

JOYSTICK

HEBDO Nº 43

TEST

Altered Beast

Lancaster

Maniac Mansion...

AMIGA

Workbench 1.4

RETOUR AU LONDON SHOW

JOYSTICK 18 OCTOBRE 1989

T 2788 - 43 - 12,00 F

1 PISTOLET INTERACTIF
1 FANTASTIQUE LOGICIEL

WEST PHASER

* Prix public conseillé









ECRANS ATARI

36 15 LORI

NOUVEAU CATALOGUE sur simple demande contre 2 timbres à 2,20 F.

PHASER

SORTIE
NATIONALE
LE 21 OCTOBRE

349 Frs*
POUR
ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD CPC
PC et COMPAT.



LORICIEL

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

PAPARAZZI NEWS

Réalisé par
Henri LEGOY
avec
Michel DESANGLES
et Chris de QUEANT

SOMMAIRE

N° 43 du 18 OCTOBRE 1989

4 /13 NEWS DU MONDE ENTIER 14/30 JEUX...CRACK! DES TRUCS, DES ASTUCES ET DES POKES 12/14 LES PREVIEWS: ONSLAUGHT- SAINT & GREAVSIE - MAFFIA - L'ALLIANCE 16/27 LES TESTS : ALTERED BEAST - MANIAC MANSION - LANCASTER - LES TUNIQUES BLEUES - CHICAGO 90 - TERRY'S BIG ADVENTURE - DRAGON SCAPE - BANGKOK KNIGHTS - HILLSFAR - RALLY CROSS CHALLENGE - SOL NEGRO 31 J'ANNONCE : TOUTES LES P.A. CLASSEES

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 42) 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 • **Rédacteur en chef adjoint:** Michel DESANGLES • **Manager:** Anne GELLI • **Direction artistique:** PIXEL PRESS STUDIO & SAMAT • **Illustrateur:** Bruno BELLAMY; YACINE • **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.
N° ISSN 0994-4559

CES SALAUDS DE JOYSTICK

De quoi? Qu'est-ce que j'entends-je? Certains d'entre vous, misérables vermisseaux, avez osé contester l'avis UNIQUE, SOLIDAIRE et INDISCUTABLE de l'INFAILLIBLE Joystick? On donnerait des notes farfelues, fantaisistes, de mauvaise foi? Mais non, mais non. Plusieurs personnes testent les logiciels, c'est tout. On va pas en faire un plat, non? Si, tiens: faisons-en un plat.

On est comme vous: on n'a pas tous les mêmes goûts. Y a pas un avis général émanant de la rédaction de Joystick, y a tous les avis de tous ceux qui y travaillent. Tiens, au hasard: Danboss adoooore Ammotrak. C'est le seul. Il le défend avec acharnement, prétend que c'est fluide, bien animé, super coloré, plein de sprites géniaux, super intéressant et est-ce que je pourrais avoir deux autres cocas s'il vous plaît, non, c'est tous les deux pour moi. Nous, on lui rétorque que c'est nul, saccadé, que les graphismes sont ringues, que les sprites sont à dégueuler, inintéressant au possible et je prendrais bien un crème. C'est un exemple. Y en a d'autres.

Tiens, Lode Runner. La semaine dernière, Kaaa a annoncé la sortie prochaine de Lode Runner. Il a dit d'un air déçu: "Bof, c'est pareil que sur les 8-bits, ça n'a aucun intérêt" (je schématise). Et il l'a publié. Il fait ce qu'il veut: on est libre. Moi, au contraire, j'aurais dit: "Wouah, génial, c'est exactement pareil que sur les 8-bits". Parce que la seule chose que je regrette de mon vieux 8-bits, c'est justement Lode Runner. Et moi, je ne veux pas qu'ils l'améliorent! Je veux qu'il n'y ait que du rouge brique, du blanc et du noir, des petits mecs de 4 pixels qui courrent sur des murs mal dessinés, avec exactement les mêmes tableaux, parce que ça me rappelle un mois d'été que j'ai consacré entièrement, exclusivement à franchir ces 150 saloperies de tableaux. Je veux pas 128 couleurs à l'écran, je veux pas que ça marche à la souris, je veux pas qu'il y ait douze plans de scrolling différentiel. Je veux le vieux Lode Runner, qui était génial, surtout ne changez rien. Chacun son truc.

Quelques-uns d'entre vous nous ont d'ailleurs taillé un costard: "Vous mettez 13 points d'intérêt à Batman et 15 à Battle Valley, vous êtes fous? Est-ce que vous voulez dire qu'il vaut mieux acheter Battle Valley que Batman?"

Non, pas du tout. On n'a pas voulu dire ça, on ne l'a d'ailleurs pas dit. L'intérêt du jeu, c'est pas "achetez" ou "n'achetez pas". C'est beaucoup plus compliqué que ça. En fait, Kaaa (qui a donné 15 à Battle Valley) adore Super Scramble, et tous ses dérivés. Donc, il trouve ça génial; donc, il donne 15 d'intérêt. Mais il ne suffit pas de lire la note, faut lire l'article! Inutile de vous indigner comme ça! Si on donne 3 à un jeu d'échecs, ça veut pas dire que les échecs sont nuls en général, ça veut dire qu'on a pas aimé l'adaptation. 15 pour Battle Valley, ça veut dire que c'est un Super Scramble relativement mignon. Qui a plu à Kaaa, en tout cas. 13 à Batman, ça veut dire qu'avec la pub qu'il y a eu, on s'attendait à un truc du niveau de Shadow of the Beast. On est un peu déçu, parce qu'on en attendait beaucoup. Déçu, on a mis 13, mais en fait, le jeu est bien. Il est mignon tout plein, les scrollings sont bons. L'un n'empêche pas l'autre.



En fait, le problème vient d'un truc tout bête: l'intérêt, tel qu'on l'entend, c'est un mélange d'originalité, de durée de vie du jeu, et de subjectivité. Battle Valley, 15 d'intérêt, c'est: 5 d'originalité, plus 20 de durée de vie (on aime ou on n'aime pas; si on aime, on y joue toujours avec plaisir au bout de plusieurs années, comme les casse-briques), plus 20 de subjectivité parce que Kaaa adore ça, total: 45, divisé par 3 égale 15. Batman, c'est 11 d'originalité (le principe n'est pas révolutionnaire en soi), 17 de durée de vie (mais si on y joue on peut y rester des heures) et 11 de subjectivité (on est inévitablement déçus, puisque la pub nous promettait le meilleur jeu du siècle), ce qui fait 13 de moyenne. C'est pas terrible, mais le jeu reste bon, extrêmement jouable; il vaut le coup.

Vous allez dire: mais alors, pourquoi vous ne le dites pas?

Ecoutez, faut vous prendre par la main ou quoi? On le dit, parfois même sur deux pages, en faisant d'ailleurs quelque chose qu'on a inventé nous-mêmes: un article. C'est un truc génial. Au lieu de ne mettre que des notes, on utilise des mots pour faire des phrases, et des phrases pour expliquer ce qu'on veut dire. Et du coup, on explique par le menu pourquoi on a mis telle note au son, telle note à l'animation, etc. Un article, on appelle ça. C'est super, comme invention, non? Je suis sûr que d'autres vont nous piquer l'idée.

Une fois pour toutes: ce qu'on nomme "intérêt" n'est pas une moyenne des autres notes, ni une appréciation globale. C'est au même niveau que le son, que l'animation et que le graphisme. Si vous voulez connaître la note globale, vous additionnez les quatre notes, vous multipliez par 48, vous divisez par Pi, vous prenez la racine carrée du nombre obtenu, vous écrivez le résultat sur une feuille que vous mettez dans une enveloppe cachetée et vous faites la moyenne. Et vous tempérez par ce que contient l'article. C'est d'accord? Vous saurez faire ça, comme des grands? Merci.

Vous êtes pas obligés d'être d'accord et vous pouvez même le dire. Si vous avez de bons arguments, on tiendra même peut-être compte de vos remarques. Peut-être.

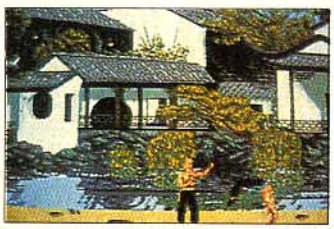
FAST LANE:

Fast Lane est le nouveau simulateur de bolides de la société anglaise Artronic. Utilisant le même concept que Wec Le Mans, FL se distingue surtout par son niveau de simulation très poussé. La course se déroulant pendant 24 heures, un pilotage de nuit vous sera imposé rendant l'intérêt du jeu très important. Autre paramètre: le temps. Brume passagère et soleil radieux seront au rendez-vous. Alors accrochez-vous bien à votre volant et attendez la suite. Ce soft sera bientôt disponible sur St et Amiga. Eh! Pssst! Vous avez-vu les graphismes? Là! A côté! Moyen n'est-ce pas? Nous en reparlerons... la semaine prochaine.



CHAMBERS OF SHAOLIN.

Grandslam, le concepteur du superbe Pac man et de l'ignoble Pac-land va bientot commercialiser en France un jeu de karaté plein de promesses: Chambers of Shaolin. A mi-chemin entre the Way of the little dragon et Karaté Kid, ce soft nous plonge dans l'univers sanglant des prêtres shaolin,



SHAOLIN

des ninjas enragés et des Chuck Norris bidonnants. Le jeu vous propose 10 niveaux d'entraînement qui vous permettront d'accroître vos facultés physiques (force, agilité..) afin d'entamer votre dernier combat, le plus grave, celui qui vous permettra d'être expert en art martial, de devenir un grand maître Shaolin. Tout un programme, qui sera disponible sur Atari et Amiga très bientôt!

DOGS OF WAR.

Steve Bak et David Whittaker viennent de terminer l'adaptation ST et Amiga d'un nouveau soft guerrier sur amiga: Dogs of War édité par Elite. Votre mission est de nettoyer tous les cafards qui fourmillent dans le monde, du criminel nazi en fuite ,au chef de la guerilla en Amérique du Sud. Rien ne vous est épargné Pour cela rien de plus simple, il vous suffit de selectionner une des 20 armes disponibles du simple colt-45 au M134 en passant par le lance-roquettes anti-char! Ce qui est étrange, c'est que ce soft est loin d'être réussi. En effet, la plupart des graphismes sont trop colorés et "mal rendus". L'animation des personnages est bonne mais sans plus et quant à la jouabilité, celle-ci est loin d'être le point fort du jeu. Un gros Flop en perspective???



DOGS OF WAR

FIGHTING SOCCER.

Tiens! Comme c'est étrange. Je vous annonçais la sortie prochaine d'Addidas Golden shoes d'Ocean et je découvre un logiciel en préparation qui lui ressemble comme deux gouttes d'eau: Fighting soccer. Même style de jeu, même grosseur des sprites et c'est Activision qui a fait le coup! La partie simulation est très poussée à une exception près: les hooligans n'ont pas été invités. Tant mieux.



FIGHTING SOCCER

IMPRIMANTES

Hewlett Packard propose un imprimante à jet d'encre pour 10900 balles. Prévue pour tourner avec du Mac, elle va certainement éclater les étudiants qui peuvent acheter leur Mac plus à moins de 10000 balles. Le méga ST ATARI a intérêt à baisser vite fait! Il existe d'autres imprimantes, dont une laser, avec 14 polices disponibles, proposée à 14000F environ. Postscript et HP PCL sont acceptés comme langages.

ANIMATION.

Il y avait VIDEO WORKS. Il y a maintenant MACROMIND DIRECTOR. C'est la suite du film. Vos animations sur MAC,(avec un 2cx à 5Mo plus disque dur de 40



Mo, plus un grand écran pour les bien voir), seront simples à réaliser mais belles à voir et à entendre. Le prix: 7950F.

QUAND L'AMIGA A LA ROUGEOLE...

Après l'allumage de votre Amiga, un 'self-diagnostic' est lancé depuis le Rom Kickstart afin de vérifier si tout est OK puis affiche un écran gris puis blanc et finit par afficher l'écran 'insert Workbench'. Bon d'aaaaccord, je ne vous apprends rien. Mais, de temps en temps, votre Amiga s'amuse a afficher un écran coloré avant l'écran du Kickstart. Non! vous n'êtes ni daltonien, ni bon à enfermer, votre yeux ne sont pas malades mais votre Amiga, lui, a un petit problème. En effet, si quelque chose tourne mal dans votre bécane, le Kickstart vous prévient en vous adressant un écran d'une certaine couleur. Oui mais voila, vous ne savez pas du tout ce que cela veut dire! Et ce n'est sans doute pas l'utilisateur Amiga mal réveillé du coin qui vous renseignera. - Euh! Vous voyez des lumières? Comme c'est étrange! C'est sans doute un virus! Vous avez consulté un ophtalmo récemment? Afin de ne pas mourir ignare, voici la signification des différentes couleurs: Un écran VERT signifie un problème avec vos Chip Rams. Un écran ROUGE signifie par contre un problème avec vos Roms. Un écran BLEU résultera d'une erreur des Custom chips (Paula, Denise etc...). Attention! Si votre écran devenait bleu en pleine utilisation d'un programme, sachez qu'il s'agirait alors d'un virus que l'on appelle communément le Byte Bandit. Dans ce cas, munissez vous vite de VirusX3.20 de Steve Tibett et fusillez-le! Sans scrupules...

PAPARAZZI NEWS

WORKBENCH 1.4, C' EST POUR BIENTOT

Après la "North American Developper's Conference" de San Francisco, bon nombre de passionnés d'Amiga ont pu être informés sur les nouvelles fonctionnalités du prochain workbench que tout le monde attend: le 1.4! Tout d'abord, le leitmotiv de Commodore est la compatibilité. En effet, il serait impensable de créer un nouveau système d'exploitation incompatible avec le 1.2 ou le 1.3. Et Commodore a pris bien soin de rassurer tout le monde sur ce fait, à une exception près. Il est signalé dans les manuels mis à la disposition des développeurs qu'il serait dangereux de s'écarter de l'environnement système en faisant des appels directs à des adresses mémoires spécifiques du 'mig'. Car dans ce cas, la compatibilité ne pourrait pas être respectée. Trop tard, diront certains. La grosse difference qui distinguera le WB 1.4 avec ses prédécesseurs concerne l'environnement graphique. Commodore a annoncé aux Etats-unis qu'un graphiste avait été spécialement délégué afin de créer un environnement graphique au look plus professionnel. Mais les changements apportés au WB ne sont pas simplement d'ordre cosmétique. Dieu merci. L'utilisateur pourra aussi cliquer sur une icône pour lancer un programme et deux secondes plus tard, cliquer sur une autre icône pour en lancer un autre. Le nouveau Workbench sera....multitache! Ciel! Le mot est lâché.

Une autre particularité du 1.4 concerne un problème rencontré par beaucoup d'utilisateurs: comment faire pour lancer un programme sous Workbench si celui-ci ne possède pas d'icône. Rien de plus facile Monseigneur! Il vous suffira simplement de double-cliquer sur l'icône disque et le WB fera le reste! Comment? En faisant apparaître une petite fenêtre contenant tous les



softs contenus dans votre disquette. Mais oui! Et pour lancer un programme? Cliquez sur son nom! Le Workbench 1.4 supportera le nouveau Chip set étendu.

Ce nouveau chip set est, rappelons-le, de nouvelles puces (Super Denise et Super Agnès) qui accroîtreront sensiblement les capacités graphiques du 'mig'. De nouveaux modes graphiques seront ainsi disponibles, notamment un mode 640x480 4 couleurs parmi 64 en non-entrelacé et un mode 1280x512 entrelacé toujours en 4 couleurs. Le Blitter sera lui-même aussi amélioré puisque sa taille passera de 1Ko x 1Ko à 32Ko x 32ko. Une amélioration qui pourrait bien bouleverser l'univers des jeux Amiga en 1990. N'oublions pas non plus que les Amiga 1.4 pourront adresser 1Mo de Chip Ram (mémoire vidéo)! Finis les not Enough memory!

Mais je ne vous ai pas encore tout dit sur le Workbench 1.4. En effet, celui-ci sera équipé d'une tout nouveau langage pour les échanges de données: le AREXX. Le AREXX est la version Amiga d'un langage de communication inter-process initialement créé pour fonctionner en environnement mainframe IBM. A quoi va-t-'il servir? A plein de choses! Imaginez un fichier batch sous Arexx qui permette de récupérer des données issues d'un tableur, de les transmettre par l'intermédiaire de votre soft de communication sur un Amiga situé aux Etats-unis et que ce dernier lui-même sous Arexx récupère ces données pour les transférer ensuite dans un traitement de texte, pour enfin les éditer sur papier! Si! C'est possible! C'est ça AREXX! AREXX est la réponse de Commodore pour concurrencer HyperCard disponible sur Macintosh et cela va faire du bruit! Stop! Une dernière info et puis j'arrête. Le Kickstart 1.4 logé en ROM permettra l'utilisation des Floppy sous Fast File System (FFS)! A suuuiiivvre...

SALAUDS! RENDEZ-MOI MON BUBBLE BOBBLE!

Figurez-vous que la sortie de Rainbow Islands, la suite de Bubble Bobble, est repoussée sine die. En effet, Taito avait signé une licence d'exploitation à British Telecom. Firebird, une de ses filiales, a adapté Rainbow Islands sur pratiquement tous les micros, et entretemps s'est fait racheter par MicroProse. Or, voila-t-il pas que Taito fait savoir que le contrat a été signé avec British Telecom, pas avec MicroProse ni même avec Firebird. Ils refusent donc que MicroProse sorte le programme. Problème. Il semblerait maintenant que la licence ait été revendue par Taito à une boîte dont le nom signifie: "grande étendue d'eau" (je l'ai pas dit). Qui aurait donc les droits, mais devrait tout re-programmer, ou alors s'arranger avec MicroProse pour racheter les versions terminées. Mon dieu, que c'est compliqué! On veut juste jouer à Rainbow Islands, alors magnez-vous le train! Merci!

EN BREF

• La moitié des disquettes de Xenon II distribuées en Angleterre étaient défectueuses. Protection trop efficace. Une nouvelle série a été lancée.

• Le Bureau Microsoft devrait être lancé bientôt. Ce sont Word 4.0, Excel 2.2, Powerpoint 2.0 et Mail 1.37 dans le même paquet. Prix prévu: 7000 balles.

TETRIS

Bataille autour de Tetris: la licence d'exploitation appartient à Mirrorsoft, mais Nintendo est en train d'en préparer une version pour ses consoles. Mirrorsoft n'est bien sûr pas très content, mais Nintendo prétend avoir acheté les droits directement aux Russes. A priori, c'est une bataille juridique qui durera probablement un bon bout de temps.

CHARGEZ !

Cette semaine, les nouveautés sur le marché :

CHAMBERS OF SHAOLIN (GRANDSLAM) ST-PC-AMIGA ° **DAY OF VIPER** (ACCOLADE) CPC-PC ° **SUPERWONDER BOY** (ACTIVISION) ST-CPC ° **ROLLER COASTER RUMBLER** (TYNESOFT) ST-PC-CPC-C64 ° **MOT** (OPERASOFT) ST-AMIGA-PC-CPC-C64 ° **GRAND PRIX MASTER** (DYNAMIC) ST-AMIGA-PC-CPC-C64 ° **WESTPHASER** (LORICIEL) ST-AMIGA-PC-CPC ° **DRAGON SPIRIT** (DOMARK) ST-AMIGA-CPC-PC-C64 ° **GREAT COURTS** (UBI SOFT) ST-AMIGA-PC ° **FIGHTING SOCCER** (ACTIVISION) ST-AMIGA-PC-CPC-C64 ° **ALTERED BEAST** (ACTIVISION) C64 K7 ° **RED STORM RISING** (MICROPROSE) ST ° **M1 TANK PLATOON** (MICROPROSE) PC ° **FERRARI** (ELECTRONIC ARTS) PC ° **BATTLE CHESS** (ELECTRONIC ARTS) C64 ° **LES TUNIQUES BLEUES** (INFOGRAMES) AMIGA



HARD DRIVIN'.

Certainement la simulation de course de voiture la plus réaliste jamais réalisé en arcade, Hard Drivin est un jeu qui étonne par son niveau de simulation ainsi que par ses graphismes faisant appel à de la 3D pleine. Imaginez-vous en train de piloter un bolide sur un circuit 24! Loopings et virages relevés vous rappeleront les joies des montagnes russes, mal au coeur et évanouissements à la clé! Ce jeu est en cours d'adaption en micro par Domark qui à realisé entre autre le série des Stars Wars en graphique vectoriel. Si Domark arrive à nous "transcoder" le réalisme de la version Arcade tout en gardant la même vitesse d'affichage, ce soft risque de "faire trembler hollywood" dans les prochains mois! A suivre...Sur Atari et Amiga!



ION

Est le nom de l'appareil photo à disquette que l'on pouvait voir au stand CANON au salon de la photo et de la vidéo. Ca tombe bien parce que c'est un appareil photo puisque ça ne prend que des images fixes, mais que c'est aussi de la vidéo puisque les images, après, on peut se les repasser sur la télé. On pourra aussi avoir des tirages papier, mais il faudra attendre que les labos photo soient équipés d'imprimantes laser couleur. Ca a aussi un vague rapport avec l'informatique puisque les images sont stoquées sur disquette (1 pouce 1/2), par 50 à la fois, et sont effaçables. Il y a deux autres points communs avec l'informatique: comme pour les PC portables, maintenant que CANON a présenté le sien, tout le monde veut en faire un, et notamment OLYMPUS, et surtout comme c'est une nouveauté on le montre mais personne ne sait quand on pourra l'acheter, parce que pour l'instant ça ne marche qu'en NTSC, et donc ça n'est pas en vente sur l'Héxagone dans l'immédiat. Résultat: on ne sait pas combien ça coûte mais tout le monde est sûr que c'est le standard photo de demain.
Bruno



EN HAUSSE

Lors de la dernière conférence de presse ATARI, ELIE KENAN a eu la joie de nous annoncer la progression plus que spectaculaire du chiffre d'affaires de la filiale française. +80% par rapport à l'exercice précédent. 360 Millions de crédits Camembert! De quoi mettre le feu aux poudres!

LAASIAN PLAGUE.

La société qui a développé OOze, DragonWare, est en train de produire un nouveau soft dénommé Laasian Plague. Jeu d'aventure à part entière, Laasian Plague possèdera un vocabulaire de plus de 2000 mots anglais ainsi qu'un environnement de jeu de rôle ou divers personnages comme des monstres mangeurs, des sorciers et des dragons possèderont leur propre intelligence et évolueront hors contrôle du joueur. Non non, il ne s'agit point du bio-contrôle cher à Captain Blood mais nous n'en sommes pas loin! Sortie prévue au debut en début d'année 1990.



LAASIAN PLAGUE

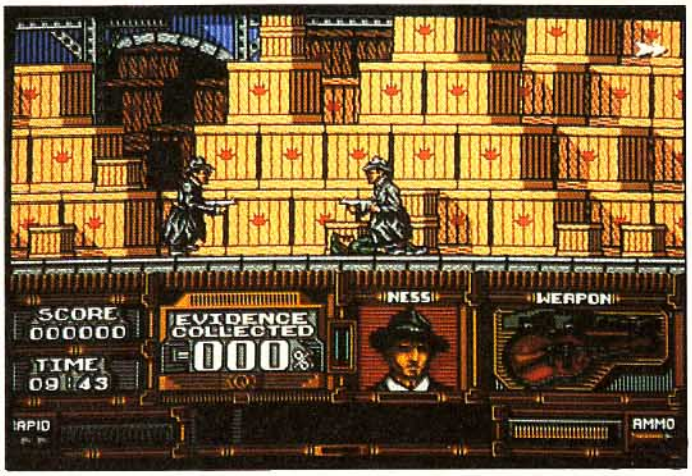
LA MOITIE D'EPYX DISPARAIT

Epyx cesse désormais d'éditer ses propres jeux. L'année a été dure, il y a trop de personnel, bref, on arrête tout. Ce ne sera plus qu'une boîte de développement de logiciels, et la partie édition sera cédée à quelqu'un d'autre. Pour l'instant, ils ont encore du travail, ne serait-ce que sur la console Lynx (qui a été développée en grande partie par Epyx, justement, et qui a bien failli être distribuée par eux). Le marché est dur, ces temps-ci.

PC Show ••• PC Show •••

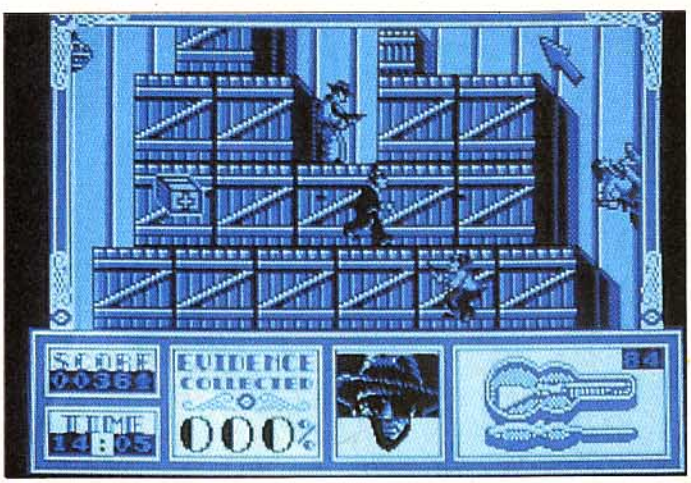
RETOUR AU PC SHOW

Rappelez-vous: la semaine dernière, nous avons parlé du PC Show à Londres. Mais nous n'avons pas eu le temps (ou plutôt la place) de finir. Cette semaine, on continue comme si de rien n'était (et d'ailleurs, de rien n'est).
Nous en sommes, si ma mémoire est bonne, aux éditeurs de jeux et aux nouveautés à venir. On commence par les absents? L'absent tout court, même: Electronic Arts. On dirait qu'ils n'ont plus besoin de s'emmerder à monter des stands, vu le succès de Populous. En plus, ils doivent être très occupés, puisqu'ils préparent Populous II.



THE UNTOUCHABLES (AMIGA)

Commençons par Océan, tiens, puisque leur immense stand est près de l'entrée. Il est orné d'ailleurs de deux Cadillac et de deux écrans géants, montrant des bandes vidéos de tous les jeux passés ou à venir. Quoi de neuf, chez ce bon vieil Océan? **F29 Retaliator**, dont on vous a déjà parlé; c'est un simulateur de combat aérien, basé sur un chasseur qui est - tenez-vous bien - encore en développement. Ca veut dire que les services de renseignement d'Océan sont meilleurs que ceux du KGB. Le tableau de bord de l'appareil est hyper-réaliste, les mouvements sont rapides et les trucs qui se baladent (autres avions, camions, etc) en 3D pleine sont extrêmement bien représentés. Mais ça ne sort qu'en novembre, pour environ 200 balles. Pas cher, hein?
Bon, **Batman** sort, mais normalement, vous devriez déjà le savoir, à moins d'être sourd et aveugle. **Beach Volley**, on vous en a parlé aussi (décidément, on est drôlement en avance, à Joystick!), ça sort en octobre. **Cabal**, vous en a-t-on parlé? Ah, je ne sais pas. Ma mémoire me trahit. C'est une adaptation du jeu d'arcade du même nom, qui ressemble comme deux gouttes d'eau à Opération Wolf. Même principe, presque les mêmes armes, presque les mêmes décors, si vous avez aimé Op Wolf vous aimerez Cabal (Vous en redemandiez? Eh bien en voilà, comme dirait Gainsbarre). Sortie en octobre sur Spectrum, C64, Amstrad, ST et Amiga.
Tiens, vous avez aimé Cabal? Vous en voulez encore? Pas de problème: The **Lost Patrol** sort le mois suivant, mais sur ST, Amiga et PC only.
Vous avez aimé The Lost Patrol? Vous en voulez encore plus? Gourmand, va. **Operation Thunderbolt** est la suite de Op Wolf, sortie prévue en décembre sur toutes les bécanes. Comme ça, vous pourrez faire une guerre différente tous les mois. Là, Roy Adams doit libérer un DC10 des Arabes qui l'ont détourné. C'est naturellement une adaptation du jeu d'arcade du même nom.
Contre qui pourrait-on encore faire la



THE UNTOUCHABLES (CPC)

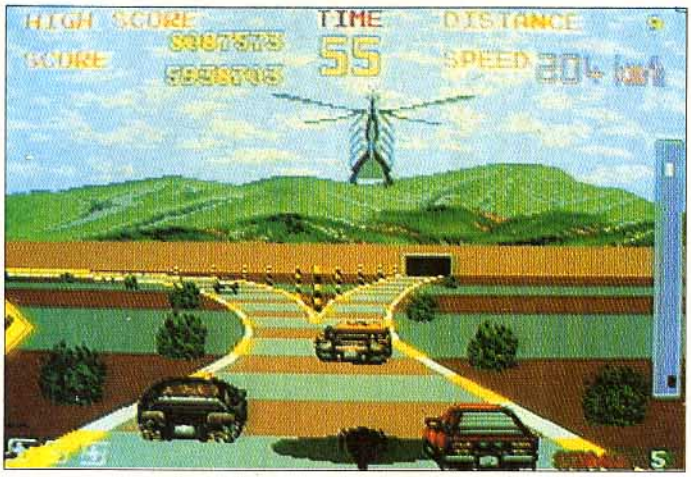


THE UNTOUCHABLES (ATARI ST)



OPERATION THUNDERBOLT (AMIGA)

PC Show ••• PC Show •••

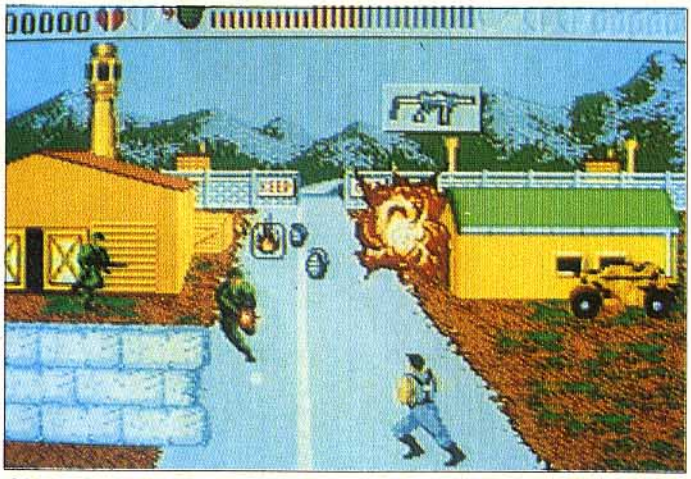


CHASE HQ (ST)

guerre, mmhh? Allez, contre des dragons, des magiciens et des pirates, ça vous plairait? Ok, vous jouerez alors le rôle d'**Ivanhooooooooé**, Ivanhooooooé. Ca, c'est la branche française d'Océan qui va le programmer. Qui doit en avoir déjà fait un sacré bon bout, même, puisque c'est sensé sortir en novembre sur ST et Amiga.

Pour vous reposer de toutes ces guerres, passons rapidement sur **Chase HQ**, adapté du JADMN (jeu d'arcade du même nom, on ne vous le dira plus). Vous êtes au volant d'une Porsche Turbo, comme tous les jours, lorsque soudain, voilà-t-il pas que vous devez courser des malfrats à travers cinq niveaux différents. Des boosters vous permettent de doubler votre vitesse, vous devez éviter les autres voitures, bref, c'est un simulateur de bagnole encore un peu meilleur que le précédent, mais sûrement moins bon que le suivant, qui sera mieux. En attendant, c'est impressionnant quand même. Ca sort sur tout en novembre.

Finalement, glissons juste un mot sur **The Untouchables**, dont on vous a déjà parlé aussi (la prochaine fois, au lieu d'aller à un salon micro, on ira faire un tour dans les archives du journal): c'est l'adaptation du film "les incorruptibles", avec Sean Connery Vous devinez ce que vous devez faire? La guerre aux dealers d'alcool, parfaitement. Maintenant, si un grand-père vous dit qu'il a fait la Première et la Seconde mondiales, vous pouvez lui rétorquer que vous avez fait le Vietnam, l'Algérie, le Liban, la prohibition, le Nicaragua, la Bolivie, l'Iran, la Seconde mondiale aussi, le treizième siècle et la guerre interplanétaire totale. Ca devrait lui clouer le bec pendant au moins cinq minutes.



CABAL (ST)

U.S. GOLD

US Gold préfère les Ferrari aux Cadillac: il y en a une sur le stand, probablement pour rappeler que **Turbo Outrun** est toujours en vente, merci, après s'être vendu à plus de 750.000 exemplaires. Là, pas énormément de produits à venir, mais beaucoup viennent de sortir. **Moonwalker** doit sortir en novembre sur tous les formats, **Their Finest Hour** (simulateur de combat aérien durant la Bataille d'Angleterre) et **Maniac Mansion** (d'après le film) - test in the canard - devraient sortir ce mois-ci, **Ghouls'n'Ghosts** (la suite de Ghosts'n'Goblins) sort en décembre et Strider est sorti.

Dans ceux dont on ne vous a pas encore parlé, il y a **Heavy Metal** dont on ne sait d'ailleurs toujours pas grand chose, si ce n'est qu'il mélange stratégie et action: vous êtes un soldat de deuxième classe, et par vos capacités mentales et aphysiques, vous devez vous élever au sommet de la pyramide hiérarchique militaire. Les combats sont en 3D. Ca ne sort qu'en décembre, on aura le temps de vous en dire plus.



GHOULS'N GHOSTS (ST)

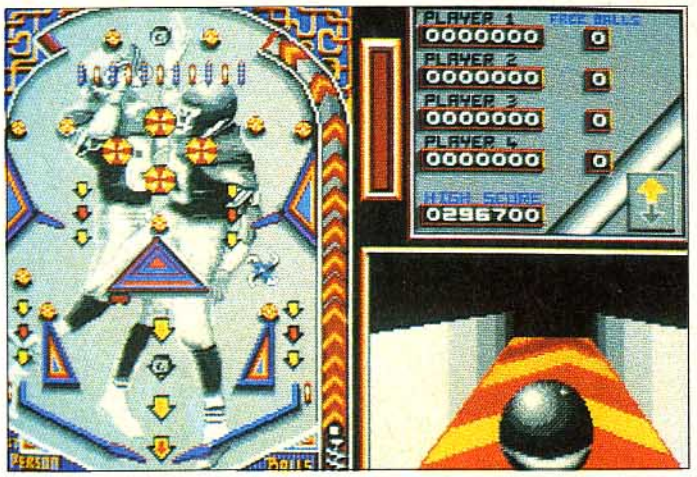


GHOULS'N GHOSTS (CPC)

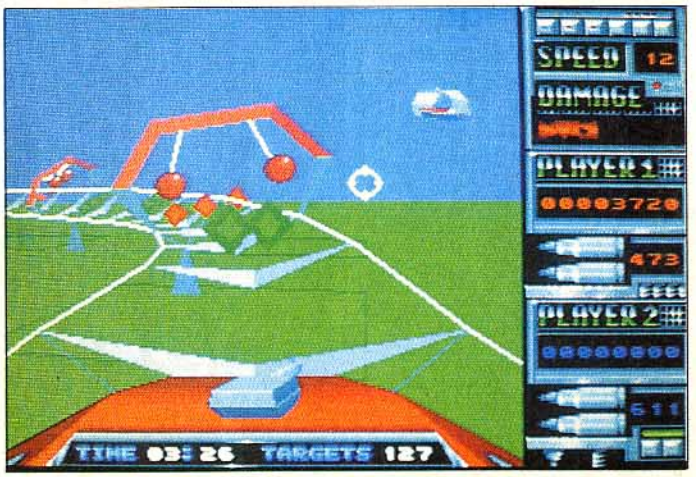
PC Show ••• PC Show •••

Elite

Elite fête le lancement de **Paperboy** (écoutez, je ne vais quand même pas vous raconter tous les logiciels dont on vous a déjà parlé. Vous savez quoi? Achetez le canard régulièrement, vous n'aurez plus l'air d'un âne). **Dogs of War**, le dernier logiciel de Steve Bak, sort très bientôt, mais je ne vous en dis rien car il y a une news un peu plus loin. Une nouvelle version de **Space Harrier**, avec les 20 niveaux de la version arcade, est en route: elle sortira en novembre sur ST et Amiga, en même temps d'ailleurs qu'**Overlander** sur Amiga. Plus proche de nous, **Commando** devrait sortir sur les 16-bits ce mois-ci. Quant à **Thrill Time**, on peut vous dire que ça sortira sur tous les formats, mais on ne sait ni quand, ni ce que ça raconte. Attendez-vous également à des compilations qui regrouperont les meilleures ventes d'Elite, parmi lesquelles Buggy Boy, Ikari Warriors, Overlander et Space Harrier, d'ici la fin de l'année.



1ST PERSON PINBALL



ROLLER COASTER RUMBLER

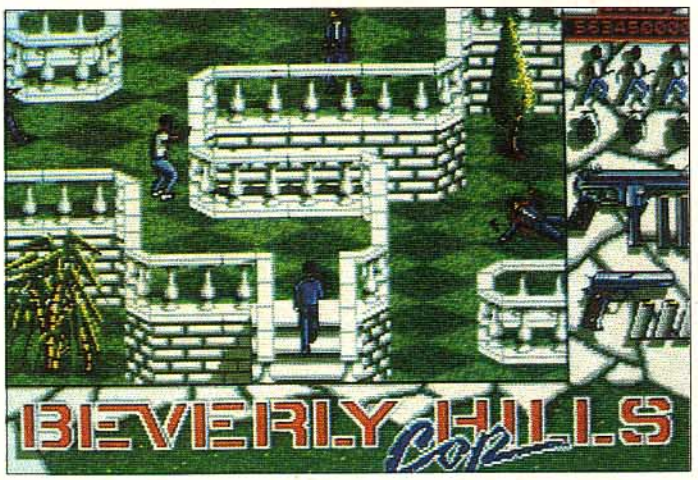
TYNESOFT COMPUTER

Vous connaissez Tynesoft, vous? Pourtant, ce sont eux qui vont sortir le **Flic de Beverley Hills**. Ils ont fait aussi Bufalo Bill, Circus Games, Winter et Summer Olympiad. Ca vous revient, maintenant? Très bien. Donc, outre Beverly Hills Cop, on peut noter la sortie prochaine de **Roller Coaster Rumbler**, un simulateur de montagnes russes. Vous devez atteindre tous les projectiles qui vous sont tirés dessus, sous peine d'être éjecté de votre siège en plein vol. C'est en 3D pleine, comme vous pourrez le constater au vu des photos. Sur 16-bits uniquement.

Un peu plus tard, début novembre, sortira **1st Person Pinball**: un flipper pour le moins original, puisque vous pourrez voir le plateau comme si vous étiez la boule! Ca ne marchera que sur 16-bits.

Dernière sortie prévue chez Tynesoft: **Elvira**, maîtresse des ténèbres. Vous la connaissez: c'est elle qui présente les soirées fantastique sur la 5. Combats en 3D, des centaines d'écrans, un jeu de rôle d'horreur entièrement géré à la souris. Sortie probable en décembre sur ST, Amiga et PC.


ROLLER COASTER RUMBLER



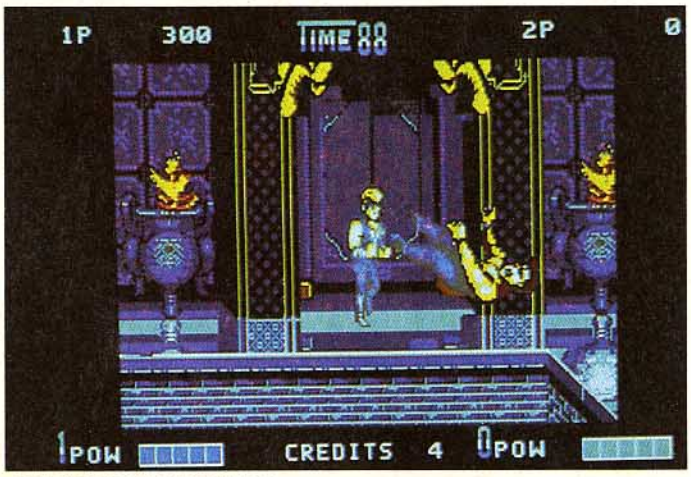
Code Masters

Chez Codemasters, les jeux pleuvent à torrent. Impossible de tous les résuemer, voici les sorties prévues d'ici la fin de l'année, par machine. Sur C64: **Pro Powerboat Simulator, Pro Tennis Simulator, Treasure Island Dizzy, Super Dragon Slayer, BMX Simulator II, Mig-29 Soviet Fighter, et Frankenstein Jr** (aucun rapport avec le film. Enfin, disons qu'aucun accord de licence n'a été signé). Sur CPC: **Jet Ski Simulator, Operation Gunship, Pub Trivia, KGB Superspy, Super Tank Simulator, Wizard Willy, Olli & Lissa 3 et Frankenstein Jr.** Sur Amiga et ST, parce que figurez-vous que Codemasters sort une ligne de produits 16-bits à 100 francs le jeu (prix anglais, ça sera sûrement plus cher ici): **Treasure Island Dizzy, Nitro Boost Challenge, Mig-29 Soviet Fighter, Twin Turbo V8, SAS Combat Simulator, Pro Powerboat Simulator, Advanced Ski Simulator, Advanced Rugby Simulator** (13 ou 15? Faites vos jeux) et BMX Simulator. Ouf! On vous les chroniquera au fur et à mesure de leur sortie.

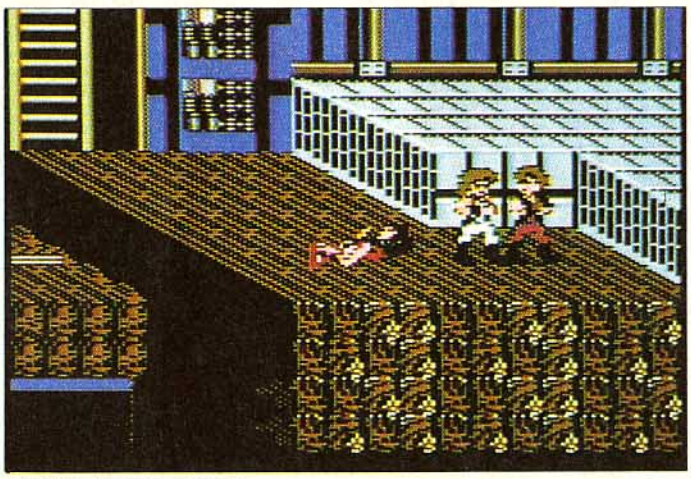
PC Show ••• PC Show •••



Quoi de neuf chez Virgin, dont le mégastore de Champs-Elysées est un des seuls magasins en France à proposer des cassettes vidéo anglaises au prix anglais, soit dit en passant? Plusieurs choses. D'abord, **Continental Circus** (octobre), **Double Dragon II** (novembre) et **Ninja Warrior** (décembre), dans la gamme classique, sur tous les formats. Mais surtout la naissance d'un nouveau label chez la filiale Mastertronic: 16-Blitz. Comme son nom l'indique, ce seront des jeux pour machines 16-bits, mais à un prix inférieur à 60 francs! Pas mal, non? Notre grand jeu-concours: à combien seront ces jeux lorsqu'ils franchiront la Manche? Réponse dans les prochaines semaines. Quoiqu'il en soit, on trouvera dans cette gamme **Roadwars II, T-Bird et Speedboat Assassin** (deux jeux de tir), dès ce mois-ci normalement.



DOUBLE DRAGON II (IBM PC)



DOUBLE DRAGON II (C64)

ACCOLADE

Beaucoup de choses, chez Accolade. Au début de l'année prochaine, sur C64, Amiga, ST et PC, **Bar Games**. Oui, vous avez bien compris: les Jeux des Bistros. Mais attention, les bistros américains: on y fait glisser des bières sur le comptoir, on tape sur un punching ball, on y joue aux dés, il y a même un concours de Tee-Shirt mouillé.

En fin d'année pour Amiga, C64 et PC, et au début de l'année prochaine pour ST, **Blue Angels**. C'est un simulateur aérien, d'une espèce rare puisqu'il n'y a strictement rien à combattre. C'est donc un authentique simulateur, spécialisé même dans l'acrobatie.

Day of the Viper sort ce mois-ci (en principe) sur ST, le mois prochain sur Amiga et aux calendes grecques sur PC. Vous dirigez par télécommande un robot équipé de tous les derniers gadgets technologiques et vous devez l'aider à réactiver les systèmes de défense d'une planète qui est tombée sous la coupe du méchant Gar (qui s'est installé au pôle. Gar du Nord. Ok, ok), tout en évitant les robots ennemis qui ne font rien qu'à essayer de vous débrancher.

Ce mois-ci sur PC et au début de l'année sur ST et Amiga, **Don't Go Alone** ("n'y allez pas seul"). C'est un jeu de rôle qui se tient dans une maison hantée par plus de cent esprits différents, allant du petit lutin à l'énorme fantôme agressif. Vous devez tuer les Vietnamiens et les Arabes... Pardon, vous devez exorciser la maison.

Grand Prix Circuit, qui existe déjà sur PC, Amiga et C64, sortira sur ST au début de l'année prochaine. **Hardball II** sort bientôt sur Amiga et PC, mais c'est un simulateur de Baseball, vous ne savez pas jouer au baseball, que je sache, non? Laissons donc tomber.

Jack Nicklaus Greatest 18 Holes of Major Championship Golf (qui s'appelait auparavant "K", mais le titre ne leur semblait pas exprimer toute la richesse du jeu) sortira sur ST, C64 et CPC dans le courant du mois.



GRAND PRIX CIRCUIT

Powerboat USA est ue simulation de course de bateaux. Vous pouvez conduire un Superboat 600HP en 3D pleine, je ne vous dis que ça: 300 km/h avec vent dans le dos. Naturellement, vous n'êtes pas seul à concourir et les autres bateaux conduisent tellement mal qu'ils vous rentrent dedans sans arrêt, le vent se met de la partie, les moteurs peuvent exploser si vous les poussez trop, et en plus de ça il y a des seringues sur la plage, bref, l'horreur. Sortie sur C64, Amiga, ST et PC en décembre.

The Cycles, on vous en a déjà parlé, mais on connaît maintenant les dates de sortie: novembre sur PC, décembre sur Amiga, et février 90 sur ST et C64.

Test Drive II sortira sur ST en janvier prochain, et sur Amstrad en décembre (il est déjà sorti sur PC, Amiga et C64).

PC Show ••• PC Show •••

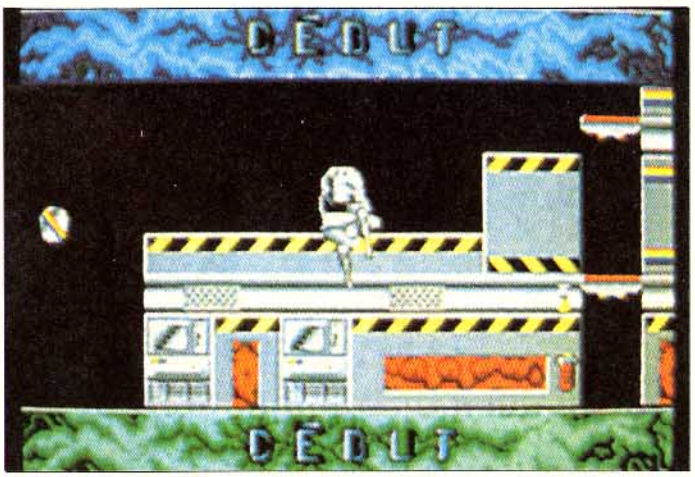
PRISM LEISURE CORPORATION

Une filiale de Prism, Fissionchip Software (attention, c'est un jeu de mots: Fissionchip se prononce comme Fish and Chip, l'équivalent britannique du jambon-beurre) sort **Aquanaut**. Vous devez couler un navire qui envoie d'étranges signaux codés quelque part, et trouver si possible à qui ces signaux sont envoyés. Ca se passe donc essentiellement dans l'eau, assez profond, et on découvre des monstres marins assez inattendus. On vous en reparlera très bientôt.

fissionchip software

interceptor GROUP

Peu connus en France, les petits gars d'Interceptor. Ils préparent pourtant une cargaison de trucs: **Xenomorph** est un jeu de rôle en 3D pleine, dans laquelle vous devez sauver

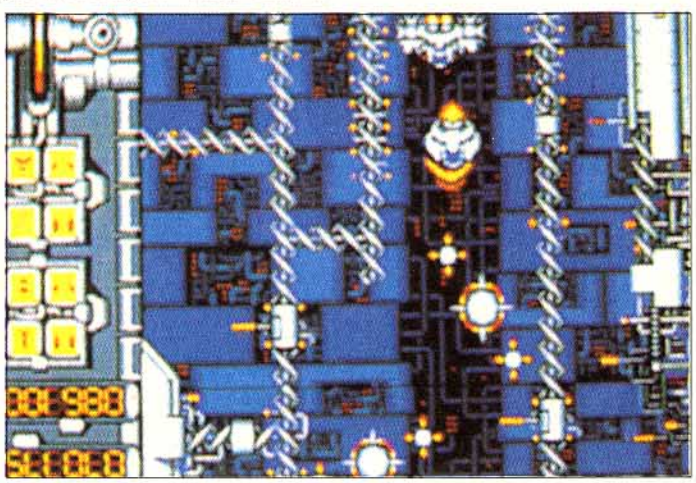


DEBUT

la planète Cygnus des formes de vies hostiles qui l'ont envahie. Vous pouvez vous modifier grâce à un synthétiseur d'ADN (ah, si Schwarzenberg connaissait ça! (berg, pas negger, confondez pas)), chaque alien a ses propres cycles de reproduction et de mutation et il faut tous les éliminer. Sortie sur Amiga et ST très prochaine.

Debut est le nom d'une planète qui a été utilisée pour essayer de recréer un environnement parfait. Naturellement, les savants n'ont réussi qu'à la précipiter dans le chaos, la pollution et la ruine. En la survolant de votre vaisseau, vous devez recréer l'écosystème d'origine, en observant et en modifiant le cas échéant les nuages, les forêts, la population, les animaux, la végétation, etc. Vous devez en plus creuser la surface pour extraire du minerai qui vous

OUTLAND



permettra non seulement de fournir le carburant nécessaire à votre vaisseau, mais également des fertilisants et de la nourriture. Sortie extrêmement bientôt sur ST et Amiga, et un peu moins bientôt sur C64 et PC.

Outlands est un jeu de tir, avec scrolling vertical. On n'en sait pas plus pour l'instant. Sortie bientôt sur ST et Amiga.

Le principe de base de **Dominion** est très intéressant et il ravira les fans de SF: on dirait du Scheckley, toutes proportions gardées. Le Mentor est un machin qui a été construit il y un milliard d'années par une race hyper-intelligentes. Son rôle est de visiter chaque planète et de privilégier l'émergence de formes de vies intelligentes. Il y a quelques millions d'années, ce mentor a visité la terre, a constaté que les dinosaures mettaient en péril une race de singes dont le cerveau commençait à évoluer, et a donc organisé une petite catastrophe "naturelle" pour éliminer les dinosaures. Et voilà que Mentor revient, à notre époque, constate que les singes ont bien évolué, au point qu'ils en sont quasiment à détruire la planète toute entière. Il prend donc un specimen au hasard (vous), recrée vite fait un environnement-test et vous soumet à une suite d'épreuves physiques, mentales et morales. Si vous ratez l'exam, vous êtes recalé et il détruit la race humaine (pour une fois, les profs sont de votre côté). Mais ça ne sort qu'au début de l'année prochaine sur ST et Amiga.

Oh, je vois des possesseurs de 8-bits qui ne sont pas contents parce qu'on ne parle pas d'eux depuis trois paragraphes. Attendez, ça vient! **The Saïgon Combat Unit** sort en novembre sur C64 et CPC. C'est un truc du style Rambo, très classique, il faut tuer des tas de Vietnamiens. Banal. On se demande d'ailleurs comment les Etats-Unis ont fait pour perdre la guerre contre le Vietnam, avec tous ces jaunes qui sont éliminés chaque jour dans le confort de votre foyer.

Joe Blade III sort également en novembre, pour C64 et CPC également. Là, ce sont des terroristes que vous devez éliminer. Et **Elven Warrior** (mêmes bécanes, ce mois-ci) est un jeu de rôle médiéval tout à fait classique, avec des yeux globuleux qui vous regardent, des forêts profondes, des magiciens et des zombies.

GRANDSLAM

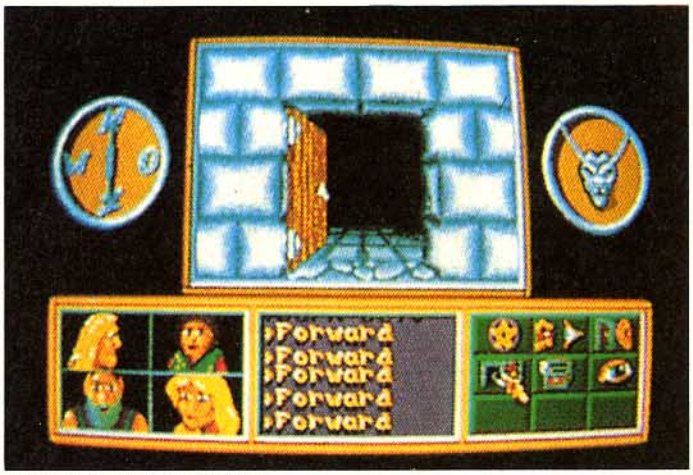
Beaucoup de choses également chez Grandslam, qui distribue plusieurs labels: **Shades et Thalion**, en plus des produits spécifiquement Grandslam.

Liverpool est un jeu de football, dans lequel vous dirigez l'équipe de Liverpool, une des meilleures en Grande-Bretagne. Sortie bientôt sur tout. **Space Harrier II** et **Scramble Spirits** sont des jeux Sega qui vont être adaptés d'ici le début de l'an prochain sur toutes les machines. Vous connaissez, je ne vous fais pas un dessin?

Dans **Terry's Big Adventure**, vous êtes Terry, un spécialiste du yo-yo, et vous devez traverser douze tableaux parsemés de champignons vénéneux, d'escargots, de hérissons, de rivières, de ponts capricieux, etc. Sortie prévue pour hier matin sur ST, Amiga et C64. Voir notre test quelques pages plus loin.

Chambers of Shaolin est, comme son nom l'indique, un jeu de combats martiaux. Vous devez d'abord apprendre à vous battre, et toutes vos caractéristiques sont prises en compte, autant les

PC Show ••• PC Show •••



DRAGON FLIGHT (ATARI ST)

qualités que les défauts. Lorsque vous êtes prêt, vous allez vous battre contre toute une tripotée d'ennemis, le dernier étant le plus fort, tout en traversant des paysages hostiles. Sortie hier après-midi sur C64, ST et Amiga.

Seven Gates of Jambala est un jeu de plateforme qui sortira en novembre sur les trois machines pré-citées, et dont on ne peut pas dire grand chose pour l'instant, sinon les trucs habituels pour un jeu de plateforme: vous vous baladez à travers plusieurs niveaux, il faut éviter ou détruire les ennemis, et récupérer des bonus, etc.

Finalement, un jeu de rôle: **Dragon Flight**. Une catastrophe a décimé les maîtres de magie et les dragons. Seul, un vieux maître a survécu, et il vous entraîne pour que vous puissiez tout ramener à l'état initial. Images en 3D pleine, vue aérienne du paysage, des monstres partout, 10 villages, 10 dongeons et 20 niveaux, y a de quoi faire.



DRAGON FLIGHT (ATARI ST)



THE SEVEN GATES OF JAMBALA (ATARI ST)



THE SEVEN GATES OF JAMBALA (ATARI ST)

HEWSON

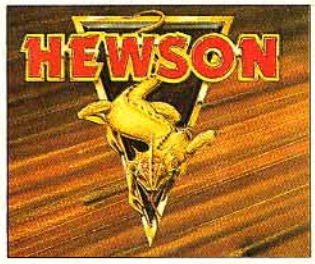
Allez, on s'en fait un petit dernier pour la route. Chez Hewson, on prévoit à très long terme, comme vous allez pouvoir le constater.

Dans **Steel**, vous êtes un robot qui doit fouiller un vaisseau pour retrouver des cartouches et pour ré-activer les ordinateurs, puis éteindre des terminaux (en flingant le bus de données le plus rapidement possible, ne faites pas ça sur vos bécanes ou vous êtes mal). Sortie prévue ce mois-ci pour ST et Amiga.

Toujours ce mois-ci, mais pour 8-bits (les 16 suivront un peu plus tard), **Mazemania**, qui est une sorte de Pac-Man.

5TH Gear est une course de bagnole plutôt originale: elle est illégale et se tient en dehors de tous les circuits connus. De ce fait, tous les moyens sont permis pour gagner, y compris flinguer les bagnoles des adversaires. Si vous gagnez, vous pouvez acheter des armements supplémentaires pour descendre vos concurrents encore plus vite. 16-bits uniquement, en novembre.

Onslaught sort en novembre, mais on vous en a déjà parlé. Stormlord aussi, si mes souvenirs sont bons; mais **Stormlord II**, pas encore: c'est un peu normal, ça ne sort qu'en mars 1990. Cette fois-ci, Stormlord doit aller en enfer pour secourir les fées que la Reine Noire retient prisonnières. Récompense: la rencontre avec Saint-Pierre au paradis (c'est pas une blague). Encore plus loin: **Scavenger** sortira en avril 90. Un jeu de tir avec scrolling vertical, mais pour vous en dire plus, il faudrait qu'ils aient commencé à le programmer. Non? En même temps, sortira **Paradroid** sur ST et Amiga, adapté par l'un des auteurs de Rainbow Islands, dont on vous a narré les mésaventures. Et après, et après? Eh bien, mes petits amis, en mai 90, **Nebulus II** vous permettra d'utiliser des hélicoptères pour passer de tour en tour, entre autres. Et après? En septembre 1995, dans Space Slaughters VI, vous pourrez acheter des valises pour transporter vos armes. Et après? En juin 2056, vous pourrez acheter des doigts supplémentaires pour activer les gachettes de toutes les armes que vous aurez. Et après? Bon, écoutez, ça suffit, contentez-vous du présent. Le futur arrive déjà bien assez vite comme ça.



PAR ICI LA SORTIE

Ici se termine notre tour du PC Show de Londres. Nous n'avons pas parlé de tout le monde, pour diverses raisons. Activision, parce qu'on attend des photos. Mindscape, parce qu'on attend les produits. D'autres encore, dont de toute façon on vous parlera plus amplement au cours des semaines à venir. Et puis il y a encore le Salon de la Micro, en France, qui va vous permettre de voir certaines de ces nouveautés. Ne vous plaignez pas, vous aurez de quoi jouer cet hiver.

Michel DESANGLES

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 1850 F.



DE MANNET 450 F.
DARMON 350 F.
BIGNON 300 F.
AZEVEDO 300 F.
SIKA 200 F.
BOUTAVANT 100 F.
RISCHEBE 50F.
DIARRA 50 F.
AVRAM50 F.

DANBOSS & DANBISS

NAVY MOVES — AMSTRAD

Pour avoir des vies infinies à la première partie, aller en piste 9 secteur Ø5 à l'adresse Ø2E1 et remplacer le 3D par un ØØ.
Pour avoir des vies infinies à la seconde partie, aller en piste 24 secteur Ø4 à l'adresse Ø1EA et remplacer le 3D par un ØØ.

Toujours dans la seconde partie (et pas la deuxième, parce qu'il n'en a que deux), pour avoir des balles infinies, aller en piste 25 secteur Ø1 à l'adresse Ø229 et remplacer le Ø3 par un ØØ.
(Patrice MAUBERT)

PREVIEW!

SAINT & GREAVSIE

GRANDSLAM SUR AMIGA

Le foot, le foot, le foot, le foot comme disait Guy Bedos, le foot, le foot, le foot ils n'ont plus que ce mot-là à la bouche. Et vous avez plutôt intérêt à l'avoir en bouche si vous voulez jouer à ce jeu: c'est en gros un quizz sur le foot. Ca se présente comme ça: vous avez un petit bonhomme tenant un ballon bras tendus devant plusieurs terrains alignés. On voit çà de haut. Un niveau monte et descend à une vitesse effroyable, et quand vous cliquez le joystick, le niveau s'arrête et selon sa hauteur la ballon part plus ou moins loin. Il tombe sur un certain terrain, et la question portera sur ce terrain et l'équipe à laquelle il appartient, donc. Autre tableau, nous retrouvons le petit footballeur face à un but, prêt à shooter. La question est inscrite en haut de l'écran et vous avez le choix entre trois réponses, ou alors passer parce que vous en savez que dalle. Si vous répondez à côté, le mec tape dans le ballon qui passe loin du but. Nul que vous êtes! Mais si vous répondez tout juste, le ballon file et vient s'engouffrer dans le filet, c'est la gloire, ouaaaaiiiss!!!! on-a ga-gné! on-a ga-gné!! Tariiitaraaaaaa!!! Bon, on se calme. Voilà, c'est tout, et ça recommence pour la seconde question. Personnellement j'y connais rien au footballe (et j'en ai rien à foot, haha elle est pas mal), et en plus les questions portent sur des équipes anglaises. Woooohhoo...



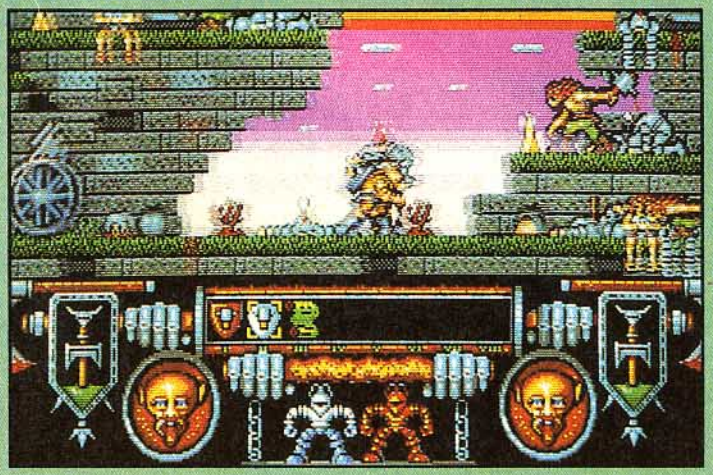
L'ALLIANCE

COSMIC SOFTWARE SUR CPC

On dirait un bon jeu d'aventure, ça sonne comme un bon jeu d'aventure, on a envie que ce soit un bon jeu d'aventure, mais non! rien à faire! ce n'est pas un "bon jeu d'aventure". Pourquoi? Parce que tout d'abord la réalisation est vraiment très mauvaise. Sur votre écran adoré vous voyez: en haut à gauche la liste des objets visibles et prenables, en bas, il y a une grande case pour les dialogues et les instructions, et en haut à droite, dans un cadre minuscule, le décor. Alors là je dis non, faut pas déconner tout de même! Les dessins dans la microscopique case sont très chouettes, réalistes et simples, mais vraiment c'est trop petit! Pas de couleur (non! c'est un mode deux), pas de petits zlibouillis pour faire plus joli autour du texte, rien. L'histoire est bien pourtant, mais

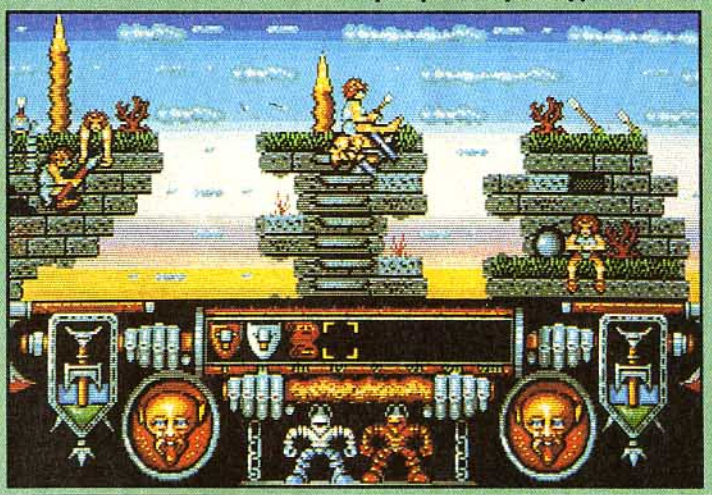
ONSLAUGHT

HEWSON SUR ST

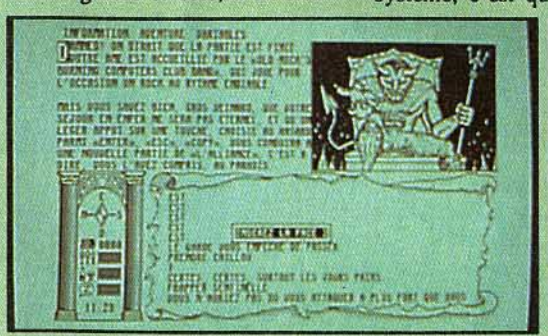


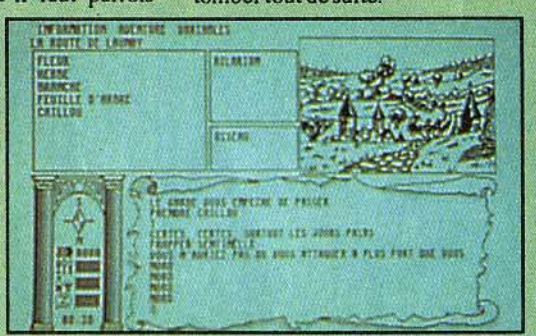
On vous en avait glissé un mot dans le numéro 40, et on va pouvoir vous en parler un peu plus cette fois-ci. On va même pouvoir vous donner des tas d'infos EXTREMEMENT intéressantes sur ce jeu. D'abord, son titre comporte exactement 9 (neuf) lettres, la première étant un O et la dernière un T, ce qui fait OT, phonétiquement "oté". La lettre médiane étant un A, on obtient "oté à". Les lettres médianes de chaque moitié étant respectivement un S et un G (onSlauGht), on obtient "GOTAS", soit "J'ai oté à S". Les lettres restantes sont NLUH. En les remettant dans le bon ordre, on obtient "GOTASLUHN", soit "J'ai oté à Eselle uachène", ce qui ne veut rien dire du tout.

Malgré cela, le jeu est très intéressant. Comparé à Populous, on ne peut pas dire qu'ils appartiennent à la même veine, ils n'ont rien de commun. Il serait aussi illusoire de les comparer que de vouloir comparer, par exemple, Blade Warrior et Altered Beast, qui sont deux logiciels très dissemblables. Terry's Big Adventure est très dissemblable également, mais revenons à Onslaught. La disquette est bleue et l'étiquette comporte un filet vert, et ça se joue au joystick. En faisant fondre la disquette, on obtient un tas de plastique fondu duquel on ne peut plus rien faire, car les données sont altérées, comme Beast (Altérée Beast). Ah ah. Je vais mourir de rire. Passons ces quelques détails techniques pour avancer plus au-delà dans l'histoire même, pivot tournant de tous les intérêts investis dans ce symbolique jeu: vous êtes un guerrier, avec une hache, et vous devez tuer tout ce qui bouge. Voyons derrière cette métaphore brutale le véritable sens du récit: en tuant ces gens armés et mal intentionnés, vous récupérez des emblèmes (retour aux symboles) que vous ne revendez pas du tout, mais qui vous servent à réconcilier des tribus d'indigènes malpolis et nerveux qui font rien qu'à se taper sur la gueule. Visuellement parlant, ça bouge, ça gicle (surtout le sang), ça explose, ça rebondit et ça saute à tout va. Les décors sont fournis jusqu'à la gueule de murs, de guerriers armés, de gonzesses affalées nonchalamment sur l'herbe (ou peut-être sont-ce-t-elles mortes? De toute façon, on s'en fout, ce ne sont que des gonzesses après tout, - macho! les gonzesses elles auront ta peau - NDLR), de sortilèges voltigeant contre la tête de notre héros et de projectiles pointus qui font mal. C'est bien, ça défoule, on tue, on tranche, on tape, on casse et on meurt. La vraie vie quoi.



franchement c'est pas assez bien pour n'être qu'un jeu de texte, et les décors sont trop maigres pour être un jeu graphique. C'est bâtard. L'histoire, on vous en a déjà parlé: vous devez marier votre fille Gudule (ça me dit quelque chose...), moche grosse et bête, à un riche jeune homme, prince de surcroît. Une centaine de lieux illustrent cette épopée, tous très bien dessinés et l'ordinateur utilise un analyseur de syntaxe pour comprendre votre langage puérile et biscornu. L'ennui avec ce système, c'est qu'il faut parfois retaper sa phrase une bonne dizaine de fois avant qu'il y pige quelque chose. Très amusantes les insultes quand vous tapez des mots grossiers, à propos. Un jeu intéressant mais boiteux. J'espère que vous êtes pas myope, sinon laissez tomber tout de suite.





MAFFIA

COSMIC SOFTWARE SUR CPC

Prenez l'accent italien, mettez un chapeau mou, arborez un regard satisfait et abusé, et vous aurez tout à fait la tête du parfait mafioso. Justement c'est bien de cela qu'il s'agit, mais malheureusement, toutes les villes que vous teniez dans votre main de fer ont été dépouillées par un gang adverse pendant votre absence. C'est vous seul, avec votre mitraillette, qui allez mettre les dix villes à feu et à sang pour recupérer votre bien et montrer à tous ces morveux qui c'est qui commande ici! Non mais sans blagues! Apparaît tout d'abord la carte de votre cher pays: l'Italie, avec les dix villes à aller visiter. Le jeu lui-même se déroule en deux étapes: dans la ville, face à un mur d'immeuble exeptionnellement moche, vous devez tirer sur toute personne aparaissant aux fenêtres, également sans aucun intérêt graphique. Deuxième étape: le chemin entre deux villes que vous parcourez en voiture, poursuivi par d'autres bandits motorisés. Le système se répète dix fois, et dix fois vous jouez avec des graphismes simplifiés à outrance, des fenêtres bleu-ciel plaquées sur un mur en brique rouge rectiligne. Franchement, ils ne se sont pas fatigués pour fignoler les dessins. Quant aux poursuites de voiture, c'est un peu plus beau: les véhicules sont simples mais les décors de bord de route sont jolis, et c'est pompé outrageusement sur Asphalt, quoiqu'en disent certains. C'est tout de même et malgré tout le meilleur passage du jeu, quand vous zigzaguez entre les voitures et les motos. C'est donc un mélange d'arcade année et de poursuites motorisées que nous avons, assez indigestes malheureusement. Burp! Pardon.



JEUX... CRACK!

JET BIKE SIMULATOR — AMSTRAD

Pour la version disquette non pas cassette copié sur disquette !!
Pour passer à chaque fois au tableau suivant en normal, aller en piste 11, secteur 12 a &158, remplacer le 81 par un ØØ et a &17B, remplacer le 81 par un ØØ
(Patrice MAUBERT)

SKWEEK — AMSTRAD

Pour avoir des vies infinies joueur 1:
POKE &9974,&FF

Pour avoir des vies infinies joueur 2:
POKE &9982,&FF
(Patrice MAUBERT)

FOOTBALL DIRECTOR II — ATARI

Un truc pour obtenir plus d'argent.Sauvegardez une partie, et notez la somme que vous possédez.Quittez le jeu.Retournez au GEM, et appliquez l'option 'ouvrir fichier' à votre sauvegarde.Allez à la fin de ce fichier, et changez la valeur de votre compte en banque, qui se trouve à 8 lignes de la fin des datas.Changez aussi la valeur qui se trouve juste en dessous, en y mettant la même valeur que précédemment.
(Olivier BALANTZIAN)

3D GALAX — ATARI

```
1Ø REM 3D GALAX ATARI
2Ø REM VIES INFINIES de Olivier BALANTZIAN
3Ø OPTION BASE 1:DIM A%(128):A=VARPTR(A%(1))
4Ø Z$="6Ø1A":I=A
5Ø WHILE Z$<>"JOYSTICK"
6Ø Z=VAL("&H"+Z$)
7Ø POKE I,Z:I=I+2:READ Z$
8Ø WEND
9Ø BSAVE "GALAXJOY.PRG",A,32Ø
1ØØ DATA ØØØØ,ØØE4,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
1Ø1 DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,FFFF,4FFA,Ø1FE
1Ø2 DATA 2F3C,ØØØØ,Ø3ØØ,487A,FEF4,4267,3F3C,ØØ4A
1Ø3 DATA 4E41,4FEF,ØØØC,487A,ØØ64,3F3C,ØØØ9,4E41
1Ø4 DATA 5C8F,3F3C,ØØØ7,4E41,548F,4267,487A,ØØ4A
1Ø5 DATA 3F3C,ØØ4E,4E41,41FA,ØØ68,3Ø18,CØFC,ØØØ6
1Ø6 DATA D1CØ,487A,ØØ37,487A,ØØ33,2FØ8,2F3C,ØØ4B
1Ø7 DATA ØØØ3,4E41,4FF9,ØØØ7,7FFØ,2F4Ø,ØØØ4,224Ø
1Ø8 DATA 43E9,Ø1ØØ,41FA,ØØ3A,3Ø18,534Ø,2458,D5C9
1Ø9 DATA 3498,51C8,FFF8,4ED1,2A2E,2AØØ,1B45,496E
11Ø DATA 7365,7274,2Ø67,616D,652Ø,6469,736B,2Ø61
111 DATA 6E64,2Ø7Ø,7265,7373,2Ø61,2Ø6B,6579,ØØØØ
112 DATA ØØØA,ØØØØ,Ø4E4,6Ø74,ØØØØ,Ø55A,317C,ØØØØ
113 DATA Ø55C,4A79,ØØØØ,Ø55E,Ø55C,ØØØØ,Ø56Ø,317C
114 DATA ØØØØ,Ø562,4A79,ØØØØ,Ø564,Ø692,ØØØØ,Ø566
115 DATA 4EDØ,ØØØØ,ØØ4Ø,4E71,ØØØØ,ØØ42,7ØØ3,6175
116 DATA 746F,5C61,6374,696F,6E73,742E,7Ø72,67ØØ
117 DATA JOYSTICK,LE,PLUS,BO
```

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

Un francais rentre dans un bar à Londres. Il s'adresse au barman:

-Je voudrais quelque chose de grand et de glaçé..

Le barman lui répond:

-Prenez ma femme !
(BAILLY Philippe)

TEST!



Sur ST.

ACTIVISION • TESTE SUR ST • DISPONIBLE AMIGA-ST-C64

Gosth'n Goblins revu et corrigé, en plus réaliste, et avec une suite encore plus délirante. Mais alors vraiment bien délirante! Vous pouvez y jouez seul ou à deux (à deux c'est mort de rire! k...kk...k..), et le but est de marcher le long d'un mur en dégommant à coups de lattes et coups de poing dans les dents les mort vivants, monstres divers et magiciens se trouvant là par hasard. Lorsque ces crétins de mort vivants, avec leur tête sous le bras, se font éclater, ils se gerbent en plusieurs morceaux, un bras par-là, une jambe sur le côté, et c'est rigolo (on aime bien quand c'est rigolo à Joystick, nous sommes des grand enfants, gaaatôôô...). C'est très visuel, et c'est supercoulchouet. Donc vous avancez, et lorsque vous voyez des boules jaunes et flottantes se promener au-dessus de votre tête de héros musclé, vous les attrapez et vous voilà métamorphosé en mi-homme-mi-loup. Les coups de poing deviennent de redoutables coups de mâchoire, et vous décimez beaucoup plus rapidement tout être mort vivant errant dans les parages. Fin de la première étape: grand duel avec un gigantesque monstre genre gros tas de boue, qui vous balance des copies de sa tronche de merde, et que vous pouvez éclater en lui tapant dans le bide plusieurs fois de suite. Et vous voilà reparti vers de nouvelles aventuuuuuures, youplabom! En souterrain, vous combattez des monstres aux formes diverses et délirantes, vous ne vous transformez plus en loup mais en dragon géant et verdâtre. Un compteur gravé dans la pierre (ils ont les moyens) en bas de l'écran vous indique que vous êtes en possession de trois vies, renouvelable quatre fois (ce qui nous fait... mm.. quatre fois trois, non.. si.. heu, trois plus quatre fois... heu.. rrhhah merdechié!). Voilà pour l'histoire, voyons la technique. Le graphisme est pas mal, il est bien travaillé et très réaliste. Votre héros est torse-nu et donne des crochets du droit à tout va, zi va les cheupés dans la leug du keum, avec des mignons p'tits bruitages des familles genre: "chtok, how, aaargg..." et une digit sonore qui fait: "Paoueuuur hheupe!" quand vous gobez les bulles jaunes. Un scrolling lent et légèrement saccadé défile, alors que les persos sont animés rapidement. Mais, dans l'ensemble, c'est 'achte bien. Petite parenthèse pour les heureux possesseurs de C64, vous n'aurez pas digit sonor (bien fait), le graphisme est bon pour un C64 et en comparaison, l'anim' est meilleure que sur Amiga et ST. Le scrolling du fond défile plus lentement et sans à-coups, les héros répondent mieux aux commandes et sont plus maniables. Voilà, c'était la parenthèse, revenons au jeu en général. Les monstres! Aaah les monstres sont biens. Du gros bonhomme genre Hulk mais en bleu au ver de terre tête-de-dragon, en passant par des gnomes flasques à la bouche démesurée, et les ptérodactyles cadavériques, ils sont tous géniaux. C'est superbe, j'aime beaucoup et que c'est superbe. J'aime beaucoup. Allez, encore une bonne chose avant de vomir sur les môvais côtés du jeu: le générique, où l'on voit une paire d'yeux de loup très réaliste et joliment animée, que ça fait peur. Niark niark, passons aux côtés nazes du jeu. D'abord, quand vous jouez avec quelqu'un, vous êtes deux mignons petits frères jumeaux que même votre mère ne vous distingue pas. A moins que l'un des deux ne se transforme en quelque animal bizarroïde, c'est très dur de vous reconnaître. Sauf pour ceux d'entre vous qui ont un C64 (comme quoi!), notez-le bien: les deux héros sont de couleures DIFFERENTES. C'est fou, non? Ils ont dû se rendre compte que c'était insuportable de jouer avec son frangin jumeaux, alors ils ont fait des corrections. Les gros malins! Ensuite, chaque niveau dure vraiment trop longtemps avec les mêmes embûches. C'est un peu lassant, vu la lenteur du scrolling. Mais en général la version "jeu de café" SEGA (de la marine) est très bien respectée, et vive les jeux où qu'on joue à deux, parce qu'à deux la vie est plus beeeeeelleuuuu.... non, je déconne

Kaaa.

GRAPHISME : 17
SON : 16
ANIMATION : 15
INTERET : 13



Sur Commodore.

Sur Amiga.





JEUX... CRACK!

RUNNING MAN — ATARI

```
1Ø REM Energie et choix du level
15 REM sur RUNNING MAN version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &9ØØØ:MODE 1
4Ø FOR N=&A3ØØ TO &A335:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>5528 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø INPUT"LEVEL DE DEPART (1-5) ";L:POKE &A32B,L-1
8Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
9Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &A3ØØ
1ØØ DATA Ø6,Ø4,21,32,A3,11,ØØ,CØ,CD,77,BC,EB,CD,83,BC,CD
11Ø DATA 7A,BC,21,ØØ,BF,22,23,A1,21,26,A3,11,ØØ,BF,Ø1,3Ø
12Ø DATA ØØ,ED,BØ,C3,DC,7Ø,AF,32,6E,13,3E,Ø4,32,7Ø,27,C3
13Ø DATA C3,52,44,49,53,4B,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

VINDICATORS — AMSTRAD

CYBERNOID II — AMIGA

Listing à taper en Amiga Basic.
Apres l'avoir saisi, sauvegardez-le, dans le but d'une prochaine utilisation.

```
1Ø REM CYBERNOID 2 AMIGA
2Ø REM VIES INFINIES de De MANNET
3Ø FOR I=52Ø518 TO 52Ø697 STEP 2
4Ø READ A$:A=VAL("&h"+A$):POKEW I,A
5Ø NEXT
6Ø PRINT"INSEREZ LE DISK DE CYBERNOID II."
7Ø PRINT"PUIS CLIQUEZ DEUX FOIS SUR CANCEL."
8Ø PRINT"FAITES RESET,PUIS CTRL AMI+AMI POUR BOOTER."
9Ø CALL 52Ø626
1ØØ DATA 33FC,4ED3,ØØØ3,ØØC8,267C,ØØØ7,F158,4EEC,ØØØC
1Ø1 DATA 297C,ØØØ7,F162,ØØ7E,4ED4,33FC,5279,ØØØ3,419E
1Ø2 DATA 23FC,2Ø47,5249,ØØØ3,E3AE,33FC,464F,ØØØ3,E3B2
1Ø3 DATA 4EF9,ØØØØ,C3Ø8,2C78,ØØØ4,2E3C,ØØØ3,ØØØØ,2Ø7C
1Ø4 DATA ØØFE,88CØ,43F9,ØØØ7,FØØØ,3Ø3C,Ø145,12D8,51C8
1Ø5 DATA FFFC,23FC,2ØØ7,4E71,ØØØ7,FØ42,4EF9,ØØØ7,FØ16
1Ø6 DATA 2C78,ØØØ4,426E,ØØ2E,2D7C,ØØØ7,F1CE,Ø226,4EAE
1Ø7 DATA FD9C,2D4Ø,Ø22A,4EFA,FFFE,ØØØ7,F1D6,ØØØØ,ØØØØ
1Ø8 DATA 4AFC,ØØØ7,ØØØ7,F1D6,ØØØ7,F1FØ,Ø121,ØØF6,ØØØ7
1Ø9 DATA F1FØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØ7,F182,2863,2941,2E47,7269
11Ø DATA 666F
```


36.15 JOYSTICK

Il vous manque une astuce parue dans JOYSTICK Hebdo?
Consultez l'INDEX des bidouilles

TEST!

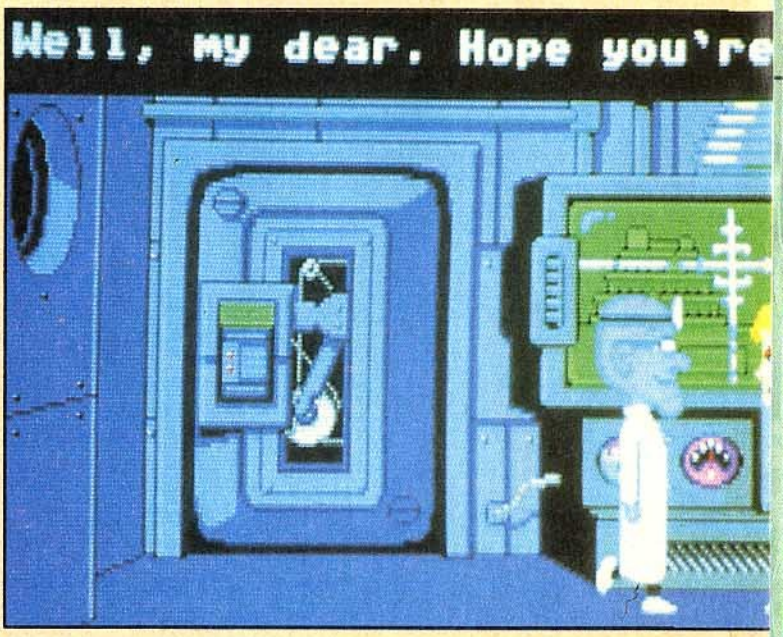
MANIAC MANSION

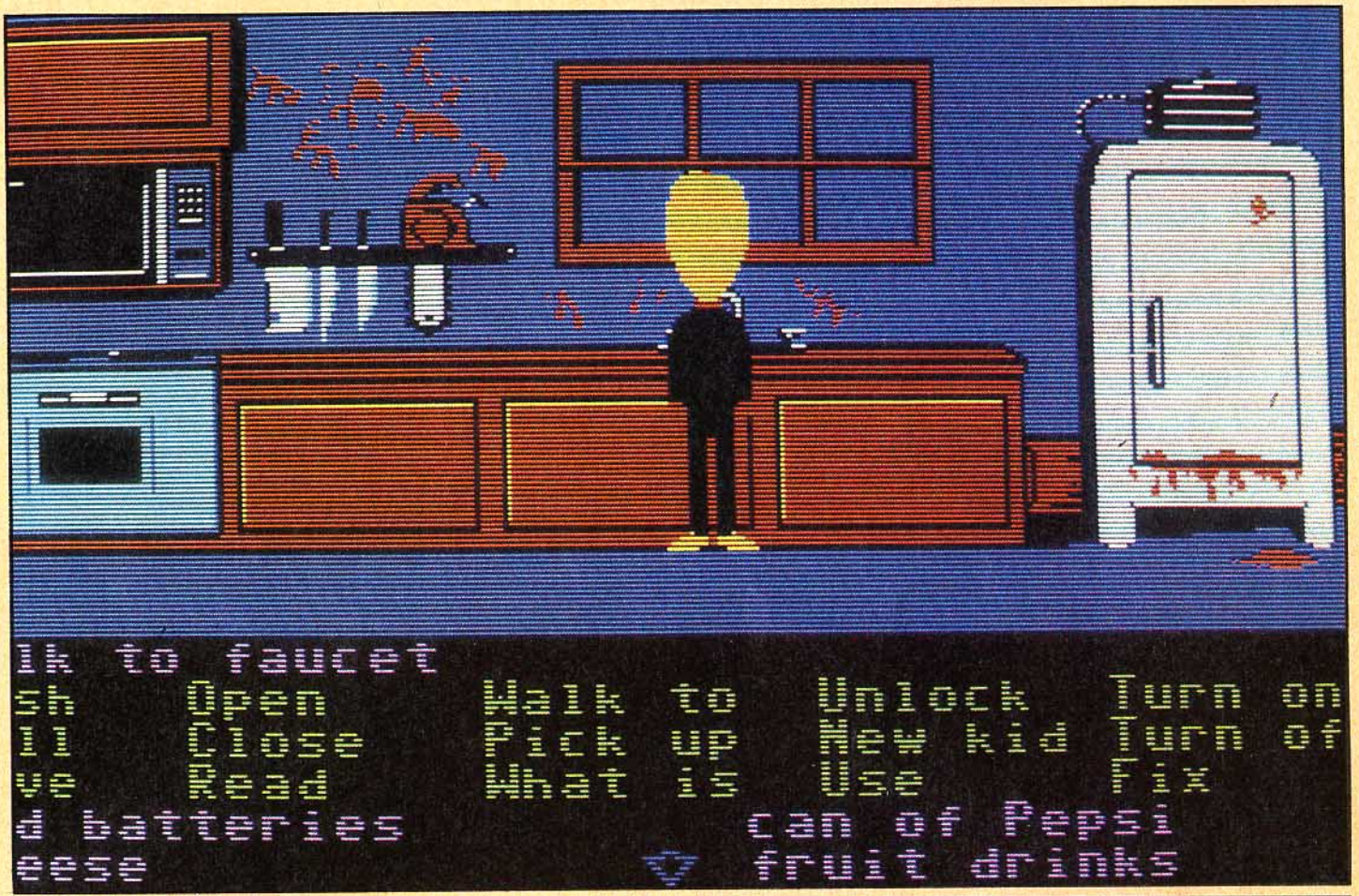


LUCASFILM GAMES • TESTE SUR PC • DISPO PC-AMIGA-ST

Voilà un jeu d'aventure sur PC comme on aimerait en voir plus souvent! Finie l'austérité, vive le graphisme et l'animation. En effet, MANIAC MANSION est uniquement graphique, l'écran est séparé en deux parties, l'une représentant le personnage que vous manipulez et l'endroit où il se trouve, l'autre contenant la liste des actions possibles et des objets que le personnage porte. Pour agir il suffit de choisir l'action, pousser, tirer, donner, ouvrir, fermer... puis, dans l'autre partie de l'écran, à quoi elle s'applique, un vase sur le piano, la lampe dans le coin de la pièce, le magnétophone... et là, miracle, votre personnage prend vie et va exécuter l'action. L'aventure est ainsi bien plus active et animée, plus de

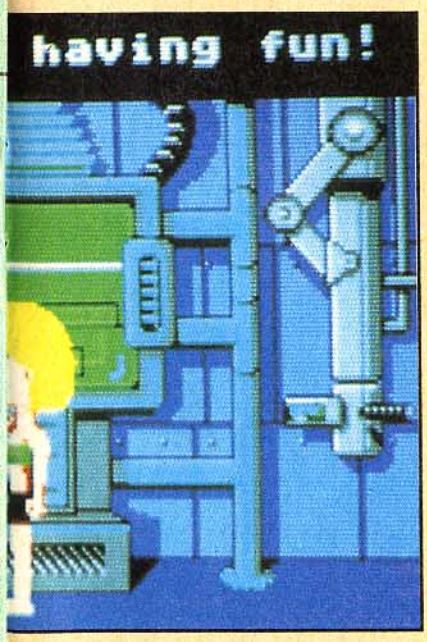
Maniac Mansion sur ST.



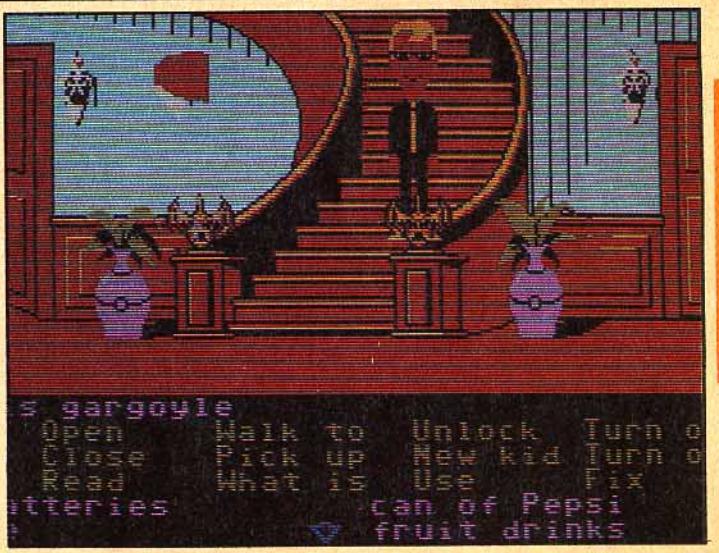


problème de vocabulaire, de faute de frappe, de description longue et fastidieuse où on doit repérer LE détail important. Ce serait quasi parfait sans le problème de la souris, j'ai dû utiliser à la place les touches de déplacement et la touche entrée, ce qui enlève beaucoup de maniabilité au jeu. Mais, basta, on s'habitue vite. Revenons au principal, l'aventure elle-même. Et là c'est le délire le plus profond. Vous vous appelez Dave et votre petite amie Sandy a été enlevée par un couple de savants fous, Fred et Edna, qui l'ont emmenée dans leur manoir et ne vont pas tarder à la transformer en légume anémique. N'écoutant que votre courage vous enrolez deux de vos amis, de préférence Bernard et Syd, pour investir le manoir et délivrer Sandy avant qu'il ne soit trop tard. Le scénario est ensuite une succession d'étapes à passer qui ont dû sortir tout droit de l'esprit torturé d'un maître du jeu (Eh oui, ce sont mes restes de jeux de rôle qui remontent) dont le seul but est d'attenter à la santé mentale de ses joueurs. On voit défiler les ustensiles les plus divers, Pepsi, fromage, vieilles piles, on croise un plante carnivore, une araignée, un tentacule... Il vous faudra explorer minutieusement toutes les pièces et parfois vous faire des noeuds au cerveau pour résoudre un problème. Il vous faudra beaucoup de temps pour arriver au bout, mais pour vous distraire, l'aventure est émaillée de petites séquences animées qui rompent la monotonie. La réalisation, le graphisme et l' animation sont de très bonne qualité pour un PC, le son lui est décevant mais pouvait-on faire mieux? Au total, une très bonne aventure graphique où l' on ne s'ennuie pas.

Duy Minh



GRAPHISME : 16
SON : 8
ANIMATION : 16
INTERET : 15





JEUX... CRACK!

VIGILANTE — AMSTRAD

```
1Ø REM VIGILANTE AMSTRAD K7 de P. FUNARO
2Ø REM VIES INFINIES,ET CHOIX NIVEAU DEPART.
3Ø FOR I=128 TO 135:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT
4Ø FOR I=&9859 TO &9885:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT
5Ø FOR I=&9918 TO &9A7A:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT
6Ø POKE &9BE4,21Ø
65 MODE 1:PRINT"NIVEAU DE DEPART (1-5):";N
7Ø IF N<1 OR N>5 THEN 6Ø ELSE POKE &9A65,N
8Ø FOR I=Ø TO 15:READ A:INK I,A:NEXT:MODE Ø:BORDER Ø
9Ø MEMORY &3FFF:CALL &BD37:LOAD"!",&4ØØØ:CALL &9918
1ØØ DATA 3E,ØØ,32,16,58,C3,ØC,56
1Ø1 DATA 8Ø,FF,ØØ,ØØ,ØE,ØØ,61,98,F4,FF,F4,FF,F4,FF,F4
1Ø2 DATA FF,18,ØØ,ØØ,5B,ØØ,ØØ,46,9A,DØ,7Ø,ØØ,ØØ,ØØ,4Ø
1Ø3 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
1Ø4 DATA F3,DD,21,CB,96,21,ØØ,CØ,Ø6,C8,DD,75,ØØ,DD,23
1Ø5 DATA DD,74,ØØ,DD,23,7C,C6,Ø8,67,3Ø,Ø4,11,5Ø,CØ,19
1Ø6 DATA 1Ø,EA,31,CB,96,3E,1Ø,Ø6,F6,ED,79,26,32,Ø6,9C
1Ø7 DATA 3E,16,CD,15,9A,3Ø,F5,3E,C6,B8,3Ø,FØ,25,2Ø,EF
1Ø8 DATA Ø6,C9,CD,19,9A,3Ø,E6,78,FE,D4,3Ø,F4,CD,19,9A
1Ø9 DATA 3Ø,DC,ØØ,DD,21,75,98,11,Ø2,ØØ,ED,5F,Ø6,12,2E
11Ø DATA Ø1,78,Ø6,D7,CD,15,9A,D2,ØØ,ØØ,3E,E7,B8,CB,15
111 DATA 3E,ØØ,ØØ,3E,15,D2,74,99,3A,74,98,85,32,74,98
112 DATA 65,3A,E4,9B,AA,AB,DD,AC,DD,AD,AD,DD,77,ØØ,Ø6
113 DATA Ø9,CB,63,28,ØD,3A,E4,9B,C6,2D,83,92,32,E4,9B
114 DATA Ø5,Ø5,Ø5,3A,E4,9B,C6,C3,32,E4,9B,DD,23,1B,7A
115 DATA B3,C2,71,99,C3,D6,99,11,Ø3,9A,ED,53,C2,99,81
116 DATA Ø6,Ø1,D1,7A,B3,C8,DD,E1,18,9B,2A,75,98,11,C4
117 DATA 2F,ED,52,C2,ØØ,ØØ,21,F1,99,22,C2,99,DD,E1,11
118 DATA 5Ø,ØØ,Ø6,Ø1,C3,71,99,D1,7A,B3,CA,C4,99,D5,DD
119 DATA E1,13,11,5Ø,ØØ,Ø6,Ø3,C3,71,99,D1,7A,B3,C8,DD
12Ø DATA E1,21,1B,9B,ØØ,ØØ,ØØ,23,Ø6,Ø3,C3,71,99,CD,29
121 DATA 9A,DØ,C3,1C,9A,7B,E6,Ø7,CA,22,9A,3E,ØØ,C3,27
122 DATA 9A,3E,13,3D,2Ø,FD,A7,Ø4,C8,3E,F5,DB,FF,1F,C8
123 DATA A9,E6,4Ø,28,F3,79,2F,4F,3E,ØØ,ØØ,ØØ,C3,44,9A
124 DATA 37,C9,7C,21,73,98,86,23,BE,C2,ØØ,ØØ,AF,Ø6,F6
125 DATA ED,79,Ø1,8C,7F,D9,E1,31,F8,BF,F3,21,8Ø,ØØ,22
126 DATA 4E,54,3E,Ø1,32,Ø6,54,C3,64,96,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
127 DATA Ø,26,13,3,15,16,4,6,24,Ø,1Ø,2,2Ø,18,9,15
```

DOUBLE DRAGON version USA (!) — AMIGA

On avait déjà publié dans JOYSTICK le code pour avoir accès aux options de ce jeu mais Pierro nous a fait la même chose avec la version des zétats zunis...
Nouveau cheat mode = UPSIDEDOWNOVISION
Le reste = comme sur l'autre version : De F1 à F5 et DEL
(Pierre Boutavant)

MORE DE RIRE

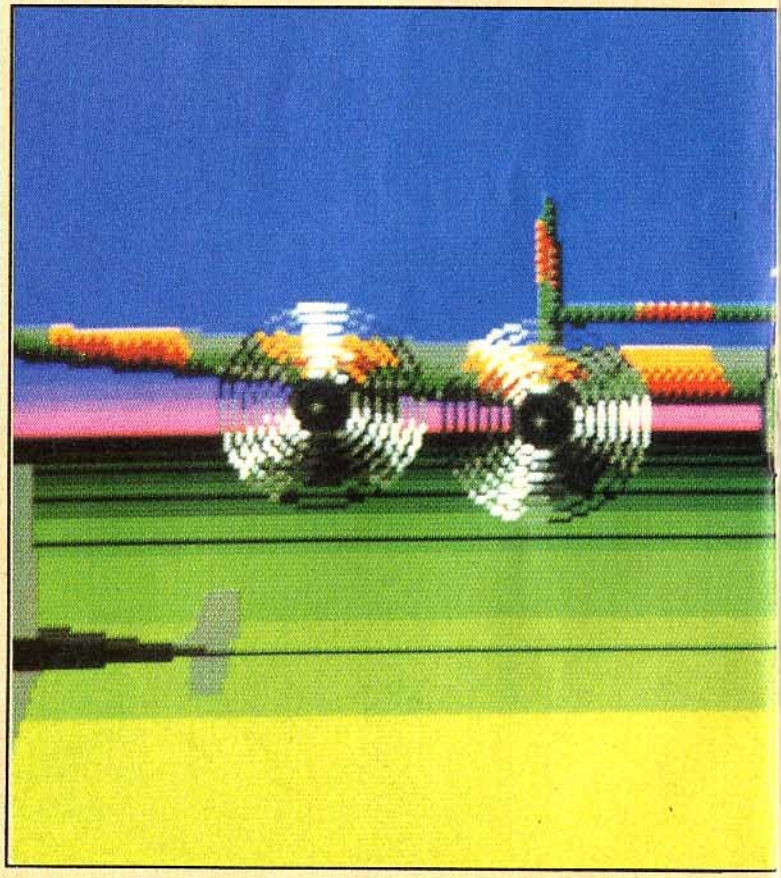
Un homme va au cinéma pour la première fois de sa vie. Il se présente à la caisse :
- Je voudrais un billet, s'il vous plaît.
La caissière lui en vend un, mais trente secondes plus tard, l'homme revient à la caisse :
- Un autre billet, s'il vous plaît!
La caissière lui vend un second billet, mais trente secondes après, l'homme est à nouveau devant la caisse.
-Un billet, redemande t-il. Alors, la caissière:
Mais enfin monsieur, si vous êtes plusieurs, prenez tous vos billets à la fois!
-Mais je ne suis pas plusieurs, je suis seul, mais dès que je veux entrer dans la salle, il y a une femme qui me déchire mon billet!

(ROGNON Jean-Yves).

TEST! LANCASTER

ACTUAL SCREENSHOTS CRL • TESTE AMIGA • DISPO AMIGA

Ca commence par une super musique comme on en entend souvent dans les beaux films. Une musique bien digitalisée avec une voix graillonnante qui fait du talk over... Et puis soudain l'ordre: "Fire! Fire!" Probablement l'un des membres d'équipage de ce Lancaster survolant la mer à basse altitude, que l'on voit sur la première image noire et blanche, scannerisée à souhait. Après un passage rapide sur une check list proposant différentes configurations de missions, nous voici sur le terrain face à trois loustics parmi lesquels il faut choisir le tireur. Qui prendre? Le stéréotype du héros de la dernière, le bleu bite sorti des jupes de sa mummy ou bien l'officier strict, réserviste, rappelé parce qu'il n'y a plus personne, couvert de médailles, très propre sur lui? Hum? Au hasard... le premier! Et à partir de là, l'enjeu devient excitant! Car il est possible de choisir des missions de jour plutôt suicidaires mais glorifiantes ou des vols crépusculaires extrêmement simples, mais peu générateurs de médailles et de bonus. Le sergent Pennington, 26 ans, va donc piloter l'appareil géant, de jour, car je tiens à voir ce qui se passe! Et ce qui se passe est vraiment génial. Le graphisme est super! très réaliste! L'équipage de six hommes monte à bord de l'appareil, le pilote ferme la verrière et lance les moteurs. Chaque hélice se met à tourner avec le bruit du moteur. Et là, WHAOUH!!! C'est encore plus génial!! De la 3D!!! OUI! de la 3D, mon pote! Avec l'avion qui sort du hangar, qui roule sur la piste et décolle, avec variation du niveau sonore, effet Döppler et tout le cirque! Une carte s'affiche qui permet de découvrir où l'on est, qui on est, ce

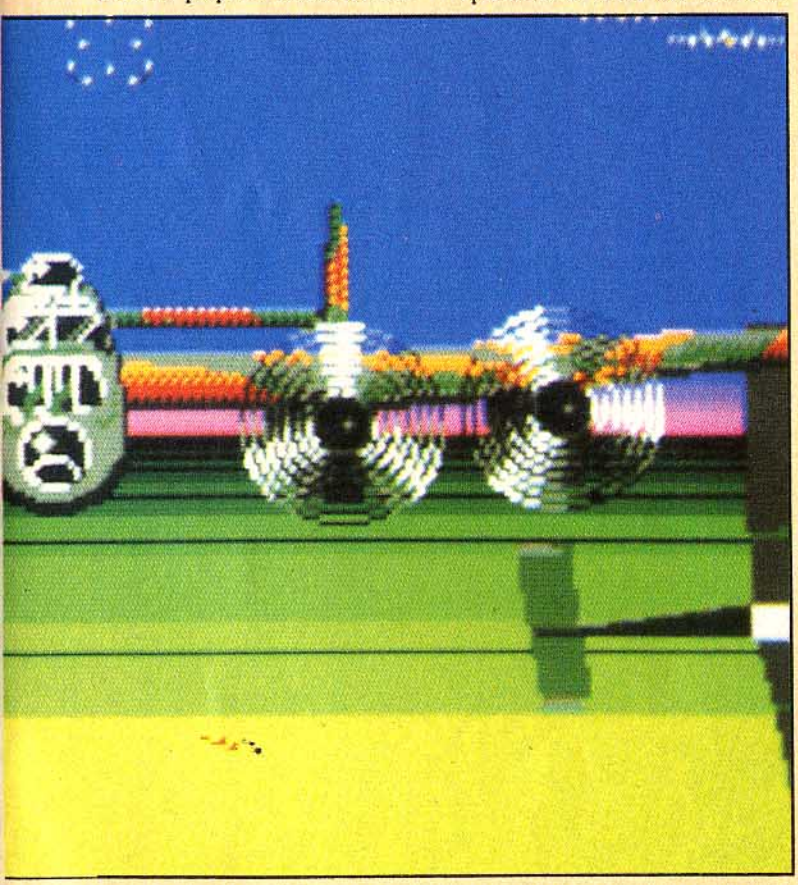


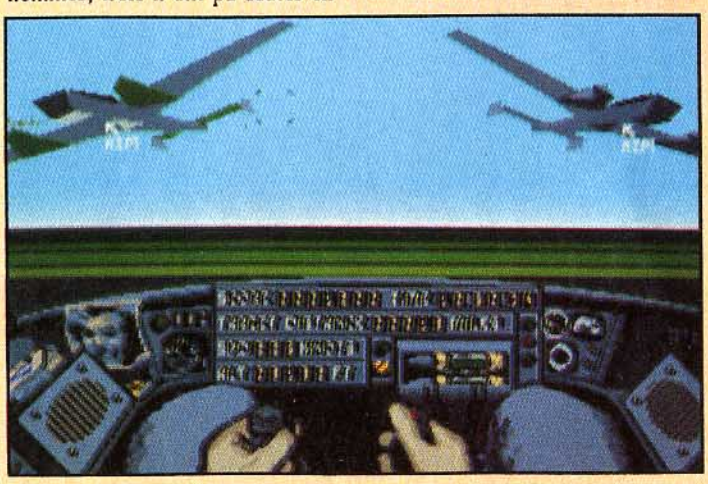


que l'on est. A vu de nez, pas grand chose dans cette immensité entre la Grande Bretagne et la Normandie, où sont tapies des escadrilles de chasseur, des cohortes de ballons et des DCA plus que meurtrières. "Debout là dedans, les enfoirés arrivent! préparez vos mitrailleuses, ça va cartonner un max!" Dans le cockpit, les mains du pilote semblent vouloir tailler un chemin à l'avion au travers de tous les obstacles terribles. "Tire! Tire! Vas-y! Descends-les!" hurle une voix dans le haut parleur. Certaines options de la check list sont fort intéressantes à ce moment. Le choix des objectifs, la désignation de l'avion à abattre, et le tir automatique, peuvent être pris en charge par le programme. Les combats sont passionnants, car en 3D ou presque. Les ennemis vous foncent dessus en tournoyant, grossissant dans votre cockpit, jusqu'à l'emplir presque entièrement. Une folie ce jeu!!! La mission que l'on aurait tendance à oublier, tellement je suis excité par ce que je vois à l' écran, la mission donc est d'aller bombarder une base ennemie et de retourner au pays ensuite, ce qui n'est pas une sinécure. J'ai testé les trois pilotes. Et c'est bien sûr le blaireau qui a réussi à mener à bien toute la mission. Les autres se sont fait descendre en cours de route! Un vrai carnage! Sur les six hommes, trois n'ont pu sauter en parachute, un s'est tué en percutant la planète, les deux autres ont été faits prisonniers. Mais pour le petit jeune, le retour au bercail fut sans soucis. Attendu par sa maman, il eut le triomphe modeste. En résumé, si cela est possible, Lancaster,c'est éclatant! Une réussite!!! Une aventure géniale!!! Un Tirdanl'tas comme on en voit jamais!!! C'est incroyable!!! Ca vaut vraiment le coup de se priver de ses 5 cocas quotidiens durant une semaine!!! J'y crois pas tellement c'est bien!!!

Golo

GRAPHISME : 20
SON : 20
ANIMATION : 20
INTERET : 20





JEUX... CRACK!

BILLY LA BANLIEUE I — AMSTRAD

```
1Ø REM Energie infinie sur BILLY 1 version Disk
2Ø REM Pour le pack 'MEGAPACK'
3Ø REM (C) Joystick Hebdo 89 par Patrice Maubert
4Ø OPENOUT"TB":MEMORY &FFF:CLOSEOUT:LOAD"2:DISC"
5Ø POKE &654Ø,Ø:POKE &6727,Ø:POKE &6568,Ø:POKE &6569,Ø
6Ø POKE &656A,Ø:POKE &662B,Ø:POKE &662C,Ø:CALL &74ØB
```

HARDBALL — ATARI

Voici quelques conseils:
-Choisissez plutôt l'équipe des All-stars que celle des Champs.
-A la mi-temps du match, remplacez LAWS par WELLS, et WRATTEN par HARRIS.
-Les meilleurs lanceurs sont: OLIVER,PEREZ,LEARY et COOK. Les autres ne seront efficaces que pendant un court instant.
-Ne jamais lancer de balles rapides au centre.
-Changez régulièrement de lanceur après quelques tours. (DARMON)

BLASTEROIDS — AMIGA

S'il vous reste encore des cristals et des additifs d'équipement à ramasser sur l'écran quand la porte de téléportation au niveau suivant apparaît, transformez-vous en vaisseau plus rapide: c'est celui qui offre la plus grande résistance aux effets magnétiques de la porte.
Quand vous affrontez MUKOR, passez d'un coin de l'écran à l'autre, en commençant par détruire les tentacules du bas.
(DE MANNET)

5éme AXE (MEGA PACK) — AMSTRAD

```
1Ø REM Energie infinie sur 5eme AXE version Disk
2Ø REM Pour le pack 'MEGAPACK'
3Ø REM (C) Joystick Hebdo 89 par Patrice Maubert
4Ø OPENOUT"TB":MEMORY &EFF:CLOSEOUT:LOAD"1:DISC"
5Ø POKE &5A2F,&9A:CALL &FØØ
```

HAWK-EYE — COMMODORE

Pour avoir les vies infinies, il faut taper VALSSPELER pendant la page de présentation.Le sigle Thalamus clignote,et ça y est...
(DIARRA David)

BILLY LA BANLIEUE II — AMSTRAD

```
1Ø REM Plein de bidouilles sur BILLY 2 version Disk
2Ø REM Pour le pack 'MEGAPACK'
3Ø REM (C) Joystick Hebdo 89 par Patrice Maubert
4Ø OPENOUT"TB":MEMORY &EFF:CLOSEOUT:LOAD"1:DISC"
5Ø POKE &96Ø5,1:POKE &99ØE,Ø:CALL &9FØC
```


36-15
2000 TRUCS, ASTUCES, POKES 24h sur 24.
A CONSULTER OU A TELECHARGER
JOYSTICK

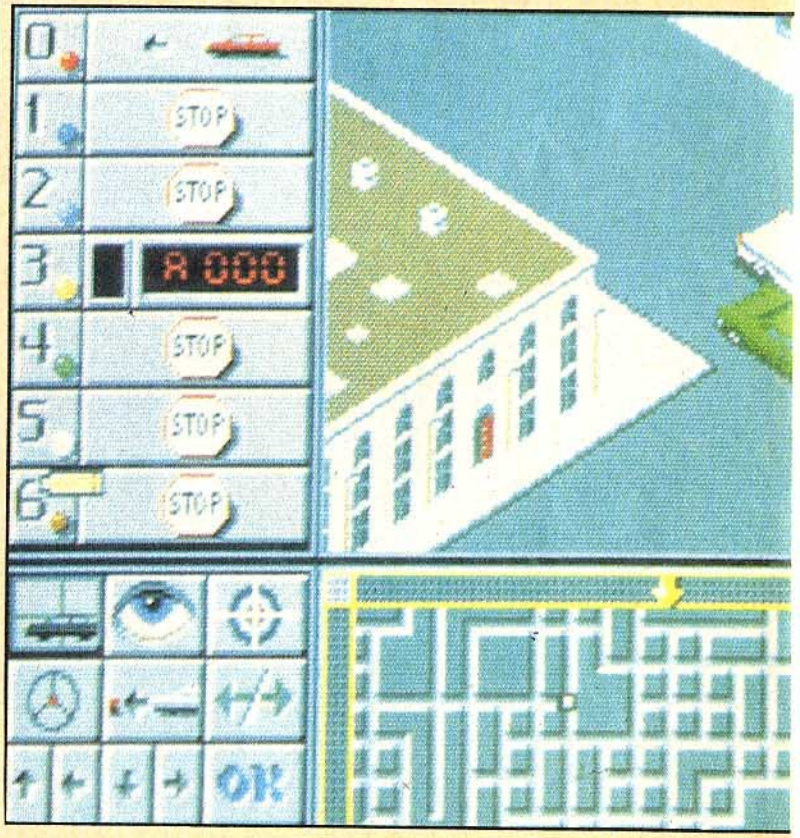
TEST!

CHICAGO 90

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



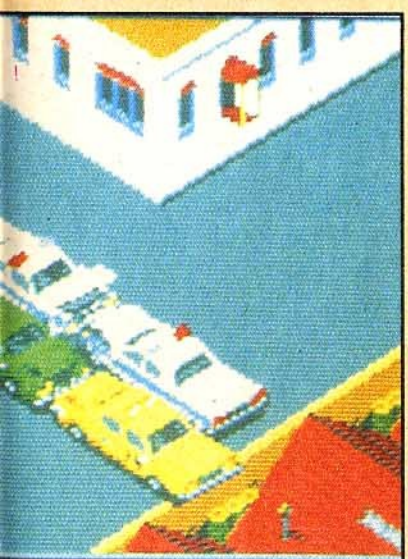
C'est comme qui dirait un jeu de gendarmes et voleurs qui se jouerait dans une ville, avec des voitures. Première possibilité: choisir son camp! Pas de problème, on va goûter aux deux! Miam, voilà déjà une option qu'elle est bonne puisqu'avec un seul jeu, on en fait deux. Le but du jeu pour les bandits est de sortir de la ville. Le but des keufs est donc de les en empêcher. Chacune des deux parties arrivera-t-elle à ses fins? Vous allez le savoir sur l'heure, puisque nous voilà parti dans une nouvelle et grandiose aventure, où rien, si ce n'est les murs, ne pourra nous arrêter. Le voleur n'a qu'une seule voiture, mais doit surveiller les flics, qui en possèdent 6, de caisses. L'écran est partagé en quatre parties importantes. La vue en 3/4



plongée, sur la rue permet de se voir rouler. Une vue longitudinale vous permet de suivre le déplacement de la voiture dans son sens et donc d'appréhender au mieux les carrefours et les virages. Un tableau de contrôle situé sur la gauche de votre écran facilite la gestion de votre garage, donnant par exemple la vitesse du leader chez les flics. Et puis, surtout, qu'apercevons-nous là, en bas? Hum? Un radar ou plutôt un plan de la ville, montrant de façon claire le lieu où l'on est, et surtout où sont les autres. A l'aide de quelques touches du clavier, la vision que l'on a de cette carte peut changer, puisque l'on peut aller voir ailleurs si le loup n'y est pas. Passons à bord d'un véhicule. Ca se pilote au joystick, et tant que c'est droit, ça va droit. Pour les virages, bonjour les baisers de feu dans les murs! Pendant ce temps, la cible se casse ou les keufs se rapprochent. C'est selon. Un apprentissage des différentes commandes est quelque peu nécessaire, à moins de se coller la notice sous le nez et de faire P ou CTL P pour faire une petite pause, le temps de souffler un peu, de faire le point, de faire les devoirs, de manger le quatre heures, bonjour les miettes et de relire la notice. Un bien beau jeu, pour les adorateurs de la course entre les murs.

Golo

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



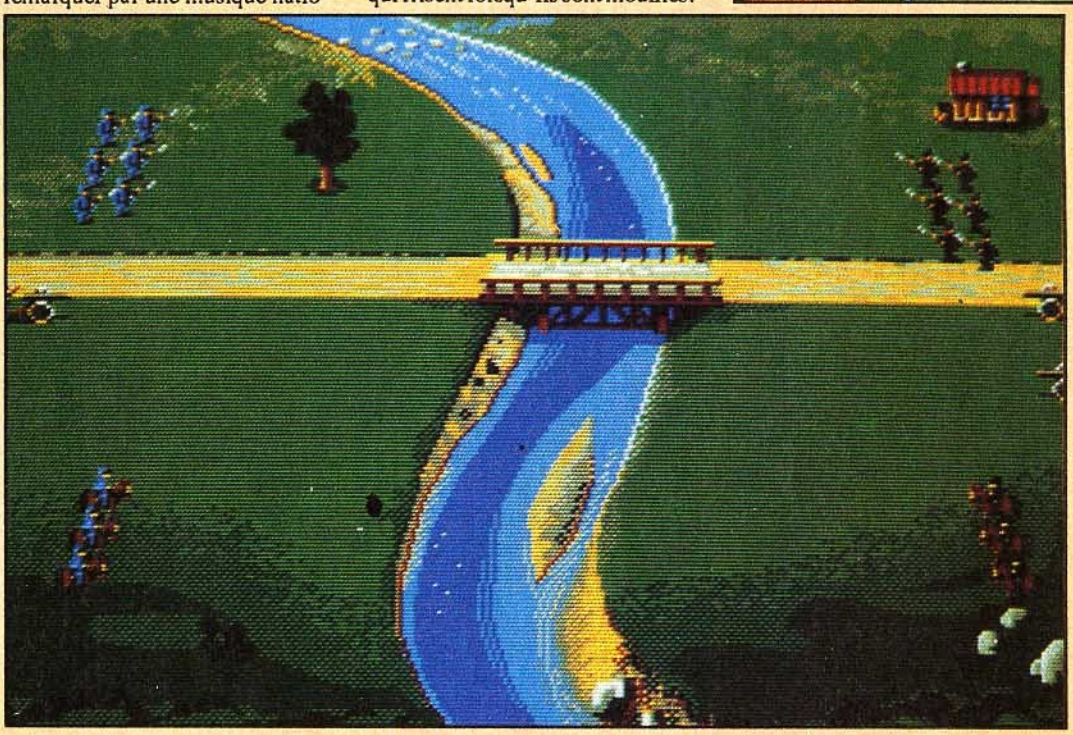
LES TUNIQUES BLEUES

INFOGRAMMES • TESTE SUR AMIGA • DISPO AMIGA

INFOGRAMES se secoue le joystick très fort en ce moment et vient de nous pondre un jeu qui va en éclater plus d'un! A commencer par les Tuniques bleues. Conçu d'après la bande dessinée du même nom, "Les Tuniques bleues", comment avez vous deviné?, les tuniques bleues vont recommencer pour jouer avec vous, la fameûûûse guerre civile entre les nordistes et les sudistes. Dès le début, le ton est donné, et c'est bon! Tiens j'ai pas vu le musicien préféré des Lyonnais sur la jaquette, comment cela se fait-ce? La première image est en fait un choix de langue qui se fait remarquer par une musique nationale. Ainsi pour les Français, ce sera La Marseillaise mais sans Jessie. En s'huitre, (SVP, me la piquez pas celle là, chers confrères du magazine dont le rédac chef est parti travailler dans un autre magazine multimachines), le choix de la configuration dans laquelle vous souhaitez vous exprimer est là devant vos yeux, vous tordant de rire tant les gags sont nombreux en une seule image. Mais à tiroirs, l'image! J'esspliqueu pour les ceusses qu'ont pas encore vu la preview, et ceux qu'ont pas la bonne boutique en face du lycée.

Un photographe doit immortaliser la première scène du jeu, il est de dos le bougre, et rigole quand on le titille un peu du bout de la souris. Face à lui et donc à nous, les deux camps adverses sont représentés par des membres de chaque couleur. Bleu ou gris, à vous de choisir. Chaque fois que vous cliquez sur le personnage ou sur le fond, ça change avec un petit gadget sonore hilarant. Choisissant donc un cavalier bleu, reste plus qu'à savoir si je veux les intempéries, les Indiens et le souk partout sur le terrain. J'y suis pas allée de main morte, j'ai tout pris, et ça a été le déluge sur ma tronche. Et moi qui ai les cheveux qui frisent lorsqu'ils sont mouillés! A partir de là, trempée, le combat fut inégal. J'essayais de prendre le meilleur sur ces beaux gars en gris, mais ils m'ont tout fait. Ils ont envahi mes terres, ils m'ont canonnée, ils m'ont piqué toutes les pépites qui passaient par là, et ils se sont armés jusqu'aux dents avec ce qu'ils ont fait venir en bateau de je ne sais où. Tout est question de stratégie, et quand arrive le moment où un nordiste rencontre un sudiste... c'est la gueeeeeerre! Apparaît le champ de bataille, traversé par une rivière. Avec le canon, face à l'adversaire, Chazam!! Trois bonshommes tombent raides, hélas pour moi, morts et leurs chevaux s'enfuient au galop; rien ne m'est épargné, pas même le gag de la petite baraque en bois qui explose! La déconfiture est totale, j'aurais pu dire la déculottée, mais vous y auriez vu malice! C'est balaise, c'est du très beau graphisme, du très beau son, et, et, et, et, (Bon, elle y va à la suite celle là! Avec ses effets de style à la mords-moil... NDLR) et du bon jeu, qui vous permettra de passer de bien belles après-midi... sans moi. En voyant les notes que j'ai données au jeu, le rédac chef m'a demandé si je l'aimais toujours... L'esclavage est peut être aboli aux US, le machisme ne l'est pas encore à JOYSTICK!!!





GRAPHISME : 18
SON : 18
ANIMATION : 18
INTERET : 18

JEUX... CRACK!

RAMBO III (LES JUSTICIERS) — AMSTRAD

```
1Ø REM Energie infinie tous niveaux sur RAMBO 3
15 REM version Disk
2Ø REM Version du pack 'LES JUSTICIERS'
3Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
4Ø MEMORY &8FEF:MODE 1
5Ø FOR N=&8FFØ TO &9Ø5E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>15994 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
8Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
1ØØ PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
11Ø IF C=1 THEN POKE &9ØØ4,&CB
12Ø PRINT
125 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
13Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &8FFØ:RUN"MENU"
14Ø DATA 76,21,ØØ,9Ø,Ø6,5F,7E,EE,CA,77,23,1Ø,F9,F3,FB
15Ø DATA 76,Ø7,E7,5A,F4,CA,6D,EA,CF,AD,A5,8D,D2,CD,EB
16Ø DATA AØ,D1,F4,18,CC,4B,F8,35,4B,E8,CA,48,F8,28,4F
17Ø DATA E8,29,4F,B2,F8,BØ,4C,F4,84,F8,96,5A,Ø7,E7,5A
18Ø DATA Ø3,EB,CA,4A,DC,C4,C4,88,Ø7,9C,5A,EB,CA,48,DC
19Ø DATA C4,C4,89,Ø7,9C,5A,EB,CA,4E,DC,DØ,C4,8C,Ø7,9C
2ØØ DATA 5A,EB,CA,4C,DC,D6,C4,89,Ø7,9C,5A,Ø3,D4,CA,15
21Ø DATA 96,5A,Ø3,AC,ØC,CD,ØØ
```

ATV SIMULATOR — AMSTRAD

Pour avoir du temps infini recherchez avec un éditeur de secteur les octets : 3A 66 35 C6 Ø1 et remplacez-les par : 3A 66 35 C6 ØØ
(Patrice MAUBERT)

CYBERNOID II — AMSTRAD

Pour être invincible recherchez avec un éditeur de secteur les octets : 3A B2 18 B7 CØ et remplacez-les par : 3A B2 18 B7 C9.
(Patrice MAUBERT)

XYBOTS — AMSTRAD

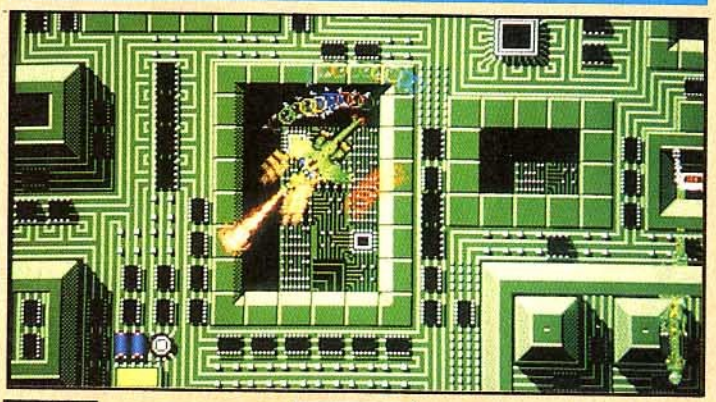
```
1Ø REM XYBOTS AMSTRAD K7
2Ø REM CREDITS INFINIS de PATRICK FUNARO
3Ø MODE 1:PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE";
4Ø PRINT " ET PRESSEZ UNE TOUCHE."
5Ø CALL &BB18:MEMORY &3FFF:OPENOUT"2"
6Ø MEMORY &4FF:CALL &BD37:LOAD"!",&5ØØ
7Ø POKE 1285,128:POKE 1286,Ø
8Ø FOR I=128 TO 15Ø:READ A:POKE I,A:NEXT
9Ø MODE 1:BORDER Ø:CALL 136
1ØØ DATA 62,Ø,5Ø,31,114,195,132,3,243,17
11Ø DATA Ø,1,33,Ø,5,1,Ø,2,237,176,195,Ø,1
```


36.15
Chaque jour
entre 18 et 19h
JOUEZ ET GAGNEZ
UN SOFT
JOYSTICK

TEST!

DRAGON SCAPE

WIKED SOFTWARE • TESTE SUR AMIGA • DISPO AMIGA



Un dragon volant, vu de haut, crachant des flammes destructrices: tel est votre rôle d'aujourd'hui, mes gaillards! Mais vous ne survolez pas une forêt enchantée, non non, pas non plus une ville paniquée, que nenni, mais un gigantesque circuit imprimé, si si. Ou alors le circuit et peut-être normal et c'est le dragon qui est tout piti. Peu importe. Il vole donc au-dessus de ce superbe décor, et il doit carboniser touS les petits trucs, nous appellerons cela des bugs (notez le rapport circuit imprimé/bugs. Notez, je vous dis!), qui gambadent à droite et à gauche. Il doit surtout ne pas louper les symboles lui redonnant de l'énergie (on dirait un panneau de STOP avec un gros P au milieux), c'est trop bête de mourir simplement parce que la vitesse lui A renvoyé ses flammes dans la gueule. Le circuit imprimé est plus vrai que nature, d'un réalisme époustouflant; une gigantesque ville de métal et de résistances, dont les nuances tirent toutes au vert. C'est très très bô. La dragon est pas mal non plus, vert aussi, et volant à une vitesse vertigineuse. Ah ça, l'animation est très bonne! La bêbette vole et tourne hyper-rapidement, vomissant ses flammes sur tout ce qui vie, et meurt (juste après). Une digit vocale accompagne ses actions, et un dessin de dragon à droite de votre écran devient de plus en plus squelette au fur et à mesure qu'il se prend des gnons. En partant de la queue (c'est un mâle), la peau verte recouvrant l'animal laisse place à un tas d'os grisâtres. Et lorsque qu'il ne reste plus de chair, l'enfant meurt. Bien entendu. Je vous ai décrit le premier niveau, mais sachez qu'il y en a quatre en tout, plus bô les uns que les ôtres, mais je vous laisse la suprise du graphisme ô combien sohpistiqué. Le gros problème de pas mal de soft sur Amiga, c'est que la prouesse technique est indéniable, mais l'intérêt du jeu est un peu trop laissé de côté. Si bien que Dragon Scape n'est malheureusement pas un jeu qui aura du suivi, il est super à regarder, un peu barbant à jouer. Le principe de ce jeu d'arcade a déjà été hyper-utilisé, et sinon les décors fabuleux (que je le répète) c'est un soft classique de "vaisseaux-qu'on- voit-de-haut-et-qui-tire-sur-tout-ce-qu'il-voit" sauf que c'est pas un vaisseaux hé, c'est un dragon, quel abruti celui là!

Kaaa

GRAPHISME : 17
SON : 17
ANIMATION : 18
INTERET : 9

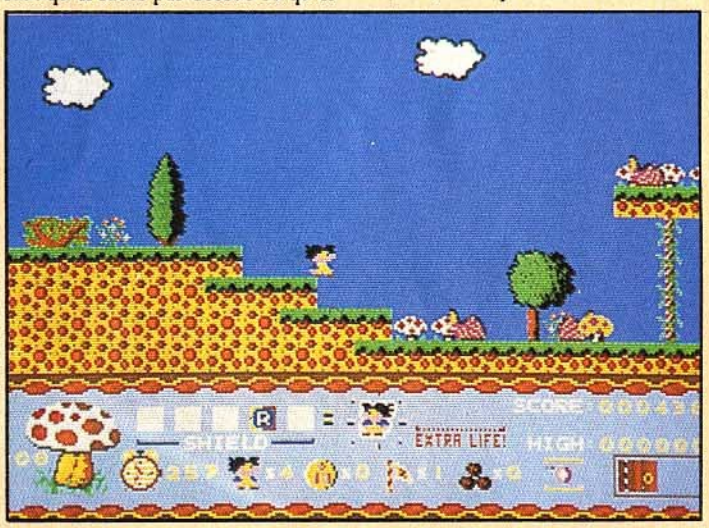
TERRY'S BIG ADVENTURE

GRANDSLAM • TESTE SUR ST • DISPONIBLE ST

Ne pas confondre avec Peewee's big adventure (le film), qui fut en son temps une merde sans nom, et qui n'a rien à voir. Voilà pour la parenthèse. Terry's... c'est l'histoire d'une tout piti bonhomme (qui doit faire au bas mot cinq pixels de hauteur) qui se promène dans la natuuuure, qui doit réussir une parcours du combattant pour antimilitariste inébranlable. Il doit passer sur les champignons pour se faire des points, et éventuellement, quand la chose se produit, choper la bulle de savon qui s'en échappe. Cette bulle éclate en laissant échapper une lettre de son prénom, et en l'attrapant il peut former ce si joli prénom que ses parent lui ont donner. Mais il y a des chevaux qu'il faut qu'il saute par-dessus ou qu'il peut dégommer avec son yoyo rouge sang, pour les hérissons pareil, et il doit faire attention aux flaques d'eau. S'il réussit le parcours, il arrive à une tour (genre tour d'échiquier) avec une clef accrochée à son flan qu'il doit attraper et il passe au second tableau. Voilà pour l'histoire, c'est mignon comme tout! Le graphisme est tout ce qu'il y a de plus enfantin, dans le sens que les dessins sont naïfs: Terry est un petit bonhomme avec pleins de cheveux sur la tête, il fait des bonds d'environ dix fois sa taille, les chevaux ressemblent au manège d'en bas de chez moi etc. C'est le manège enchanté, avec le même genre de petite musique énervante d'orgue de barbarie qu'on était obligé de subir étant môme, mais que l'on trouve tellement nostalgique aujourd'hui. Les couleurs sont fidèles à l'image du jeux: pastel et naïves, avec le ciel bleu et les nuages en forme de mouton et l'herbe si verte que les fleurs sentent bon et que la brise est légère. Youkaïdiaïda. Ca se joue tout seul avec un joystick, ça c'est relativement courant, et ce qui est bien (ça n'arrive que trop rarement) c'est que lorsqu'on meurt (snif) planté par un hérisson ou culbuté par un cheval (ou même noyé, allons-y carrément) on continue à peu près là où l'on s'est fait descendre. A peu près parce que c'est quand même tranché par palier. Voilà, c'est un très mignon petit jeu, attendrissant et amusant. L'animation, qui n'est pas très présente mais de toute façon y en a pas besoin, est honnête. Je tiens à le dire tout haut, c'est un jeu HONNETE et ça nous manque. Trop souvent l'artifice s'installe au détriment de l'intêret, mais là, non!

Kaaa

GRAPHISME : 16
SON : 14
ANIMATION : 15
INTERET : 18





BANGKOK KNIGHTS

SYSTEME 3 • TESTE SUR ST • DISPONIBLE ST-AMIGA

Hey man, vô zaley assitey à one spectacle fowmidèbeul suw khanal plous. La boxe sans pitié ni attendrissement, avec Mancho Man, Dan First, le fâmeux Bambo Man, Killa Kale, mais aussi Siam Sally, Muncho Mike, Daddy Kale et enfin le célèbre BB Butler! Un après l'autre, vous allez les affronter, gants de boxe aux mains, dans des endroits différents. Dès que vouz en avez allongé un, on passe au suivant, sans une seconde de répit. C'est ça le sport bande d'asperges! Face à face, vous devez torturer votre joystick pour que le boxeur donne un coup de coude, un coup de pied, un bon crochet du droit etc; c'est pas évident évident de le faire taper où on veut, mais c'est possible avec un bon entraînement. Une digit sonore est là pour réceptionner les coups avec des grands "How! Aoutch! Humf!" selon l'endroit où le coup s'écrase. Attention aux coups vicieux dans les parties, ça fait perdre beaucoup d'énergie et moi ça me fait mal pour le personnage. Même si ce n'est que quelques pixels réunis ensemble, je reste pas indifférent à l'écrasement de... heu... de.. mes balls non mais j'y tiens !!! Et comme tous les jeux de boxe, ça devient vite lassant, vu que y'a pas trente-six mille possibilités: on est face à face avec une tronche de cake et on tape dedans comme on peut. Vous avez pu admirer la palette d'adversaires qu'on nous offre, mais ça ne rend pas le jeux plus intéressant. Le graphisme est pas mal, vous vous battez contre des personnages ressemblant bien aux gros crétins que l'on voit à la téloche, sur Canal Plous. Moi j'adore! Les décors qui changent à chaque adversaire sont tout ce qu'il y a de plus banane, seuls les personnages sont jolis: il prennent presque tout l'écran, ça c'est choutard, et sont bien animés quand ils balancent leurs panards dans les "ieuk" des boxeurs. Enfin voilà, que dire d'autre, à part que c'est un soft tout à fait classique, ennuyeux comme un soft de boxe, avec juste une digit sonore sympa. Mais bon, ça suffit pas à faire un bon jeu çaaaaa!!!

Kaaa

GRAPHISME : 16
SON : 17
ANIMATION : 16
INTERET : 8



JEUX... CRACK!

INDIANA JONES — AMSTRAD

```
10 REM INDIANA JONES AMSTRAD K7
20 REM TOUT EN INFINI... de Patrick FUNARO
30 MODE 1:CALL &BD37:MEMORY &5FFF:OPENOUT"!D"
35 MEMORY &FFF:CLOSEOUT
40 I=&9D00:GOSUB 50:I=&BF00:GOSUB 50:GOTO 70
50 READ A$:IF A$="JOY" THEN RETURN ELSE A=VAL("&"+A$)
60 POKE I,A:I=I+1:GOTO 50
70 POKE &BF3C,&A7:POKE &BF44,&A7:POKE &BF49,0
75 POKE &BF4E,201:POKE &BF53,0
80 PRINT"INSEREZ LA CASSETTE ORIGINALE.":MODE 1
90 LOAD"!LUCAS",&1000:CALL &1000
90 LOAD"!",&1000:CALL &BF00
100 DATA F3,DD,21,B3,9A,21,00,C0,06,C8,DD,75,00,DD,23,DD
101 DATA 74,00,DD,23,7C,C6,08,67,30,04,11,50,C0,19,10,EA
102 DATA 31,B3,9A,3E,10,06,F6,ED,79,26,32,06,9C,3E,16,CD
103 DATA FD,9D,30,F5,3E,C6,B8,30,F0,25,20,EF,06,C9,CD,01
104 DATA 9E,30,E6,78,FE,D4,30,F4,CD,01,9E,30,DC,00,DD,21
105 DATA 5D,9C,11,02,00,ED,5F,06,12,2E,01,78,06,D7,CD,FD
106 DATA 9D,D2,00,00,3E,E7,B8,CB,15,3E,00,00,3E,15,D2,5C
107 DATA 9D,3A,5C,9C,85,32,5C,9C,65,3A,C6,9F,AA,AB,DD,AC
108 DATA DD,AD,AD,DD,77,00,06,09,CB,63,28,0D,3A,C6,9F,C6
109 DATA 87,83,92,32,C6,9F,05,05,05,3A,C6,9F,C6,49,32,C6
110 DATA 9F,DD,23,1B,7A,B3,C2,59,9D,C3,BE,9D,11,EB,9D,ED
109 DATA 53,AA,9D,81,06,01,D1,7A,B3,C8,DD,E1,18,9B,2A,5D
110 DATA 9C,11,34,45,ED,52,C2,00,00,21,D9,9D,22,AA,9D,DD
111 DATA E1,11,50,00,06,01,C3,59,9D,D1,7A,B3,CA,AC,9D,D5
111 DATA DD,E1,13,11,50,00,06,03,C3,59,9D,D1,7A,B3,C8,DD
112 DATA E1,21,08,9F,00,00,00,23,06,03,C3,59,9D,CD,11,9E
113 DATA D0,C3,04,9E,7B,E6,07,CA,0A,9E,3E,00,C3,0F,9E,3E
114 DATA 13,3D,20,FD,A7,04,C8,3E,F5,DB,FF,1F,C8,A9,E6,40
115 DATA 28,F3,79,2F,4F,3E,00,00,00,C3,2C,9E,37,C9,7C,21
115 DATA 5B,9C,86,23,BE,C2,00,00,21,7F,9C,11,80,9C,01,C2
116 DATA JOY
117 DATA F3,3E,5E,32,C6,9F,21,1F,BF,11,43,9C,01,1C,00,ED
118 DATA B0,3E,C3,21,3B,BF,32,38,9E,22,39,9E,C3,00,9D,00
119 DATA 00,0E,00,49,9C,F0,FF,F0,FF,F0,FF,F0,FF,18,00,00
120 DATA 5B,00,00,2E,9E,D0,70,00,00,00,40,3E,3D,32,AA,31
121 DATA 32,4F,32,3E,90,32,A3,26,3E,3D,32,49,22,3E,0E,32
122 DATA 61,2B,3E,3D,32,49,2B,32,A3,2B,32,00,2C,32,23,2C
122 DATA 01,00,F6,ED,79,01,8D,7F,D9,E1,31,F8,BF,E5,21,00
123 DATA C0,11,01,C0,01,FF,3F,75,ED,B0,F3,C9,00,00,00,00
124 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,JOY
```


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!

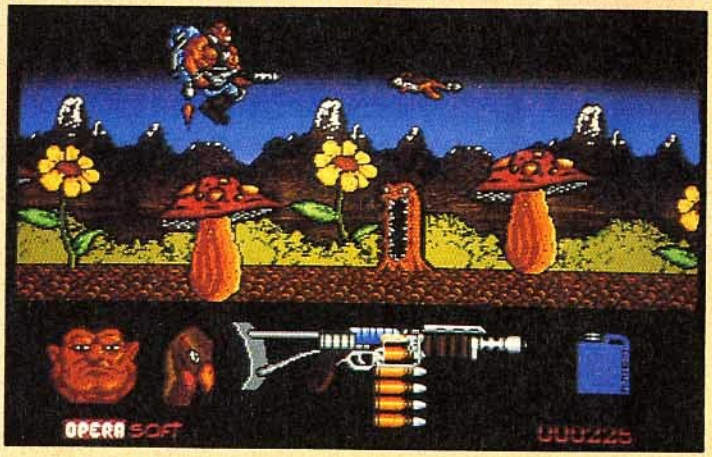
SOL NEGRO

OPERA SOFT • TESTE AMIGA • DISPO ST-AMIGA

Deux jeux en un: vous pouvez choisir d'incarner un gros musclé ou une fluette demoiselle. Le gros musclé: il apparaît sur la terre, au milieu de champignons géants, d'abeilles démesurées et de vautours affamés. Armé d'un lance roquette, il dégomme tout ce qui bouge, et grâce à des réacteurs placés sur son dos musclé, il peut voler. C'est en deux dimensions, avec un scrolling pour le décor, fort impressionnant d'ailleurs. Le jeu est classique, mais le graphisme vaut tout de même le détour: marguerites d'un mètre quatre-vingt, rochers croquant ou jeteur de dentiers. Un tas de trouvailles sont réunies dans ces décors fleuris et colorés, jusqu'au héros qui, à l'article de la mort, s'effondre à genoux dans une expression de douleur et de désespoir mélangés. Glups, c'est émouvant. Le seul problème, c'est qu'il y a tellement de trucs à bousiller, que le héros meurt très souvent. Sa tête est dessinée en bas de l'écran, et à chaque défaite, elle devient de plus en plus "tête de mort", jusqu'à n'être plus qu'un crâne d'os à découvert. Alors là c'est fini. Passons à la fluette demoiselle, qui elle apparaît dans la flotte, harpons à la main, au milieu des poissons et des coraux. Même topo, elle doit embrocher tout nageur vivant dans le secteur: hippocampes, requins, étoiles de mer, tortues d'eau, baleines (plus petites que nature d'ailleurs) et même le commandant Cousteau qui vous jette des fourchettes en vociférant: "A mort les Cradoooos!" (c'est pas vrai mais ça me fait marrer!). Elle peut marcher sur le sol marin ou nager grâce à des hélices qu'elle a dans le dos, et quand elle se fait niquer (en tout bien tout horreur) elle disparaît dans un conglomérat de bulles colorées. Dieu que c'est bô. Par contre, les poiscailles, eux, se volatilisent dans un "BLOP!" sonore et visuel. Question animation, c'est très moyen. Le décor défile en bégayant, et les persos n'ont que deux ou trois positions possible. Pour la manip': ça se joue tout seul et avec son joystick préféré et quand on a commencé une partie avec un perso, on ne peut plus changer d'avis et prendre l'autre. Non, il faut éteindre l'ordi et tout recommencer.

Nina

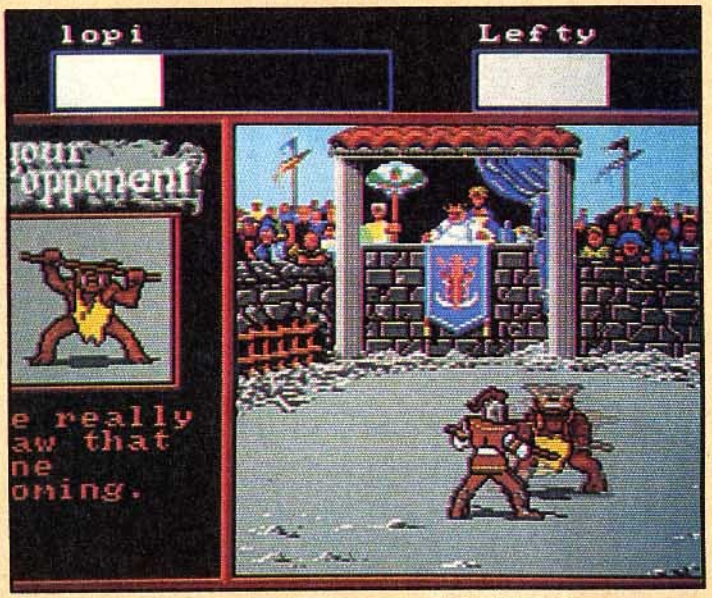
GRAPHISME : 18
SON : 16
ANIMATION : 13
INTERET : 14



HILLSFAR

STRATEGIC SIMULATION• TESTE AMIGA • DISPO AMIGA





Un bon jeu d'a-venture médiéval-fantastique (c'est fou comme le moyen-âge nous fait rêver, hein?). Une carte de la ville devant les yeux, une flèche indiquant votre position, vous vous déplacez avec le joystick et tentez de forcer ou non les portes que vous voyez. Il y a de tout dans la ville: de la brasserie aux arènes en passant par la banque et par des dizaines de particuliers que l'on piller à loisir. Dans une bâtisse, le décor change et vous voilà vu de haut, vous vous déplacez de pièce en pièce en prenant soin d'ouvrir les coffres et de ramasser or, flacons de potion magique etc, dans un temps limité, et en faisant attention de ne pas marcher sur les cases de téléportation qui vous emmèneront dans un autre coin de la maison. Suis-je assez clair? Bon! Lorsque vous avez bien tout visité, vous pouvez ressortir de la maison par un passage souterrain, et vous vous retrouvez comme précédemment. Le but, c'est d'aller dans le château qui se trouve au milieu de votre plan, muni pour cela de toutes les potions, armes, or et scoubidoubidou ha, que vous avez pu amasser. A l'intérieur c'est dangereux, mais là je vous laisse vous démerder. Voyons un peu ce qui différencie ce soft d'aventure des 45624 autres softs d'aventures que vous avez déjà. Les scènes d'actions sont assez bien présentes dans le jeu, aussi bien dans les maisons que dans l'arène où vous pouvez combattre toute sorte de monstres féroces. La présentation est pas mal: une fenêtre en haut à gauche pour montrer ce que vous voyez, le plan au milieu et deux fenêtres pour vous indiquer ce que vous pouvez faire, et ce que vous pouvez dire. Par contre môvais point pour le graphisme qui est pas un pet fignolé; l'animation restant aussi très moyenne. A part quand le bonhomme est dans les baraques, les personnage sont trop saccadés. Les dessins (ne pas confondre avec le graphisme) sont très biens par contre, les personnages apparaissant devant le château ou à la taverne sont très style BD, contrairement aux couleurs qui elles ne sont pas digne de la plus simple bande dessinée coloriée. Mais enfin, malgré ces quelques défaillances techniques, il faut bien avouer que le jeu est assez complet, et qu'il nous réserve quelques petites surprises; c'est vrai qu'il change des jeux d'aventures habituels: pour une fois on voit le personnage quand c'est nécessaire: à cheval, en train de se battre etc. Un jeu qui aurait marqué les amateurs d'aventure s'il avait été mieux terminé techniquement, si l'animation et le graphisme avaient été un peu plus travaillé. Mais qu'ils sont féniants ces programmeurs!

Nina

GRAPHISME : 10
SON : 12
ANIMATION : 10
INTERET : 16

RALLYE CROSS CHALLENGE

ULTRA GRAPHIX• TESTE AMIGA • DISPO AMIGA

Les courses de voiture, la fureur du rugissement des moteurs, l'exotisme de la multiplicité des circuits, tout cela vous le trouverez dans cette nouvelle simulation d'autocross. Ne vous attendez pas à être assis dans le cockpit de la voiture, non, ce n'est pas ça du tout. En revanche, il vous est proposé une vue aérienne du circuit sur lequel quatre véhicules de couleur différentes vont s'ébrouer. A vous de choisir ce qui vous sied le mieux au teint et vroom, vogue la galère. Les autres voitures seront gèrées par l'ordinateur ou par vos copains si vous avez l'option quatre joysticks. Une confidence en passant: j'ai la nette impression que l'ordinateur favorise ses concurrents... mais c'est juste une impression. Je n'accuse personne! Cela dit, belle abbesse, j'ai découvert qu'il y avait une chiée de circuits (11, parce que tout le monde sait bien que 11 fait chiée!!! Les cours de rattrapage, pas de problème, c'est tous les jours sur le 3615 JOYSTICK...)Ces circuits ressemblent à tous les circuits de ce type de course, mais avec une particularité particulièrement particulière: certaines épreuves s'y déroulent la nuit, à la lueur des phares. Je vous dis pas le tourment dans lequel je fus plongé soudain, lorsque je m'aperçus que je ne connaissais point le parcours. Par chance, des campeurs avaient allumé un feu de camp subrepticement et en cachette des organisateurs, ce qui me permit de contrôler plus aisément ma trajectoire dans l'épingle du feu de camp, puisqu'il faut bien donner un nom aux obstacles du parcours. Quoique le feu de camp ne soit pas un obstacle! Si vous avez des difficultés à suivre, retour à la 2ème phrase de ce qu'il y a entre parenthèses plus haut. Adopter une bonne trajectoire sur ce type de véhicule courant sur ce type de circuit tient plus de l'épreuve de la baignoire bien connue, lorsqu'Archimède ayant enfin retrouvé sa savonnette s'écrie: "Saperlipopette!!!" (3615 JOYSTICK le QUIZZ!!!!!). Quelques précisions météo vous sont fournies au début de chaque épreuve, à vous d'en tirer les conclusions. Trois types de gestion de conduite vous sont par ailleurs proposées, permettant surtout d'allèger la charge de manoeuvres du joueur, qui doit avoir constamment à l'esprit le but suprème de l'épreuve: rester en course, donc sur la piste. C'est pas simple. A priori et à fortiori d'ailleurs, les concurrents ne meurent pas, ils sont juste éliminés le temps d'une épreuve, ce qui ne frustre pas trop l'individu. OUF!

Golo

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



JEUX... CRACK!

RICK DANGEROUS — AMIGA

Pour bidouiller un maximum avec votre bécane préférée, prenez ROMCRACK, installez le (il faut 1 méga octet), chargez RICK DANGEROUS, une fois chargé, faites un reset et tapez les commandes suivantes :

m 45b94
Un tableau de signe apparait.
Déplacez-vous aves les flêches à côté du pavé numérique jusqu'à la colone où est marqué : "45b94:". Toujours à l'aide des flêches, allez sur la première valeur de la ligne et tapez :
4E 71 4E 71 4E 71 4E 71.
Cela vous donnera des balles infinies.
m 45c68
Recommencez la même manoeuvre.
Cela vous donnera des bombes infinies.
m 45e3c
Recommencez la même manoeuvre.
Cela vous donnera des vies infinies.
j 152eØ
Cette commande démarrera le jeu avec toutes ces options.
(Pierre Boutavant)

RALLY II (MEGAPACK) — AMSTRAD

```
1Ø REM Energie infinie sur RALLY 2 version Disk
2Ø REM Pour le pack 'MEGAPACK'
3Ø REM (C) Joystick Hebdo 89 par Patrice Maubert
4Ø OPENOUT"TB":MEMORY &3E7:CLOSEOUT:LOAD"4:DISC"
5Ø POKE &13D5,Ø:CALL &8ØØØ
```

ADDICTABALL — ATARI

Voici un truc pour choisir le niveau de départ.
Avant d'appuyer sur la barre d'espace, tapez IJC,l'écran deviendra noir, et tapez une des touches de fonction, le numéro de la touche correspondant au numéro du niveau choisi.
(O. BALANTZIAN)

GEE BEE AIR RALLY — AMSTRAD

Pour atteindre une vitesse supersonique :
POKE &ØDCE,Ø
(Patrice MAUBERT)

ADVANCED RUGBY SIMULATOR — ATARI

Après avoir marqué un essai, appuyez sur F1 au lieu de feu.Vous revenez ainsi au match, mais si maintenant vous pressez feu, un autre essai sera additionné à votre score.Vous pouvez le faire jusqu'à ce que vous soyez plaqué.
(DARMON)

PROFESSION DETECTIVE — AMSTRAD

Solution Complète de Renaud BIGNON

Examiner manteau, examiner portefeuille, prendre argent, ouest, descendre, ouest examiner des bonbons, est, nord, est, parler savez-vous quelque chose à propos de l'enlèvement de cette nuit ?, donner de l'argent, prendre ticket de train, ouest, nord, est, est, nord, nord, ouest, prendre bouteille, est, sud, sud, ouest, donner bouteille, est, est, monter, code:PHHEEZES, est, réponse, L'VIEUX, est, nord, est, parler à un manifestant, ouest, sud, sud, sud, est, examiner livre, ouvrir une tombe, parler vampire, que lui dîtes-vous, SHIGNISVA, prendre un superbe coffre, nord, nord, ouest, nord, nord, nord, est, donner un superbe coffre, prendre des dossiers, ouest, sud, ouest, nord, nord, allumer photocopieuse, prendre photocopies, sud, sud, est, sud, sud, sud, sud, donner des photocopies du dossier aux voleurs.
Et voila, l'affaire est liquidée...

BATTLETECH — AMIGA

Tout d'abord, voici les coordonnées des différentes citées suivant le plan de la page 6 du manuel.Le premier chiffre correspondant à la ligne et le deuxième à la colonne.

50.80-47.60	54.00-49.20
63.60-38.00	62.00-34.80
60.40-44.40	58.80-39.60
52.40-34.80	49.20-36.40
52.40-39.60	50.80-47.60
47.60-41.20	

- Pour la première mission, prenez le locust, ensuite toujours le caméléon, et passez au mode computer.
- A partir de la septième mission, ne prenez plus le mode computer, et vérifiez combien d'ennemis il y a (3 ça va, 4 bonjour les dégâts).
En effet, s'il y a quatre locusts, en fait ce sont des jennifers, il ne vous reste qu'une solution si vous voulez garder votre mech:la fuite.
Courrez vers le haut, tournez à gauche dès que possible, et sortez de votre citadelle.Une fois sorti, direction Starport; et là, cherchez Rex et Edward avant de partir modifier le mech de rex deux fois, n'oubliez pas d'acheter l'holodist player.
Ensuite direction Prison (54.00-49.20), récupérer russ, répondre oui à la question, vous diriger vers les mechs (il y en a quatre), monter dessus, et regarder s'ils démarrent.
Voila, vous avez quatre personnages et trois mechs, maintenant modifiez le mech de russ, et ensuite visiter les autres cités, ou si vous voulez finir le premier stage rapidement, direction inventor's hut (49.20-36.40), ensuite l'île se trouvant en 52.40-39.60.Entrez dans le passage, vous devez être au moins deux, Rex et Jason.Vous voilà dans le labyrinthe.

Voici les numéros des clés allant ensembles.Pour ouvrir la première porte, la deuxième et la troisième doivent être ouvertes avant.Si une clé rouge porte le numéro un, alors il n'y aura ni clé bleue, ni clé jaune, portant ce numéro.

1-3-5	17-26-19
2-7-18	20-22-17
15-14-11	25-10-33
13-4-31	8-9-21
29-6-12	28-16-24
	23-32-30

Les nombres donnés sont dans l'ordre d'ouverture des portes, et pas dans l'ordre de numéro de porte.
Dans l'explication qui suit, nous tenons compte du fait que toutes les portes sont ouvertes, c'est plus pratique de ne pas avoir à préciser que vous devez les ouvrir.
Vous devez trouver un passage secret cachant le phoenix, le mech de votre frère. Pour le trouver, voici comment faire.
En partant du point de départ, prenez la première à gauche, puis droite, droite, tout droit, lorsque vous êtes à l'endroit où il y a deux portes l'une en face de l'autre, allez tout à fait à gauche, puis descendez, touchez le mur, puis descendez encore.

Après avoir ouvert la porte menant à la première 'cave', n'oubliez pas de toucher les caisses, et allez allumer le propulseur dans la pièce d'à côté.Il se trouve tout à fait à gauche, pas besoin de monter les escaliers.
Dans la deuxième 'cave', les planètes à "ouvrir" sont:
(page 14 du manuel)
PESHT, SUMMER, BENJAMIN, RYERSON, ACHENAR, SKYE, KATHIL.
Puis allez allumer le terminal se trouvant dans la pièce en haut du labyrinthe tout à gauche.
Ensuite, on recommence au début, mais un petit niveau au dessus.Attention, Rick est un traître.
Au fait, les medkits et field surgery kits s'achètent dans les hôpitaux.
N'oubliez pas de taper le listing du No 37 de JOYSTICK HEBDO, très utile pour ne pas avoir de problème d'argent.
(AZEVEDO JOSE Jorge)

SHINOBI — AMSTRAD

```
1Ø ' VIES ET TEMPS INFINIS POUR SHINOBI
2Ø ' AMSTRAD CPC 6128 DISK
3Ø ' (C) DAVID SIKA & JOYSTICK HEBDO
4Ø MODE 2:PRINT"PATIENTEZ ..."
5Ø ADR=&2640:FOR A=11Ø TO 35Ø STEP 1Ø:D=Ø
6Ø FOR B=Ø TO 2Ø:READ B$:C=VAL("&"+B$):D=D+C:POKE B+ADR,C:NEXT
7Ø READ B$:IF D<>VAL("&"+B$) THEN PRINT"ERREUR EN LIGNE";A:END
8Ø ADR=ADR+21:NEXT
9Ø PRINT:PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL DE SHINOBI ET TAPEZ UNE TOUCHE"
1ØØ CALL &BBØØ:CALL &BBØ6:CALL &264Ø
11Ø DATA ØØ,21,ØØ,26,11,ØØ,A6,Ø1,ØØ,Ø3,ED,BØ,21,87,A6,ØE,FF,C3,16,BD,AF,73F
12Ø DATA F5,46,48,23,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,1Ø,2Ø,F1,Ø6,ØD,48,CD,38,BC,A8F
13Ø DATA 1E,Ø6,18,Ø8,F3,1E,65,Ø1,7E,FA,ED,59,Ø6,F5,ED,78,1F,38,FB,ED,78,99Ø
14Ø DATA 1F,3Ø,FB,1D,2Ø,F1,F3,C9,3E,Ø1,CD,ØE,BC,21,3C,A8,CD,54,A6,CD,6E,A11
15Ø DATA A6,3E,Ø2,32,38,A8,C6,4A,32,33,A8,CD,FØ,A6,3E,28,21,ØØ,ØD,CD,FA,8D3
16Ø DATA A6,3E,C9,32,ØB,37,21,BC,A6,11,76,37,Ø1,Ø6,ØØ,ED,BØ,18,ØE,3E,Ø6,67Ø
17Ø DATA 32,8B,ØD,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,Ø1,8E,7F,ED,49,AF,C3,ØØ,48Ø
18Ø DATA ØD,3E,28,18,Ø1,AF,Ø1,Ø1,BC,ED,49,Ø4,ED,79,C9,3E,1Ø,Ø1,54,7F,ED,771
19Ø DATA 79,ED,49,3D,F2,E7,A6,C9,ØE,C8,21,55,A8,16,ØØ,C3,58,A7,4F,DD,21,A4D
2ØØ DATA 55,A8,DD,7E,ØØ,B9,28,ØA,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,18,FØ,DD,56,Ø1,97F
21Ø DATA DD,5E,Ø2,DD,46,Ø3,3E,19,93,B8,38,Ø7,7B,8Ø,3D,4F,C3,3E,A7,ØE,18,799
22Ø DATA C5,F5,E5,D5,CD,3E,A7,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,7C,83,67,1E,Ø1,14,BD4
23Ø DATA 18,DA,3E,4C,32,33,A8,3E,Ø6,32,38,A8,79,1D,93,32,EØ,A7,7B,32,CB,839
24Ø DATA A7,1E,C1,4B,C3,59,A7,59,7A,32,2C,A8,32,35,A8,22,81,A7,7B,32,37,8AA
25Ø DATA A8,79,32,39,A8,11,2F,A8,CD,9B,A7,3A,4C,A8,B7,2Ø,F4,11,29,A8,CD,9D3
26Ø DATA 85,A7,11,32,A8,21,3C,A8,18,1E,CD,96,A7,11,2D,A8,CD,9B,A7,21,4C,8BE
27Ø DATA A8,CB,6E,28,F3,C9,Ø1,23,A8,18,ØB,Ø1,ØB,A8,21,4C,A8,18,Ø3,Ø1,D4,76D
28Ø DATA A7,ED,43,CD,A7,1A,47,C5,13,1A,Ø1,7E,FB,F5,ED,78,87,3Ø,FB,FA,B3,BD1
29Ø DATA A7,F1,ØC,ED,79,Ø6,Ø8,1Ø,FE,C1,1Ø,E6,Ø1,7E,FB,11,ØØ,ØØ,C3,D4,A7,9A6
3ØØ DATA ØC,ED,78,ØD,1B,ED,78,F2,D4,A7,7A,B3,C2,CF,A7,11,ØØ,ØØ,ØC,ED,78,A52
31Ø DATA 77,ØD,23,1B,7A,B3,CA,FE,A7,ED,78,F2,ED,A7,E6,2Ø,C2,E1,A7,C3,Ø8,C64
32Ø DATA A8,ØC,ED,78,ØD,ED,78,F2,FE,A7,E6,2Ø,C2,FA,A7,21,4C,A8,ED,78,FE,DØ3
33Ø DATA CØ,38,FA,ØC,ED,78,77,ØD,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø,2Ø,E9,C9,9D4
34Ø DATA ED,78,F2,23,A8,C9,Ø3,ØF,ØØ,ØØ,Ø1,Ø8,Ø2,4A,ØØ,Ø9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,45B
```

R-TYPE — AMIGA

```
1Ø REM R-TYPE AMIGA
2Ø REM VIES INFINIES de DE MANNET
3Ø FOR I=522752 TO 522839
4Ø READ A$:A=VAL("&h"+A$):POKEW I,A
5Ø NEXT
6Ø PRINT"INSEREZ R-TYPE ET PRESSEZ RETURN"
7Ø INPUT A$
8Ø CALL 522Ø8
9Ø REM DATAS
1ØØ DATA 297C,ØØØ7,FAØC,ØØ82,4EEC,ØØØC,23FC
1Ø1 DATA ØØØ7,FA1C,ØØØ7,966A,4EF9,ØØØ7,936Ø
1Ø2 DATA 21FC,4EB9,ØØØ7,Ø55A,31FC,FA2E,Ø55E
1Ø3 DATA 4EF8,ØØCØ,Ø879,ØØØ1,ØØBF,EØØ1,4E75
1Ø4 DATA 2C78,ØØØ4,2Ø7C,ØØFE,88CØ,43F9,ØØØ7
1Ø5 DATA F8BA,3Ø3C,Ø145,12D8,51C8,FFFC,4EF9
1Ø6 DATA ØØØ7,F8DØ
```

TIME SCANNER — AMSTRAD

Pour choisir votre level:
POKE &1Ø21,lvl 1
(donc de Ø a 3) puis recommencer une partie (avec CTRL SHIFT ESC) et le level choisi sera automatiquement charge.
(Patrice MAUBERT)

STRIP POKER 2+ — AMSTRAD

Pour gagner a tous les coups, aller en piste 3, secteur 69 a &96, et remplacer les octets 33 2A par ØE 2B, ou rechercher CD 33 2A par CD ØE 2B
(Patrice MAUBERT)

DEFENDER OF THE CROWN — ATARI

Petite Aide sympa pour ce super jeu, de AVRAM Yann

Choisissez un personnage bon à l'épée mais pas en joute, c'est inutile.Pour commencer, faites des 'raids' sur des châteaux.Quand vous aurez suffisamment d'argent, achetez une catapulte, une quinzaine d'hommes, et si vous pouvez un chevalier.Commencez alors à attaquer les châteaux les plus proches.N'attaquez pas tout de suite les jaunes.
Pour attaquer un château, lancez d'abord deux boulets, puis, maintenant qu'une brèche est ouverte, envoyez un 'disease', enfin lancez des boulets de feu.
Passez maintenant à l'attaque, et si vous constatez que l'ennemi a le dessus, prenez la fuite, et faites d'autres raids pour gagner de l'argent.Une fois tous les châteaux environnants détruits, vous devriez normalement avoir beaucoup d'argent.Passez alors à l'attaque de l'armée jaune (aucun rapport avec l'armée chinoise).Envoyez un espion pour savoir le nombre d'hommes que vous aurez à affronter, puis achetez le maximum d'hommes et de chevaliers possibles.
Laissez quelques hommes dans votre château, puis allez vers les jaunes en évitant leurs territoires.Attaquez alors le château en suivant la méthode donnée précédemment.Si vous avez plus d'hommes que votre adversaire, vous pouvez gagner, sinon prenez la fuite, mais vous aurez du mal à continuer la partie.

Quelques conseils utils.

Pour combattre au cours d'un raid, avancez tout en étant protégé.Une fois que vous avez coincé le soldat, attendez qu'il frappe deux fois (vous êtes toujours protégé), et à ce moment précis, vous devez le frapper et reprendre vite votre protection.Recommencez cette opération jusqu'à sa mort.

N'oubliez pas d'aller délivrer une princesse, le mariage ça a du bon.
Quand vous attaquez un château, en particulier les jaunes, demandez l'aide de Robin.Il peut vous donner jusqu'à six hommes.

La joute est inutile, mais si vous voulez vraiment participer, placez votre lance au centre de la croix du bouclier de votre adversaire, puis quand vous entendez le bruit du choc de la lance sur le bouclier, cliquez sur la souris.

Quand vous faites un raid, envoyez un espion si vous voulez savoir combien vous pouvez gagner d'argent.

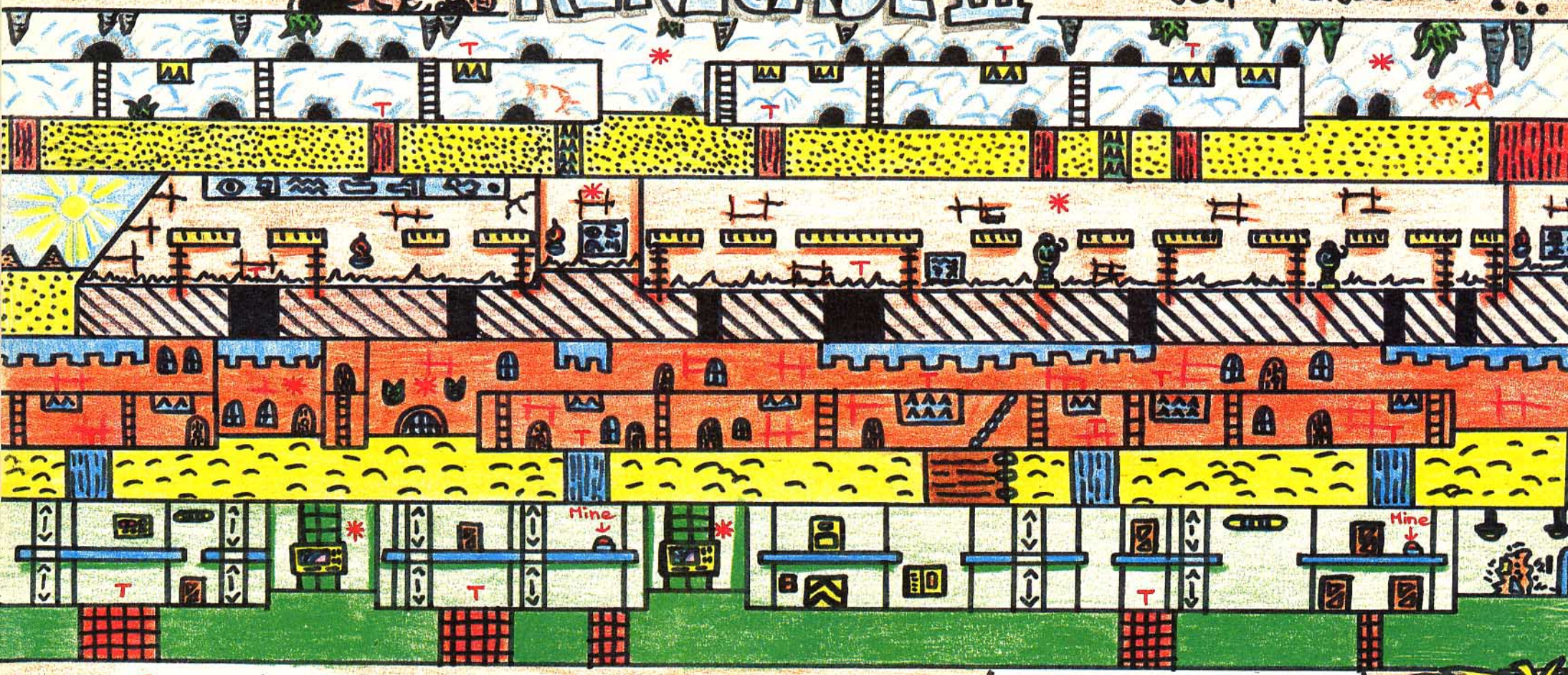
ROAD BLASTERS — ATARI

Quand votre voiture est sur la ligne de départ, tapez LAVILLASTRANGIATO.
Ainsi, au cours du jeu, vous aurez la possibilité d'utiliser les commandes suivantes:
S: niveau suivant.
F: remplir le réservoir.
G: fin du jeu.
X: faire tourner la voiture.
0: Retire les armes spéciales.
1: alimente canon.
2: alimente missiles.
3: alimente bouclier.
4: alimente l'injecteur en nitro. (DARMON)

Le pied sur CPC !!

RENEGADE III

By E.N., the best RENEGADE !!!



T : Trop large

* : Lieu où il faut vaincre 6 x 2 ennemis

Conseil : le temps est votre pire ennemi alors ne vous battez que lorsque c'est nécessaire (quand vous ne pouvez plus avancer).



Realisé sans poke.

OOOPS !!!

ZARK DAVOR — **AMSTRAD**

AIIEEE!!!Phillipe PERDAN vient de nous appelez pour nous dire qu'on c'était complètement planté pour son listing paru dans le numéro 41 page 26. Il faut donc remplacer la ligne 3Ø par:
3Ø REM de PERDAN PHILIPPE
et aussi la ligne 28Ø par :
28Ø MODE 2
Voilà c'était pas très compliqué mais s'en ces corrections vous pouvez toujours essayer!!!

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 :** _____

Message à nos abonnés.

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

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

RUBRIQUE: ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ CONTACT

STANDARD

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

TARIFS 50 F

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

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

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

PETITES ANNONCES

AMIGA

CONTACT

69 N°2002657
Ech. softs sur Amiga, poss. softs et vds. sur C64/1541 avec nbrx. jx. Prix : 600 F. Ecrire à Mr. LAGRANGE Patrick. 104 Bis Bld. Pinel. 69003 LYON.

77 N°2002649
Ch. contacts pour éch. jx., Amiga 500. Poss. nouveaulés : (Shadow Of The Beast). Contacter BUIS Jérémy. 8 Sq. du Labrador. 77240 CESSON. Tel.: 64.41.81.58.

VENTE

75 N°2002653
Vds. Amiga 500 : 2800 F. + mon. coul. : 1500 F. + impri. coul. Okimate 20 : 1500 F. Contacter BERNA Raphaël. 15 Pass. du Génie. 75012 PARIS. Tel.: 43.72.64.64. (sur répondeur).

AMSTRAD

CONTACT

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

78 N°2002675
Rech. corresp. + CPC 6128. (dans la rég. les Yvelines), pour éch. Contacter CELLIER Benjamin. 13 R. de la Croix de Rome. 78490 MONTFORT L'AMAURY. Tel.: 34.86.76.78. (ap. 17h.).

VENTE

20 N°2002666
Vds. pour Amstrad, discs 3" : 40 F. + livres : 50 F. + revues. Liste sur demande. Tel.: (16).95.20.55.48. (HR.).

38 N°2002652
Vds. CPC 464 mono. + housses + jx. + man. + kit téléch. + cordon péritel. Prix : 1150 F. Contacter ou écrire à MESSINA Jean-Claude. 104 R. Léon Jouhaux. 38100 GRENOBLE. Tel.: (16).76.25.43.02.

59 N°2002673
Vds. nbrx. logs. sur C128, (old. et soft), car chgt. machine, + D7. (pas cher). Ecrire à VANOUTRIVE David. 16 R. d'Alexandrie. 59200 TOURCOING. (liste s/dem.).

67 N°2002659
Vds. Amstrad CPC 6128 + impri. + nbrx. Discs + jx., + nbrses. mag. + 1 Joys. (neuf). Tel.: (16).88.09.32.41.

76 N°2002662
Vds. jx. (DK), poss. : Lic. To Kill, Rick Dang., Skyx, Skateball, Stormlord, Silkworm, etc... Contacter TABIA Stéphane. 30 Imp. Blaclot. 76300 SOTTEVILLE-LES-ROUEN. Tel.: 35.72.25.47.

78 N°2002667
Vds. CPC 464 K7 mono. coul., + nbrx. jx. Prix : 1500 F. Tel.: 39.19.73.47. (le soir).

78 N°2002669
Stop affaire! Vds. Amstrad CPC 6128 coul., (excel. état), + 1 Joys. Speed King + nbrx. jx. (nouveaulés), + revues (divers). Prix : 3250 F. Tel.: (16).34.87.48.39. (ap. 18h.).

92 N°2002650
Vds. 464 + mon. coul. + lect. DK + Disco/CPM + 2 Joys., (1 Joys. dble. prise), + nbrx. jx., (nbrx. hits). + mag. Prix : 4000 F. Contacter Stéphane. Tel.: 47.58.46.15. (ap. 19h.).

92 N°2002672
Vds. dble. emploi Ordin, CPC 6128 coul. (s/garant. 3 mois), + nbrx. disqs. + nbrx. jx. utils. discol. 5.1, TTX. multiplans, franc., géo., + man., livres, (t.b.e.). Prix : 3500 F. Tel.: 47.24.24.90.

93 N°2002660
Vds. CPC 6128 coul. + nbrx. jx. + Drive 5 1/4 + 8 livres. Prix : 4500 F. Contacter Patrick. Tel.: 45.28.24.13. (ap. 18h.).

95 N°2002658
Pour CPC 6128, vds. jx. (DK), (pas cher). (Chicago'90, Sweek, Beyond The Ice Palace), + îles. les nouveaulés. Contacter Pascal. Tel.: 39.85.44.36. (ap. 18h.).

ATARI

CONTACT

54 N°2002664
Ech. softs sur ST., Xenon 2, Mr. HELT, etc... Contacter BEROGIN Sébastien. 18 R. de la Liberté. 54300 CHANTEHEUX.

55 N°2002663
Ech. softs sur 520 ST. Ach. Balance of Power : 120 F., (rép. ass. et durable). Contacter NYS Maxime. R. du Gan Sarrail. 55800 REVIGNY.

67 N°2002671
Ech. softs sur 520 STF/DF. Ch. contacts sérieux et rapide, rép. ass. à 100%. Env. liste à MICHEL Bruno. 7 R. des Remparts. 67480 FORT-LOUIS.

76 N°2002656
Ech. softs sur ST, éch. sérieux et rapide, (déb. accéptés); env. listes chez LETHUILLIER Sébastien. St-Aubin-de-Crelot. 76190 YVETOT.

78 N°2002670
Rech. soft : Star Trek, (avril/mai/89)., pour Atari 520 STF. (jeu stratégique). Contacter Mme. GUILLOU. Tel.: 30.74.11.45. (ap. 15h.).

VENTE

44 N°2002668
Vds. Atari ST/DF + Freeboot + 12 jx. (orig.); + nbrses. disqs. + livres + revues. Prix : 3000 F. (à déb.). Contacter SIXTE Christian. Tel.: 40.82.41.76. (ap. 18h.).

93 N°2002654
Vds. impri. Starlc 10 coul. (ss/garan.), + cable + ruban (neuf). Prix : 2300 F. (à déb.); et digitaliseur ST Replay, cartch. + log. (neuf). Prix : 500 F. Contacter CHAUX Frédéric. R. du Dr. Vaquier. 93160 NOISY LE GRAND. Tel.: 43.04.22.35.

COMMODORE

CONTACT

59 N°2002665
Ch. contacts pour éch. sur D7 (uniquement). Poss. nbrx. softs et oldies. Contacter MAHIEUX Patrice. 54 R. Thiers. 59430 ST. POL S/MER.

VENTE

75 N°2002655
Vds. C64 + lect. de K7 + nbrx. jx. + 1 man. (le tout en parfait état). Prix : 1200 F. Contacter Marc. Tel.: 42.00.48.42.

AUTRES

VENTE

33 N°2002651
Vds. console sega, pistolet phaser, + 12 jx., 2 man. pad, 1 Joys. speed king, 1 accélérateur; (t.b.e.). Prix : 1800 F. (frs. port gratuit). Contacter GULBERT Thierry. Rés. Santillane. Bat.1 Appt.33. 33400 TALENCE.

75 N°2002661
Vds. Apple II, (état neuf); + souris + DK (d'Anglais). Prix : 2500 F. Contacter Emmanuel. Tel.: 43.26.28.63.

78 N°2002676
Vds. Console Nintendo luxe + 3 jx., (t.b.e.). Prix : 500 F., vds. Console Sega avec pistolet, (t.b.e.). Prix : 1000 F. Vds. nbrx. jx. Sega, (t.b.e.). Prix : 200 F. (unité). Contacter Mr. MENDES. Tel.: 30.56.38.02. (ap.18h.).

92 N°2002674
Vds. Console Sega, (s/garantie). Prix : 700 F. Tel.: 47.94.88.59.

AMIGA 500

Au bout des doigts: vos yeux, vos oreilles...



L'AMIGA 500, est le micro ordinateur de toutes les passions, de tous les émerveillements : des images féériquement belles, un fantastique son stéréo. Tout pour le plaisir des yeux et des oreilles.

Côté loisirs

Des jeux vidéo comme vous n'en verrez ni entendrez sur aucune autre machine, un catalogue en perpétuel enrichissement.

Comme un vrai pro, vous produirez des images vidéo avec bancs titres, incrustations, mixage sons et images.

En musicien confirmé ou débutant, vous adapterez ou composerez de superbes partitions : l'AMIGA 500 sera votre orchestre et reproduira fidèlement en stéréo vos œuvres.

En tirant parti des 4096 couleurs de l'AMIGA 500, affichées sur son écran haute résolution, vous serez un graphiste de génie.

L'AMIGA 500 est le seul micro-ordinateur multitâche. Il vous permettra de mener plusieurs applications simultanément.

Côté studieux

Avec l'AMIGA 500, vous vous initierez à la programmation. De très nombreux logiciels éducatifs vous aideront à "bachoter" sans stress. Des outils bureautique performants vous donneront une sacrée longueur d'avance. Vous voulez aller plus loin ! de nombreux périphériques feront de votre AMIGA 500 une véritable station de travail.



* Prix TTC conseillés : AMIGA 500 3 990 F, STARTER KIT 4 290 F.



Starter kit

Pour bien démarrer en micro.

Réunis dans un même coffret : l'AMIGA 500 avec souris, 3 jeux de simulation, un logiciel de dessin et un traitement de textes couleur intégrant des graphismes pour découvrir le monde fascinant de la micro personnelle et de loisir.

SAGHA

Commodore

le choix Micro

Nom _____ Age _____ Adresse _____

_____ Tél. _____ ☐ Désire recevoir une documentation sur :

☐ l'AMIGA 500 ☐ LE STARTER KIT — COMMODORE - 152, Avenue de Verdun - 92137 ISSY-LES-MOULINEAUX

MINITEL 3614 Code COMMODORE : Liste des distributeurs et demande de documentation.