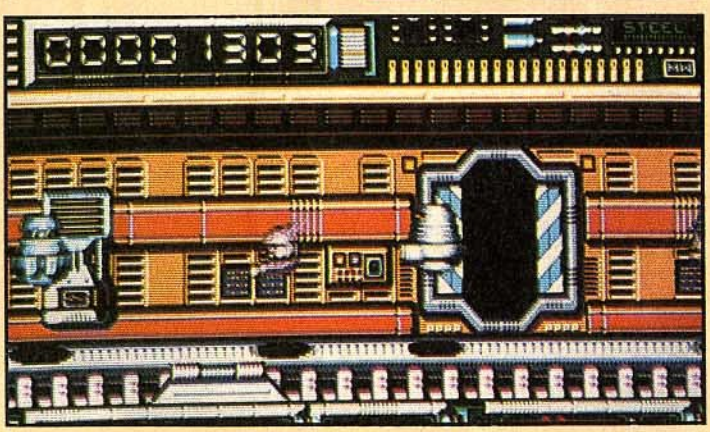
HEWSON • TESTE SUR ST • DISPONIBLE ST



Aux commandes du petit robot volant et ronbidouillant, vous allez chercher dans le dédale des couloirs du vaisseau spatial, des codes pour venir à bout des méchants robots sans scrupules. C'est de l'arcade volante (petit robot en suspension dans l'air), dans un décor sans trop de couleurs, où vous tirez des projectiles laserifiés (si je puis dire) sur d'autres robots du même acabit: il y en a des gros qui font peur, des petits hargneux, des lâches et des veules, mais tous sont volants et agressifs. Il arrive que vous vous retrouviez une bonne dizaine à l'écran, et quand deux robots se rentrent dedans, ça fait un drôle de "boiingg" et les machines rebondissent de quelques centimètres. Quelques coups de lasers dans la tête des méchants suffisent à le faire disparaître à tout jamais de la surface métalisée de l'engin, et vous pouvez passer par les portes ouvertes pour aller visiter d'autres niveaux. Un compteur se trouve en bas de l'écran, qui compte à rebours chaque tir ou choc que vous subissez. Autant vous dire que les chiffres défilent à une vitesse vertigineuuuuuuse, et que si vous n'allez pas vous rassasier de quelque énergie, s'en est fini de vos résistances et circuits imprimés. Le joystick en main, vous y jouez tout seul, et au bout d'un court moment, il y a des chances pour que vous n'y jouiez pas du tout. Car voyez-vous, la manipulation n'est pas aisée, le robot ne répond pas rapidement, il est lent et lourdeaux. Question ouïe, ça casse pas des briques d'acier, à part le choc métallique et creux qui couvre le choc de deux machines.

Nina

GRAPHISME : 12
SON : 10
ANIMATION : 15
INTERET : 10

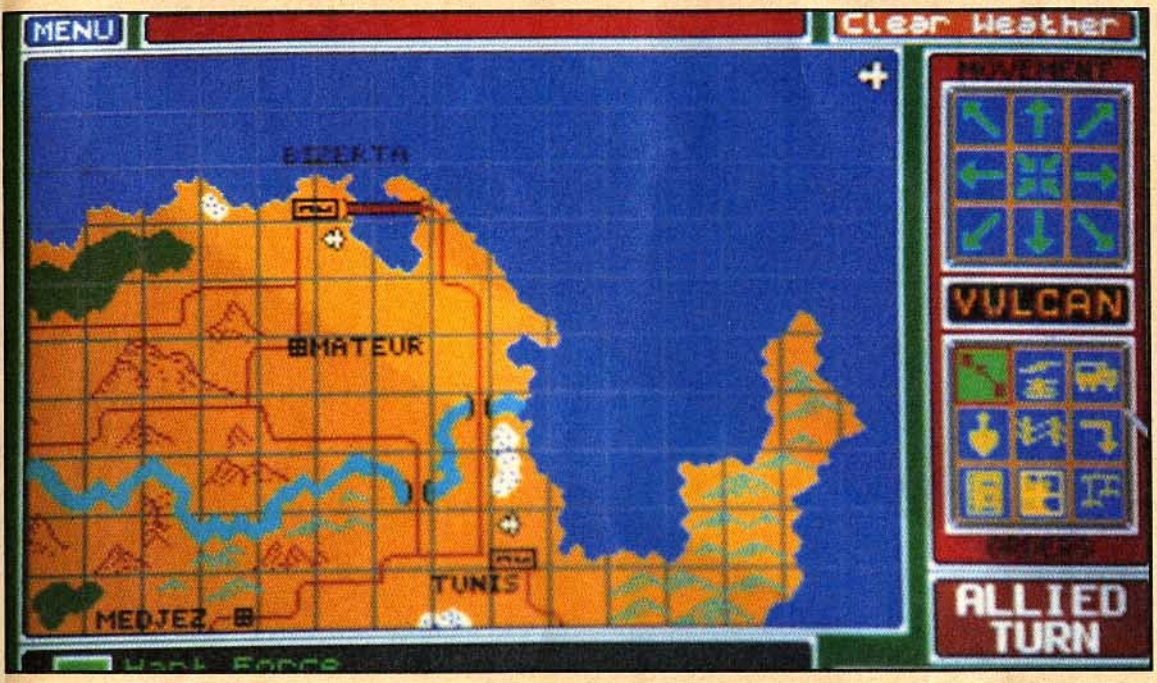


VULCAN

CCS • TESTE SUR AMIGA • DISPO AMIGA-ST-SPECTRUM

Dialogue imaginaire dans une boutique de micros, devant le rayon des jeux: - Tiens un nouveau wargame sur AMIGA, VULCAN qu'il s'appelle. Ca parlc de la campagne de Tunisie 42/43, avec de super explis historiques, une carte et des photos. On l'achète ? - T'es fou! Un wargame!! On va encore galérer des heures sans rien comprendre. Tout ça pour des petits carrés qui se déplacent sur une carte. T'as bien vu la dernière fois! - Ah oui. Finalement t'as peut-être raison. On va voir du côté des arcades ? J'espère que vous n'aurez pas cette réaction lorsque vous verrez VULCAN sur les rayons, parce que vous risquez de rater quelque chose. Bien sûr, VULCAN est un pur wargame qui n'est pas allé se compromettre avec les jeux d'arcade ou d'aventure, il nécessite un minimum d'investissement pour entrer dans le jeu et assimiler les règles, il ne comporte pas de graphisme fouillé ni de bande son léchée, mais son maniement est très simple et presque tout est là pour offrir au joueur les moyens d'évaluer facilement la situation et de diriger ses troupes. L'écran de jeu est simple et de bon goût, avec une vue carte sur laquelle les unités sont représentées de manière classique par des petits carrés ornés de symboles. On peut scroller sur toute la carte en cliquant sur les flèches de déplacement en haut à droite. On donne des ordres à chacune des unités à son tour, les choix étant le déplacement simple, l'assaut, le déplacement rapide par les routes, tenir une position ou se retrancher. On apprend bien vite à jongler avec ces options pour amener les troupes à pied d'oeuvre, pour tenir le temps que les renforts arrivent. Ce que l'on apprend aussi c'est à utiliser les bonnes troupes contre le bon ennemi, par exemple on évitera d'utiliser des tanks contre un ennemi retranché. Justement VULCAN permet de débuter progressivement grâce à sa palette de scénarii. Il y en a cinq, allant de 25mn à plus de 10h de jeu, les deux premiers permettent de s'exercer. Le réalisme est accentué par le fait que les informations sur les troupes adverses ne sont que partielles, on peut utiliser les rares reconnaissances aériennes pour les compléter. L'autre possibilité d'utilisation des avions est bien sûr le bombardement. Les options de VULCAN sont nombreuses, on peut jouer à deux (il est alors interdit à celui à qui ce n'est pas le tour d'espionner les caractéristiques et les actions des troupes de son petit camarade. Prévoyez un petit coin) et on peut changer les conditions historiques ce qui modifie les approvisionnements. VULCAN couvre divers épisodes de la campagne de Tunisie 42/43 qui opposent Français, Anglais et Américains d'un coté, contre Allemands et Italiens de l'autre, les uns menés par Montgomery, les autres par Rommel. Dans ces grandes étendues du nord de l'Afrique, les tanks donnèrent toutes leur mesure. Chaque tour dure une journée et ce que VULCAN propose va de l'offensive de 12 jours (Kasserine), à la totalité de la campagne tunisienne sur plus de 180 jours. La victoire est accordée suivant les villes tenues au dernier tour. Voilà, VULCAN est un bon wargame accessible sur un épisode de la guerre de 40, qui vous captive peu à peu, jusqu'à vous retrouver, suant à grosses gouttes, aux commandes d'un tank en plein désert tunisien. Je ne formulerai que deux petites critiques, la première sur la rigidité du jeu unité par unité, il faudrait pouvoir regarder toutes les unités à un instant donné et les déplacer dans un ordre quelconque, la seconde sur l'absence du nombre de tours sur l'écran, on ne sait jamais quand on va finir. Mais globalement le bilan est très positif.

Duy Minh



GRAPHISME : 12
SON : 8
ANIMATION : 10
INTERET : 15

5th GEAR

HEWSON • TESTE SUR ST • DISPONIBLE ST

Un jeu de voiture étrange, dans un paysage désertique, où l'ennui règne en grand maître. Vue de haut, vous pilotez une petite bagnole entre des rochers, des ravins et des cours d'eau dispatchés un peu partout. Vous pouvez passer par la station essence pour nourrir votre réservoir, ou par la station "missiles" pour recharger vos armes. C'est un rallye, en quelque sorte, où vous pouvez tirer sur les caisses que vous croisez (hé oui!), et en arrivant au bord de la mer, mitrailler les tanks amphibies (ah bon!).

Vous promenez votre petite voiture sur ce sol aride et dénué de tout intérêt, puis rapidement votre esprit s'embrume, vos paupières deviennent lourdes, lourdes, vous vous sentez léger comme une plume, vos muscles se détendent... ne pensez plus à rien... vous avez sommeil... vous dormez... rrrrrrzzzzzz... Heu.. hein? quoi, ah zut, s'cusez moi! Bon, je disais donc que malgré un joli petit graphisme où le paysage est très bien représenté (arbres, ravins etc.), une manipulation rapide et agréable (la voiture braque bien et elle avance rapidement) ce jeu n'arrive pas à nous extraire d'une léthargie pesante. Le générique est pas mal réussi, de même que la musique qui l'accompagne mais le reste est calme, très calme...

Kaaa

GRAPHISME : 16
SON : 10
ANIMATION : 16
INTERET : 5



JEUX... CRACK!

GUNSHIP — AMSTRAD

Aujourd'hui nous vous proposons un bidouillage d'enfer sur GUNSHIP de Fabre NUMA.

Avec votre éditeur de secteur, j'ai nommé DISCOLOGY, placez vous sur la piste 29, secteur 44.
Sur toute la ligne 8Ø: nom du pilote.

A l'adresse 94: le grade, jusqu'à 7 pour colonel.
Adresses 95 et 96: score
Adresse 97: nombre de SR (blâmes)
De l'adresse 98 à A3: les médailles, soit un octet par décoration, dans l'ordre NDS,SEAC,CAC,MEC,WEC,AM,PH,ACM,BSV,SS,DSC,CMOH
A l'adresse B1: CHEAT (autre blâme), Ø: rien
A l'adresse AE: 1 pour MIA (capturé par l'ennemi), 2 pour KIA (tué en mission)

```
Listing:
1Ø ' Modification de la fiche du pilote pour GUNSHIP
2Ø ' AMSTRAD CPC DISK par Fabre Numa pour JOYSTICK HEBDO
3Ø INPUT "Nom de la sauvegarde:";a$:a$=a$+".PIL"
4Ø OPENOUT"joy":MEMORY &132E:LOAD a$,&132F:CLOSEOUT
5Ø POKE &1343,7:' grade
6Ø POKE &1344,Ø:POKE &1345,Ø:' SCORE voir MULTIFACE.
7Ø POKE &1346,Ø:' SR (blâmes)
8Ø FOR I=&1347 to &1352:READ a:POKE I,a:NEXT
9Ø ' La ligne DATA qui suit indique le nbre de médailles
95 ' dans l'ordre indiqué plus haut.
1ØØ DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
11Ø POKE &135D,Ø:' voir adresse AE plus haut.
12Ø POKE &136Ø,Ø:' CHEAT (autre blâme)
13Ø SAVE a$,b,&132F,&5Ø
```

Pour les possesseurs de MULTIFACE:

POKE &1343,grade
POKE &1344,Ø: la valeur entrée est multipliée par 1Ø
POKE &1345,Ø: la valeur entrée est multipliée par 256Ø
Ces deux valeurs s'ajoutent et forment le score.

POKE &1346,Ø: SR (blâmes)
POKE &1347 à POKE &1352: médailles.
POKE &135D,Ø: voir adresse AE pour éditeur plus haut.
POKE &136Ø,Ø: CHEAT (autre blâme qui s'incruste lorsqu'on utilise l'option trompeur)

Vous recherchez...

ASTUCES - VIES INFINIES
TRUCS - POKES - PLANS

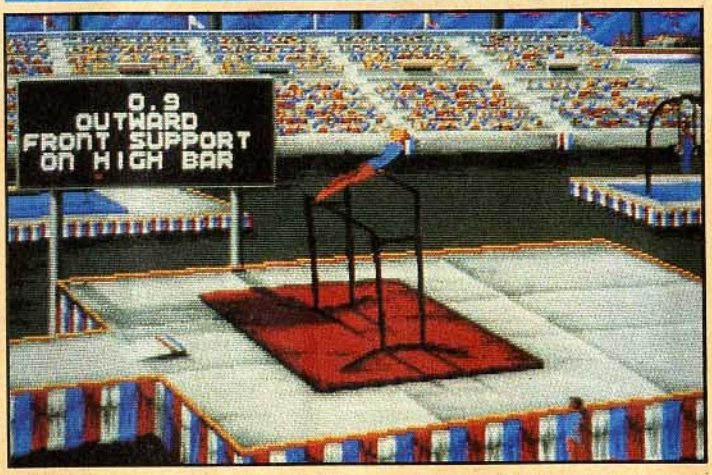
JOYSTICK HEBDO

A publié plus de 2000 Bidouilles

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

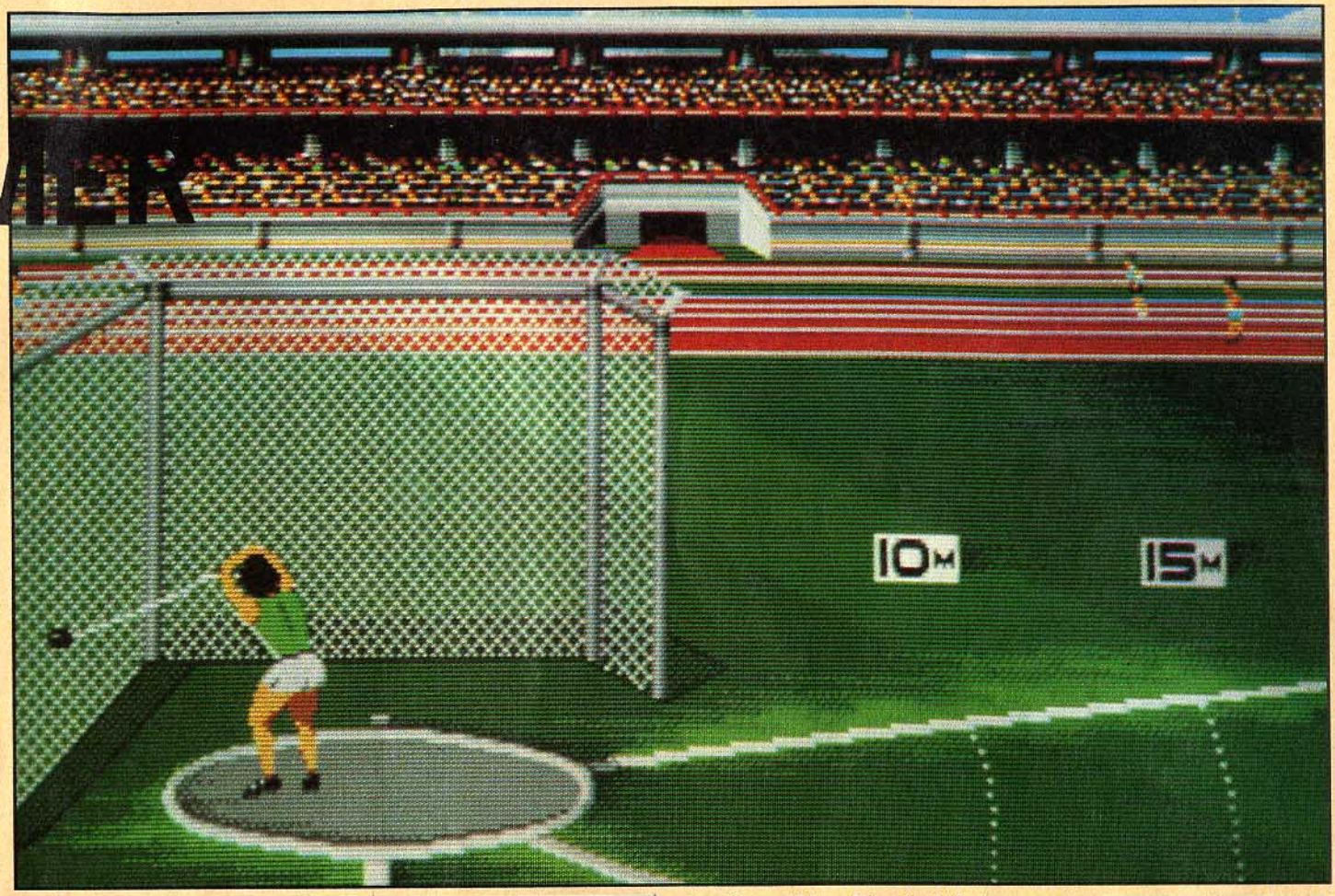
TEST! GAMES SUM EDITION

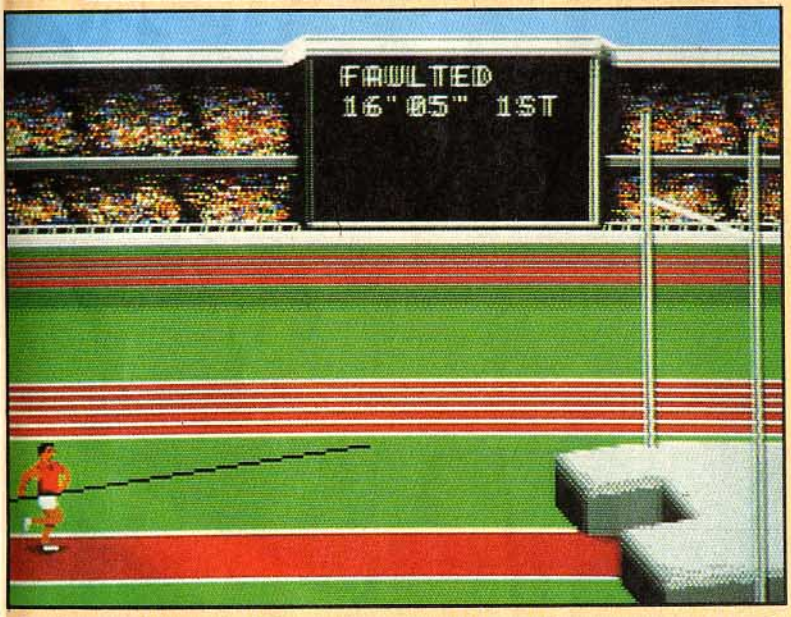
EPYX • TESTE SUR ST • DISPONIBLE AMIGA-ST-PC



Prêt pour tenter les épreuves des jeux olympiques à la maison? Allez, les sportifs du clavier, vous êtes en forme pour sauter, plonger, tirer, pédaler et lancer? Alors voyons de plus près ce soft génial, et décortiquons-le sans scrupules. Tout d'abord, vous choisissez le pays que vous voulez représenter. Mettons que vous prenez (vive) la France: une Marseillaise fidèle jusque dans le moindre Fa dièse défilera à vos oreilles (c'est nous les plus bô). Ensuite vous sélectionnez l'ordre dans lequel vous voulez passez les épreuves, en choisissant parmi les macarons disposés sur une vue du stade à quelques centaines de mètres du sol. Joli joli! Vous voilà décidé? Commençons par heu... le tir à l'arc tiens. Vue de vous, l'arme devant la poitrine et les bras tendus, visant la cible, et observé par quelques spectateurs gigotant. Vous cliquez (fire) et une case apparaît en haut à gauche sur votre écran mesdames et messieurs bonsoir, vous représentant en gros plan (que vous êtes mignon!) afin de choisir la force avec laquelle tirer la flèche. Ceci fait, vous recliquez (refire) et vous voyez, toujours dans la même case, le viseur de votre arc avec la cible derrière. Le but étant de placer votre arc juste en face du centre de la cible, et de cliquer (...). Votre flèche part à toute allure, et le reste dépend de vous. N'empêche que moi je l'ai eu du premier coup dans le mille, j'vous f'rais dire! Après trois essais, votre score s'affiche sur le tableau géant (comme dans les vraies stades! C'est tout meutch!) et vous passez à la seconde épreuve, mesdames et messieurs bonjour! Mettons la course à vélo dans un vélodrome, tiens. Attention: vue vertigineuse de la piste, avec votre emplacement et celui de votre adversaire. Départ! Agitez frénétiquement votre Joystick de droite à gauche pour actionner vos petits mollets de suporter de (vive) Laurent Fignon, et la piste défile en 3D devant vous. Deux tours sont nécessaires pour vous qualifier. Réaffichage, rechangement d'épreuve. Optons pour les barres parallèles. Installées au milieu du gymnase, vous courrez vous y installer avec aisance et souplesse. Quelques figures improvisées vous font rouler autour de la barre, rebondir,



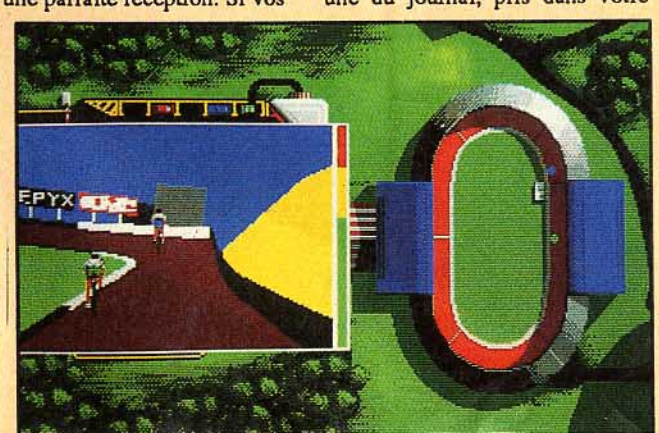




faire le soleil, faire l'équilibre sur la barre supérieure etc, et vous lâcher pour retomber sur vos pieds dans une parfaite réception. Si vos figures sont valables, vous aurez la surprise d'être aveuglé par un gigantesque flash, et de vous voir à la une du journal, pris dans votre dernière position. C'est la gloire! Passons aux anneaux: un gros musclé vous installe en place, et vous pouvez choisir votre figure parmi plusieurs dessinées en bas de l'écran. Mais attention à ne pas lâcher les anneaux trop rapidement, sinon c'est nul et le bonhomme se fend la gueule en mettant ses mains devant sa bouche. C'est très drôle mais un peu vexant. Plongeons! Toujours très dur à réaliser. De profil sur son plongeoir, votre personnage s'avance d'un pas allègre et se jette dans le vide. A vous d'agiter le joystick pour le faire tourner, carpe ou saut de l'ange sans faire de plat. Sinon il pousse un son rauque de douleur, et vos notes seront médiocres. 400 mètres haies, classique, la seul difficulté: ne pas faire de faux départs! Le saut à la perche, moins joli que les autres épreuves n'en reste pas moins prenant. Vue tout d'abord de la piste d'élan, le personnage courant devant vous. Une fois avoir pris une bonne vitesse, on voit les derniers mètres de profil. Pensez à pencher votre perche rapidement, sinon le mec continuera bêtement à courir sur le tapis puis au-delà... Et enfin, regardons ce gros balèze essayant de lancer un marteau. ce sera ze last épreuve. Cliquez, il fait tournoyer son poids autour de sa tête, recliquez, il prend la position adéquate pour lâcher prise, et rerecliquez, le marteau part dans les airs. Et "rerecliquez" surtout au bon moment, sinon le marteau s'enroule autour du bonhomme, et le poids viend s'éclater dans sa tronche, d'où apparaîtra quelques oisillons piaillant et tournoyant (là j'ai hurlé de rire, mais c'était peut-être nerveux). Si le tir est réussi, le poids vole jusqu'à une distance qui s'affiche sur le tableau géant. Vous pouvez y jouer à plein, choisir l'ordre des épreuves ou bien n'en sélectionner qu'une seule (tout ce que tu veux mon pote t'es liiiibreu...). C'est vraiment génial à jouer, les graphismes sont très bons (peut-être un peu moins pour les barres parallèles, mais la photo finale sauve largement le reste), l'animation n'est pas des meilleures, souvent saccadée (notamment pour la course en vélo), mais l'humour et la simplicité des commandes sont à souligner. Alors, dans un élan fraternel et joyeux: soulignons! Notons aussi que les couleurs, en moyenne très pastel, sont bien agréables, et que les sons (trop rares) ne semblent être là que pour nous faire marrer, ce que je trouve remarquable. Me voilà réconcilié avec le sport, enfin pour un moment.

Kaaa





GRAPHISME : 15
SON : 16
ANIMATION : 13
INTERET : 19

JEUX... CRACK!

ZARK DAVOR — AMSTRAD

```
10 REM Vies supplémentaires pour ZARK DAVOR
20 REM version AMSTRAD DK
30 REM de Philippe PERDAN
60 ON BREAK CONT
70 DATA 11,70,01,21,C2,1F,1A,FE,8C,28,57,BE,28,57,13,C3
90 DATA 46,1F,4E,45,20,50,41,53,20,4D,4F,44,49,46,49,45
110 DATA 52,20,4C,45,20,4E,4F,4D,20,44,45,20,4C,27,41,55
130 DATA 54,45,55,52,20,44,45,20,43,45,20,50,52,4F,47,52
150 DATA 41,4D,4D,45,20,53,2E,56,2E,50,2E,20,4D,45,52,43
170 DATA 49,2E,20,50,45,52,44,41,4E,20,50,68,69,6C,69,70
190 DATA 70,65,C3,D1,1F,D5,E5,06,0E,13,1A,23,BE,20,0D,10
210 DATA F8,E1,D1,3E,FE,11,B9,A0,12,CD,70,A0,E1,D1,13,C3
230 DATA 46,1F,50,45,52,44,41,4E,20,50,48,49,4C,49,50,50
250 DATA 45,CD,14,BC,11,52,1F,06,50,1A,CD,5A,BB,13,10,F9
270 DATA C3,E0,1F,00,00,00,00,00
280 MODE 1
290 LOCATE 20,4:PRINT"VIES SUPPLEMENTAIRES POUR Z comme
    ZARK DAVOR"
300 somme=0
310 FOR i=&1F40 TO &1FE7
320 READ n$
330 POKE i,VAL("&"+n$)
340 somme=somme+VAL("&"+n$)
350 NEXT
360 IF somme<>13855 THEN LOCATE 21,10:PRINT "vous avez
    certainement fait une erreur":LOCATE 18,11:PRINT "au
    cours de la saisie des valeurs des DATAS.":LOCATE
    24,13:PRINT "Vérifiez les valeurs des DATAS.":END
370 LOCATE 30,7:PRINT "REALISATION:"
380 FOR i=1 TO 15
390 LOCATE 42+i,7:PRINT CHR$(PEEK(&1FC1+i));
400 LOCATE 42+i,8:PRINT CHR$(208);
410 FOR j=1 TO 100
420 NEXT j
430 NEXT
440 LOCATE 10,16:PRINT "Introduisez la disquette 'Z
    COMME ZARK DAVOR' et tapez une touche"
450 CALL &BB06
460 CLS
470 LOCATE 25,10:PRINT "Patientez, entrée des données."
480 ENV 1,1,15,1,15,-1,5:ENV 2,1,13,1,13,-1,8
500 ENV 4,1,15,1,15,-1,6:ENV 5,1,14,1,14,-1,4
520 ENV 6,1,14,1,1,0,40,1,-14,1:ENV 7,1,15,1,15,-1,2
540 ENV 8,1,15,1,1,0,20,15,-1,6
550 ENV 9,15,1,2,5,0,150,15,-1,6
560 ENV 10,1,14,1,1,0,100,1,-14,1:ENT -1,1,-2,1
580 ENT -2,10,-10,1,1,100,1:ENT -3,6,-10,2,6,10,2
600 ENT -4,1,10,1:ENT -5,1,2,1:ENT -6,20,10,1,20,-10,1
630 ENT 9,200,-2,2,200,2,2
640 MEMORY &3FFF
650 LOAD "ZED.bin"
660 CALL &1F40
```

MORE DE RIRE

Deux poux discutent dans la rue:

"Ah, la, la! J'ai attrapé un de ces rhumes! Je dois tout le temps me moucher!

-Ben où t'as choppé cette saloperie?

-Ces derniers temps j'habitais dans la moustache d'un motard, alors avec le vent, tu penses...

-Ecoutes, c'est simple, t'as qu'a habiter dans le sexe d'une femme.. C'est bien plus confortable!

Un mois après, les 2 poux se rencontrent.

-T'es encore enrhumé???? T'as pas suivi mon conseil?

-Mais si! Figures toi qu'un matin je me suis retrouvé dans la moustache d'un motard...

(CERIEZ Raphael)

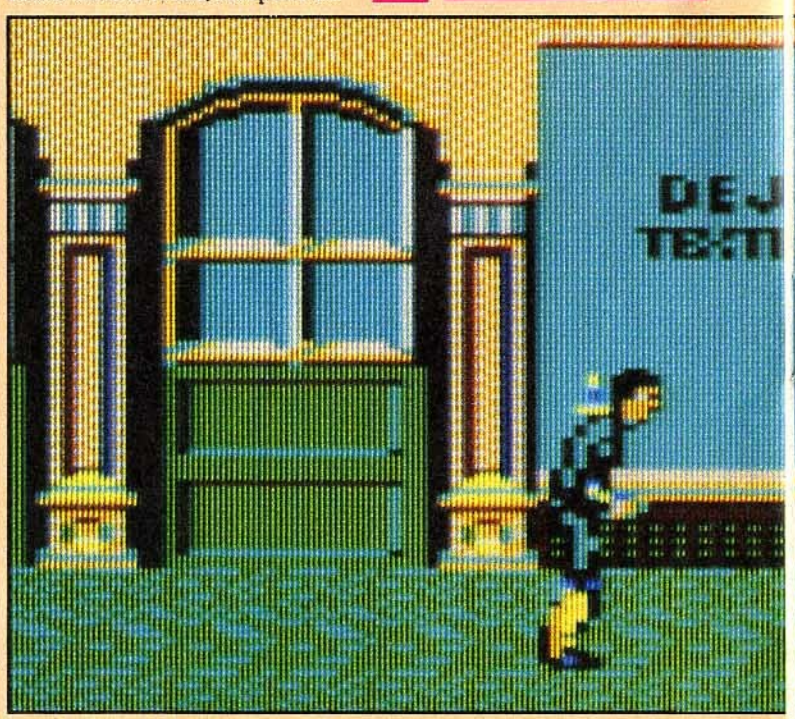
TEST! SHINOBI

VIRGIN • TESTE CPC • DISPO ST-AMIGA-CPC-PC-SEGA

La vengeance implacable du retour du destructeur de ninja: SHINOBI! Yéaah! De l'arcade exotique au menu, avec lancer de shurikens (étoile de shérif qu'on balance comme un frisbee et dont les pointes se plantent partout, surtout dans le méchant, c'est bien fait), coups de poing dans les dents, et prises de karaté spectaculaires. Le but: retrouver tous les élèves d'un cour de self-défense, enlevés lâchement par l'ignoble grand Maître du genre, ayant sombré dans le côté obscur (oui, comme Dark Vador, exactement!). Le décor: ruelle encombrée de caisses, avec batiments bas où la bagarre se poursuit. Techniquement, c'est très bien dessiné, mais les programmeurs ont franchement un goût des couleurs assez nul. On confond facilement le héros avec les murs. Le jeu est rapide, il se joue avec un joystick, et il répond bien. Très bien même. Mieux que sur Atari et Amiga; si c'est possible! Pour évoluer c'est simple: il faut parcourir toute la ruelle, récupérer les mômes, monter sur les toits, récupérer les mioches, descendre au passage tout ce qui bouge en lançant des étoiles ou en écrasant son pied dans l'estomac des mecs, sauter en l'air (il le fait très bien) pour éviter les balles, sans pour autant retomber sur un méchant, et faire le combat final contre un ninja qui mesure, à vue de nez, environ trois mètres douze. Une fois qu'on l'a descendu (en lui balançant des shurikens dans le pif) on passe au second tableau. C'est pas très difficile pour les deux ou trois premiers niveaux, mais c'est après que ça se corse. Il y en a cinq en tout (des niveaux, pas des corses!!!). Et puis, pour accompagner tout ce joli petit monde, nous avons une musique agréable, mélange "oriental-militarisé", qui nous poursuivra jusqu'à la fin (mort).

Nina

GRAPHISME : 16
SON : 18
ANIMATION : 17
INTERET : 16

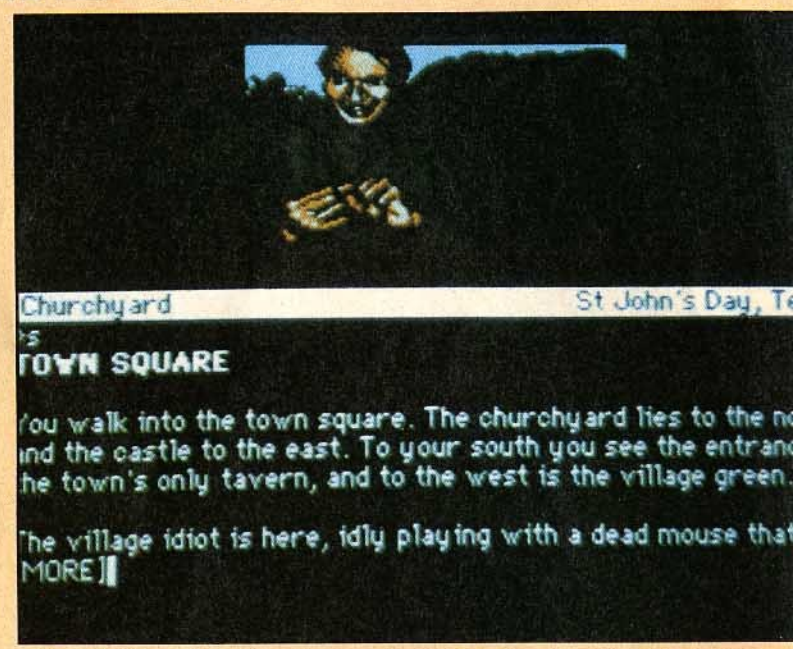


Shinobi, maintenant disponible sur CPC.

ARTHUR, THE QUEST FOR EXCALIBUR

INFOCOM • TESTE SUR AMIGA • DISPO ST-AMIGA-PC





Vous n'aimez que les scrollings d'enfer, les animations démentes, vous changez de joystick tous les 15 jours, eh bien ARTHUR n'est pas pour vous. Si par contre vous appréciez les bonnes vieilles aventures, les textes pleins d'humour et les énigmes bien ficelées, alors cassez votre tirelire et allez immédiatement vous l'offrir. Ah, il faut quand même remplir une condition supplémentaire, il faut être anglophone, car ARTHUR ne s'apprécie réellement que si l'on comprend la finesse de ses textes. Le premier contact est un petit peu frustrant, l'écran est séparé en deux parties, celle du haut pour le graphisme, assez fouillé mais sans animation, celle du bas pour le texte, avec le classique curseur qui attend comme d'habitude que vous vouliez bien agir, pas de menu, pas d'icône, pas de fenêtres multiples, on se sent dépouillé de tout le confort nouvellement acquis. Puis on s'aperçoit que grâce aux touches de fonction il est possible d'avoir, à la place du graphisme, un plan montrant tout ce que l'on a déjà exploré, ou la liste de tout ce l'on porte, ou le score, ou enfin la description de la pièce où on se trouve ce qui évite de perdre des actions pour regarder autour de soi. L'analyseur syntaxique est, lui, au-dessus de tout soupçon, il comprendra sans problème des choses du style "GIVE ALL BUT THE TORQUE TO THE IDIOT. TAKE THE KEY THEN OPEN THE DOOR WITH IT" et tout ça d'un seul souffle. Bref, après quelques minutes d'adaptation, on s'aperçoit que tout cela permet de jouer confortablement. Bon, je vous ai fait assez languir, parlons un peu du jeu lui-même. Il nous permet de découvrir un épisode inconnu (et pour cause) de l'histoire du roi Arthur. Le tout jeune Arthur irrésistiblement attiré vers l'endroit où Excalibur, l'épée des rois, est enfoncée dans un rocher, n'y arrive que pour y assister, impuissant, au vol de l'épee par le roi Lot. Celui-ci, n'ayant jamais pu la retirer du rocher, a choisi de la faire disparaitre en l'enlevant avec ce rocher. Il pourra ensuite se montrer partout, brandissant une pâle copie d'Excalibur, et se proclamer Grand Roi. Toute la mission d'Arthur, comme le lui explique Merlin l'Enchanteur, consiste à retrouver l'épée, et pour cela il devra devenir un chevalier accompli. Le jeu commence alors que le vol n'a pas encore été accompli, mais n'essayez pas de vous interposer immédiatement, vous n'êtes pas encore à la hauteur. Restez plutôt tranquille et cachez-vous derrière cette superbe pierre tombale en attendant qu'il n'y ait plus personne. Ensuite une des premières choses à faire est de retrouver Merlin devant sa caverne. Pour cela sortez de la ville et allez vers l'ouest, vous rencontrerez en chemin le chevalier fantôme qui se fera un plaisir de vous délester de presque tout ce que vous avez, presque rien en ce début de jeu. Le grand Merlin, pour vous aidez dans votre quête, vous donnera un pouvoir, celui de vous transformer à volonté en animal, vous aurez le choix entre cinq animaux différents. Ne vous privez pas de tout explorer sous une forme ou sous une autre, le hibou vous ouvre la voie des airs, l'anguille celle des lacs et des rivières. Voilà, vous n'êtes qu'au début de l'aventure et elle vous réserve bien d'autres merveilles. Oh, j'oubliais, ne manquez pas au cours de vos pérégrinations de montrer toutes les qualités d'un bon chevalier, la piété entre autres. Si vous êtes coincé INFOCOM a pensé à votre santé mentale en ajoutant une commande bien pratique, HINT, qui vous donne accès à un ensemble d'indices qui changent suivant votre situation. C'est très bien fait, tellement bien et avec tant d'humour que lire les indices quasiment pour le plaisir devient tentant. Si vous en êtes là HINTS OFF vous permettra de repousser cette tentation. ARTHUR est bien dans la lignée des aventures INFOCOM, classique et de très grande qualité. Mais encore un petit effort, nous faire des menus et des icônes ça ne doit pas être bien difficile, avec un peu d'animation aussi et c'est le 20 assuré.

Duy Minh





GRAPHISME : 14
INTERET : 17

JEUX... CRACK!

THE REAL GHOSTBUSTERS — ATARI

```
REM Vies infinies pour REAL GHOSTBUSTERS
REM de Olivier BALANTZIAN
REM Ce listing est à tapé en GFA Basic sur ATARI
REM Avant de lancer le programme,
REM mettez une disquette totalement
REM vierge mais formatté!!!
REM Quand vous lancé le listing il
REM crée un Dossier AUTO dans le quel se trouve le
REM fichier JOYSTICK.PRG. Pour l'éxecuter,
REM il faut faire un reset avec la
REM disquette, une fois sous GEM,
REM mettez REAL GHOSTBUSTERS
REM et lancer le Fichier .PRG
HIDEM
DIM a%(500)
FOR jeux%=XBIOS(2) TO XBIOS(2)+350 STEP 2
  READ data%
  POKE jeux%,data%
NEXT jeux%
MKDIR "A:\AUTO"
BSAVE "A:\AUTO\JOYSTICK.PRG",XBIOS(2),350
SHOWM
END
DATA 24602,0,306,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,10831,20474,172
DATA 10861,4,8237,12,53421,20,53421,28,1664,0,256,12032
DATA 12045,16999,16188,74,20033,57340,0,12,18554,22
DATA 16188,9,20033,23695,16188,7,20033,21647,24832,108
DATA 6981,18798,29541,29300,8308,26725,8295,24941,25888
DATA 25705,29547,2573,21608,25966,8304,29285,29555,8289
DATA 8299,25977,11776,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,18554,127,18554,123
DATA 18554,102,16188,3,16188,75,20033,57340,0,16,8256
DATA 17402,34,12668,20217,548,8521,550,12032,12032,12032
DATA 16188,4,16188,75,20033,57340,0,16,8256,8764,20081
DATA 20081,53500,26732,8385,12476,24576,8256,53500,22866
DATA 8385,12481,12476,24580,8256,53500,26476,8385,8321
DATA 24576,65470,16698,23617,21844,20316,21577,21580
DATA 17710,20562,18176,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

KRYPTON EGG — ATARI

```
' Vies infinies pour KRYPTON EGG par Eric Bourdeaux
'
PRINT " inserez le disc 1 de krypton egg"
PRINT " desirez vous mettre le jeu en"
PRINT " vies normales ou en vies"
PRINT " infinies ? (n ou i)"
INPUT a$
e%=83
f%=121
IF a$="i"
  e%=96
  f%=4
ENDIF
OPEN "u",#1,"krypton1.cod"
SEEK #1,&H7C7E
POKE 300000,e%
BPUT #1,300000,1
SEEK #1,&H7C7F
POKE 300000,f%
BPUT #1,300000,1
CLOSE #1
```


TEST! BEACH VOLLEY

OCEAN • TESTE SUR AMIGA • DISPONIBLE ST-AMIGA

Beach Volley est le premier logiciel dans son genre. Créer un simulateur de Volley est une initiative audacieuse et très séduisante. Une équipe de volley californienne amateur se retrouve ,d'un jour à l'autre ,plongée dans le circuit internationnal des joueurs professionnels. De Londres à Paris en passant par New-York, vous devrez affronter les plus grandes équipes du monde. Le terrain est composé de deux joueurs par équipe soit 4 joueurs au total. Une remarque s'impose, l'accent a été mis sur la simplicité. Et c'est parti! Un coup de poing et ploc on sert. Le camp adverse récupère alors la balle in extremis pour la renvoyer illico presto dans votre camp. Mais vous possèdez un net avantage sur votre adversaire. En effet, le point d'impact du ballon est visualisé avant que celui-ci ne soit dans votre camp. Il ne vous reste plus alors qu'à positionner votre joueur 'actif' sur cette zone marquée et de 'shooter' un grand coup. Et ploc! C'est reparti! De pays en pays, il va falloir prouver votre véritable valeur pour enfin vous retrouver en finale à...devinez! Londres? Raté! Paris! N'oubliez pas que c'est l'équipe d'Ocean France qui a réalisé le soft! Le bruit digitalisé qui résulte de la frappe du ballon est du plus bel effet. Les graphismes sont dans l'ensemble



ONE AGAIN

LES PORTES DU TEMPS

EDITEUR LEGEND SOFTWARE
Nouvelle version ST
Déjà testé sur AMIGA
dans JOYSTICK Hebdo n° 32

Pour ceux qui avaient lu le test consacré à ce soft, qui ne possédaient qu'un Atari et qui depuis bavaient d'envie d'y jouer, soyez heureux! Voilà ce très bon jeu à votre disposition, avec des graphismes aussi bons que sur Amiga, une musique identique et un intérêt semblable. C'est,





d'excellente qualité. Un seul point noir au tableau d'honneur, l'espace de jeu. En effet, vous visualisez mal le terrain car la perspective n'a pas été suffisemment poussée. Le terrain ressemble donc plus à un jeu de marelle qu'à un véritable jeu de volley de plage. Mais l'intérêt du jeu est bien là. Beach Volley est à recommander aux amateurs de simulations sportives qui retrouveront avec ce soft toutes les joies du sport-vacances.

Cris

GRAPHISME : 14
SON : 16
ANIMATION : 16
INTERET : 14

SHUFFLEPUCK CAFE



EDITEUR BRODERBUND
Nouvelle version ST
Déjà testé sur AMIGA
dans JOYSTICK Hebdo n° 40

Ce jeu génial fait désormais partie des "ATARISOFT", dans sa version primitive. Aucun changement notoire dans cette nouvelle présentation, les personnages sont toujours aussi tordants, le jeu toujours aussi prenant, bien qu'extrêmement simple. De nouveau, vous allez pouvoir faire des face-à-face d'enfer avec ces déchets galactiques qui hantent le Shufflepuck Café, et jouer, de gré ou de force, au fameux "jeu de palette". La triche et les coups fourrés étant permis, vous avez une petite chance, en incluant des obstacles en cours de partie, ou en agrandissant votre palette au maximum, de mettre ces raclures au rebut. N'ayez aucun scrupule à détourner les règles sacrées du jeu de palette, vous jouez en face des pires ordures des 176 galaxies environnantes.

souvenez-vous, l'histoire d'un mec... avec un robot intelligent (ça se passe il y a très longtemps!) qui doit retrouver des scientifiques maladroits et faux-jetons, qui, ont décimé une majeure partie de la population actuelle et laissé s'échapper un virus mortel de leur laboratoire. Et malheur!!! il s'est barré dans le temps, risquant de refiler une sale maladie à tous ceux des siècles précédents. Quatre époques différentes sont à visiter, pour retrouver nos gaillards.



JEUX... CRACK!

LICENCE TO KILL — ATARI et AMIGA

NIVEAU UN:

Votre objectif est de détruire,le plus rapidement possible, la jeep qui s'est échappée.Si vous réussissez, elle n'apparaîtra pas dans le deuxième niveau.Mais franchement, le mieux est de laisser tomber la jeep, et de faire attention aux batteries et aux canons.
Une fois arrivé à l'endroit de parachutage, laissez tomber James ou vous voulez, puisqu'il se retrouvera toujours au même endroit au deuxième niveau.
Sachez tout de même une chose: si vous montez, vous ralentissez, et si vous faites du rase mottes, vous atteignez la vitesse maximum.Ne descendez au plus bas que sur la petite route, car il n'y a pas de relief.Quand le jeu démarre, la vitesse est parfaite, ne changez pas d'altitude afin de la conserver,la vitesse.

NIVEAU DEUX:

Ce niveau est sûrement le plus dur de tous.N'avancez pas bêtement dans le premier passage que vous voyez; ce n'est pas un simple COMMANDO.Il est plus prudent de s'embusquer derrière des caisses et d'attendre le bon moment pour tirer.Mais avant de vous lancer, préparez votre angle de tir afin de ne pas manquer votre cible.Ne tirez pas bêtement, vos munitions sont limitées.Lorsqu'un soldat est près d'un bidon, tirez quatre fois sur ce bidon, et votre ennemi explosera avec.
Vous pouvez aussi avancer près des soldats pour les faire reculer.Pour détruire la jeep, si vous ne l'avez pas fait au niveau précédent, il faut se placer à gauche, et lui tirer sur le côté.Passez par le bas pour abattre les deux soldats qui bloquent le passage.

NIVEAU TROIS:

L'action est limitée dans le temps, donc la manoeuvre doit être faite rapidement.James doit accrocher la queue de l'avion avec un câble.Pour cela, il faut maintenir notre héros juste au dessus de l'arrière de l'avion de Sanchez. Appuyez sur le bouton de feu pour l'accrocher (comptez une seconde de réaction). Cette manoeuvre est impossible lorsque l'avion est sous les nuages.Donc restez dans les endroits clairs.

NIVEAU QUATRE:

Vous devez regagner l'hydravion tout en évitant de vous faire harponner ou tirer dessus.Vous pouvez plonger pour éviter les coups de feu (venant des pneumatiques) ou nager "hors de l'eau".Vérifiez bien le compteur de votre bouteille de plongée afin de ne pas être surpris par le manque d'air.Dans ce cas, vous resterez quelques instants en surface, mais vous serez ainsi à portée des coups de feu.C'est pourquoi il faut régulièrement remonter à la surface.Tuez un homme grenouille, et vous récupérerez un harpon qui vous permettra de vous accrocher à l'hydravion.Une fois le harpon en votre possession, ne tirez plus, et attendez d'être à portée d'un des boudins de l'hydravion.Plantez alors votre harpon dans celui-ci, vous voila maintenant accroché, vous devez alors remonter jusqu'à l'hydravion (en poussant le joystick vers le haut).Suivez le mouvement de l'avion afin d'éviter les rochers ou les bouées.

NIVEAU CINQ:

Vous êtes aux commandes de l'avion.Dépassez le camion, et ajustez votre parachutage, entre la cabine et la citerne.Une fois dans le camion, écrasez les jeeps et poussez les camions.
Pour éviter les missiles, suivez la trajectoire des jeeps.N'oubliez pas: il faut détruire tous les véhicules avant d'arriver à la frontière, surveillez donc votre compteur.

Voila, avec ces indications, vous ne devriez pas avoir de problème pour terminer ce jeu.
(Frédéric NATALI)

DOMINATOR — AMSTRAD

```
10 REM DOMINATOR
20 REM AMSTRAD K7
30 REM Vies infinies de Patrick FUNARO
40 MEMORY &5000
50 FOR I=&BE00 TO &BE31
60 READ A:POKE I,A:B=B+A
70 NEXT
80 IF B<>5040 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
90 LOAD"DOM":CALL &BE00
100 DATA 33,22,189,54,195
101 DATA 35,54,14,35,54
102 DATA 190,195,158,154
103 DATA 33,23,190,34
104 DATA 78,166,195,8,166
105 DATA 221,33,184,168,17
106 DATA 171,0,205,71,168
107 DATA 33,42,190,34,97
108 DATA 169,195,226,168
109 DATA 62,0,50,54,7,195
110 DATA 0,5,0,0,0,0,0,0,0
```

DOUBLE DETENTE — AMSTRAD

```
10 REM DOUBLE DETENTE AMSTRAD K7
20 REM Energie et Balles ininies de Patrick FUNARO
30 REM Pour JOYSTICK HEBDO.
40 MEMORY &5000
50 FOR I=&BE00 TO &BE36
60 READ A:POKE I,A:B=B+A
70 NEXT
80 IF B<>5793 THEN PRINT"ERREUR DATAS.":END
90 LOAD"REDHEAT":CALL &BE00
100 DATA 33,22,189,54,195,35
101 DATA 54,14,35,54,190,195
102 DATA 158,154,33,23,190,34
103 DATA 86,166,195,15,166,221
104 DATA 33,192,168,17,178,0
105 DATA 205,79,168,33,42,190
106 DATA 34,112,169,195,234,168
107 DATA 175,50,236,76,50,11
108 DATA 86,50,18,86,195,0,32
```

RUN THE GAUNTLET — AMIGA

Pour réussir à arriver premier aux étapes sur eau.

Pour le bateau rapide: Dès le départ, aller tout droit. Si aucune erreur n'est commise vous finirez premier avec une large avance.

Pour le zodiac: Dès le départ foncez, vous aurez une petite avance sur les deux adversaires. Dès que vous les avez dépassés, rabattez-vous à droite, et continuez tout droit, ainsi vous serez premier.

Pour le Jet-Ski: Au départ laissez les s'éloigner, mais pas trop loin de façon à pouvoir les rejoindre dans la première ligne droite. D'ailleurs le deuxième pourra y être doublé à gauche. Si vous n'y arrivez pas doublez le dans le virage qui suit, entre le rocher et l'île. Une fois le second doublé, rattrapez le premier, et dépassez le, soit dans la première ligne droite, mais cette fois à droite, ou alors idem au second, entre le rocher et l'île.
(Didier BARDY)

H.A.T.E — AMSTRAD

Vies infinies
POKE &54D2,Ø
(Patrice MAUBERT)

SAS COMBAT SIMULATOR — AMSTRAD

Pour avoir des vies infinies :
POKE &37D9,Ø

Pour avoir des bombes infinies :
POKE &3B59,Ø
(Patrice MAUBERT)

SILKWORM — AMSTRAD

```
1Ø REM SILKWORM AMSTRAD K7
2Ø REM pour JOYSTICK HEBDO de Sébastien HAMON
3Ø REM Vies Infinies.
4Ø MEMORY &5ØØØ
5Ø FOR I=&BEØØ TO &BE31
6Ø READ A:POKE I,A:B=B+A
7Ø NEXT
8Ø IF B<>5667 THEN PRINT"ERREUR DATAS.":END
9Ø LOAD"SILKWORM":CALL &BEØØ
1ØØ DATA 33,22,189,54,195,35
1Ø1 DATA 54,14,35,54,19Ø,195
1Ø2 DATA 217,153,33,23,19Ø,34
1Ø3 DATA 78,166,195,8,166,221
1Ø4 DATA 33,184,168,17,194,Ø
1Ø5 DATA 2Ø5,71,168,33,42,19Ø
1Ø6 DATA 34,12Ø,169,195,226,168
1Ø7 DATA 62,Ø,5Ø,1Ø5,77,195
1Ø8 DATA 254,153
```



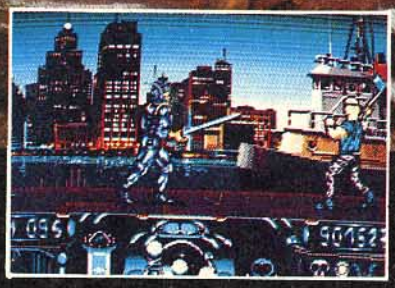
SPHERICAL — ATARI

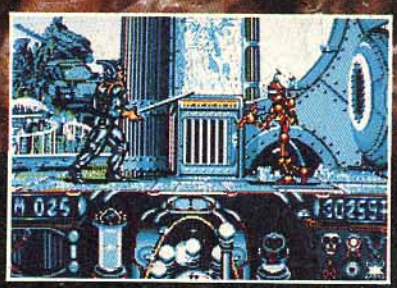
A la page 22 du numéro 40, le code du 75ème niveau pour le joueur 1 est MIRGAL et non pas MIRGIAL.

KNIGHT FORCE











TITUS™

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