JOYSTICK



JOYSTICK HEBDO

N° 46

PREVIEWS

NEWS



TEST

Les voyageurs du Temps (sur Amiga)

Batman (sur CPC)

Rock'n roll (sur Amiga)

Ghosbusters II (sur ST/Amiga)

Swords of Twilight (sur Amiga)

8 NOVEMBRE 1989

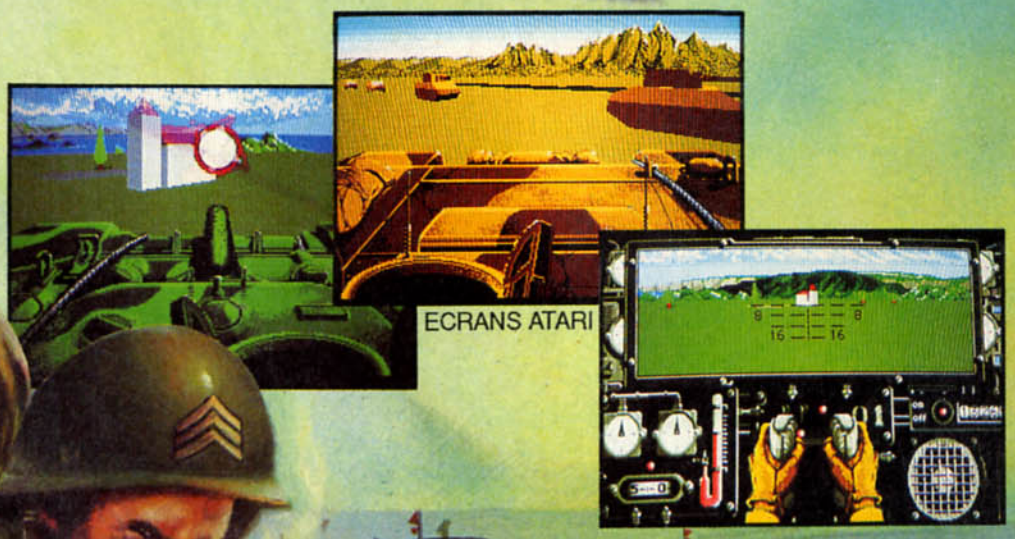


ILS REVIENNENT !

"VOUS POUVEZ ENCORE CHAN

SHER M





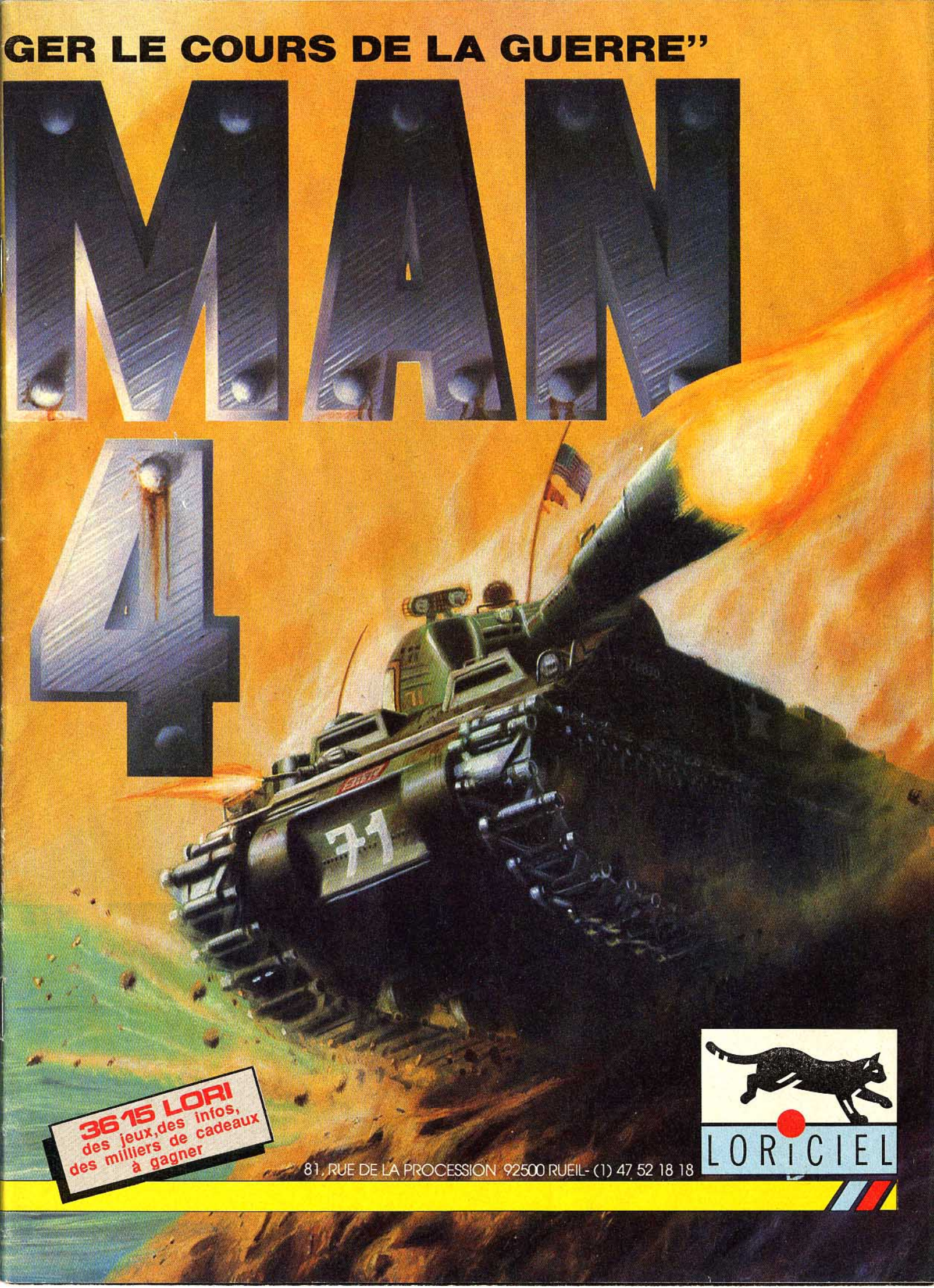
ECRANS ATARI

Plus de 2 années de travail pour un résultat fantastique ! Sherman M4 est *la* simulation de tank à posséder à tout prix. Ce jeu retrace tous les types de combat de chars de la 2e guerre mondiale. UN REALISME A VOUS COUPER LE SOUFFLE.

DISPONIBLE POUR ST, AMIGA, CPC, PC et COMPAT. PRIX PUBLIC CONSEILLE: DE 199F à 249F SELON MACHINES

GER LE COURS DE LA GUERRE"

MAN 4



3615 LORI
des jeux, des infos,
des milliers de cadeaux
à gagner

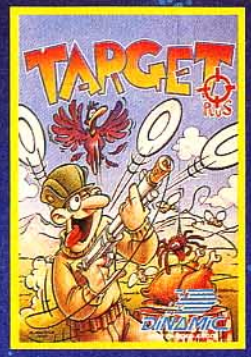
LORICIEL

81, RUE DE LA PROCESSION 92500 RUEIL- (1) 47 52 18 18

VOS ENNEMIS SONT VOTRE CIBLE



Débarrassez la ville de tous ses ennemis.



Prouvez que vous savez viser.



Un arcade qui vous fera perdre haleine...



A vos flèches, conquérants...



Gardez votre calme, maîtrisez votre gachette.



Chicago, la ville des gangsters. A vous de jouer !

GUN STICK

Disponible pour Amstrad C et D et PC $5^{1/4}$ et $3^{1/2}$



SIX !

UBI SOFT VOUS OFFRE SIX JEUX POUR METTRE VOS RÉFLEXES A L'EPREUVE AVEC UN PISTOLET QUI SE BRANCHE DIRECTEMENT SUR LE PORT DE VOTRE JOYSTICK.

GUN-STICK, UN PISTOLET QUI EST FIABLE SUR 4m !

LIVRÉ AVEC: 6 JEUX sur Amstrad
5 JEUX sur PC

Distribué par :

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94000 CRÉTEIL
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

EDITO

BEAU TEMPS SUR L'ENSEMBLE DE JOYSTICK HEBDO

Bonsoir. Un Joystick Hebdo un peu particulier en effet, cette semaine, puisque vous pourrez y retrouver certaines rubriques que nous avions temporairement laissé sur le bas-côté, pour des raisons de place. C'est le cas des PA, qu'entre initiés on nomme les "Petites Annonces", mais une loi non écrite du milieu journalistique interdit qu'on utilise les mots "Petites Annonces", qui pourraient choquer les plus jeunes des lecteurs. PA, donc, dans ce numéro. Les More de Rire, aussi, sont réapparus. Ils n'étaient pas vraiment partis, mais on en glissait une de temps en temps... Là, il y en a plein à la suite, dans une rubrique faite rien que pour ça. Les blagues les plus nulles, de quoi s'en taper une indigestion. Eh, Joystick Hebdo, toujours copié, jamais égalé, blague à part!

Et les SOS? Disparus, les SOS? Que non point, les aventuriers de tous poils vont pouvoir s'en redonner à coeur joie. Rappelons que vous pouvez - que vous devez - nous envoyer vos questions concernant les jeux d'aventure. Et si vous avez des solutions, on répondra à vos questions encore plus vite, et ça permettra de dépanner les autres aventuriers. Et si vous avez des Pokes, vous pouvez les envoyer dans la même enveloppe. Et si vous avez des PA (nous éviterons le terme "Petites Annonces" par superstition), vous les glissez en même temps que le reste, ça peut pas faire de mal. Et puis vous connaissez bien une histoire drôle, non? Mettez-la au dos de l'enveloppe, ça fera marrer le préposé aux PTT (dans le métier, on ne dit jamais "facteur", ça pourrait choquer les enfants, porter malheur et causer une engueulade avec notre facteur qui est très pointilleux) et on la publiera peut-être. Sûrement, même.

Voilà. Pourquoi on vous dit tout ça, alors que vous pourrez le constater de visu par vous-même avec vos propres yeux? Parce que ça annonce une méga-surprise pour bientôt. Ooooh, super, une méga-surprise? Et c'est quoi? Ben justement, on va pas vous le dire, sinon ça serait pas une méga-surprise, tout au plus un mini-étonnement poli en réprimant un baillement. Mais c'est pour très bientôt, promis juré. Et même que si tout va bien, on commencera à vous en dévoiler un peu la semaine prochaine ("dans huit jours", comme disent ceux qui n'ont pas peur de s'attirer les foudres du Très-Haut).

Et au fait, on n'est pas maqués avec des opticiens, mais vous devriez acheter des lunettes. Les Bellaminettes, vous savez? Les petites nanas habillées par Jacques Calvet (c'est-à-dire pas beaucoup) dessinées par Bruno Bellamy, que vous réclamez à cor et à cri; eh bien, ces nanas n'ont pas disparu. On s'était dit que tiens, on pourrait de temps en temps les mettre en couverture, de temps en temps en face d'un test, les changer de place, quoi. Vous n'avez pas fait le rapprochement. Comme dans le métier, il est peu recommandé de dire que les lecteurs sont des andouilles, sous peine de grands malheurs,



BUG RABBIT ***LE VOYAGEUR DU TEMPS***

nous considérerons que vous avez besoin de lunettes. Et nous les remettons donc face au sommaire, parce qu'elles sont habillées de cette façon (sommaire).

Ah oui, le courrier des lecteurs. C'est vous, les lecteurs. Alors le courrier, c'est à vous de le faire. En se serrant un peu dans les coins, on devrait bien arriver à passer quelques lettres. Vous pouvez donc nous envoyer du courrier, en prenant par exemple du papier et en marquant dessus des tas de mots pour que ça soit une lettre super. Inutile de vous expliquer, on vous a appris comment faire? Très bien.

C'est tout. Rendez-vous la semaine prochaine à la même heure pour l'annonce de la méga-surprise promise.

PAPARAZZI NEWS

Réalisé par
Henri LEGOY
avec
Michel DESANGLES
et Chris de QUEANT

SOMMAIRE

N° 46 du 8 NOVEMBRE 1989

6 /13 NEWS DU MONDE ENTIER 14/15 LES PREVIEWS: PINBALL MAGIC - CHAMBERS OF SHAOLIN - AMNIOS - BAD COMPANY 16/27 LES TESTS : GHOSTBUSTERS II - LES VOYAGEURS DU TEMPS - SKIDOO - SWORDS OF TWILIGHT - BATMAN - MYSTERY OF THE MUMMY - ROCK'N'ROLL - VOLLEY BALL SIMULATOR - ROLLER COASTER RUMBLER - MASTER GRAND PRIX - DRAGON SPIRIT 28/36 JEUX...CRACK! DES TRUCS, DES ASTUCES ET DES POKES 37 JOYSTICK - SECOURS 38 MORE DE RIRE 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

APPLE

Apple computer, INC. annonce des ventes record pour l'année fiscale qui se termine le 29 septembre 89. DREUM! J'y comprend queud.... Chez moi, la fin d'année, c'est le 31 décembre... Chez les Chinois, c'est à un autre moment, chez les feuj, encore un autre jour, et chez ma concierge, ça s'arrose tous les soirs... Bon, alors comme vous êtes des petits futés, vous vous dites que dans l'informatique, la fin d'année, c'est le 29 sept... Et bien non coco, c'est au 31 mars, chez un autre et en juin pour un troisième.... Laissez tomber, ils publient les chiffres quand ils veulent, et il ne nous reste qu'à comparer... Le chiffre d'affaires pour Apple, est donc de 5,284 milliards de dollars pour cette année avec 454 millions de dollars de bénef. 48 millions de ce bénef proviennent de la vente des actions ADOBE que détenait APPLE, et le reste des ventes de produits de la marque. L'an dernier, c'était 4,071 milliards de dollars pour le chiffre d'affaire et 400,3 millions pour le bénef. Vous avez tout compris? Qui c'est qu'a dit qu'ils pourraient baisser les prix encore une fois avant Noël? Hum? "Nous sommes heureux que les ventes aient progressé de 1 milliard de dollars durant cette année fiscale" aurait murmuré John SCULLEY, patron, big boss, grand maître de cette merveilleuse galaxie qu'est la société APPLE. Et vous, qu'auriez vous murmuré à sa place? Comment ça: MORE DE RIRE?....

QIX

Question: comment vendre Qix, l'adaptation micro d'un jeu d'arcade d'il y a 8 ans? Réponse: en modifiant le prétexte du jeu. Maintenant, au lieu de recouvrir la plus grande possible en évitant un zigouigoui baladeur, on "enferme" un "virus" dans un "vaccin". A la mode, à la mode...

Pour 12490F pour la carte accélératrice A2620 plus 7990F pour le kit disque dur de 40 méga A2094/A2090A soit un total de 20480 F HT, vous allez pouvoir transformer votre AMIGA 2000 en 2500. Pffiou!!-!! Il faut savoir qu'un 2500 tout court, acheté dans sa boite vaut lui 27490F HT sans écran et 2500F HT de plus avec un écran couleur 14" haute résolution. Que comprendre? L'Amiga 2500 c'est comme un 2000 mais en mieux. Mémoire vive de 3 Mo, coprocesseur arithmétique 68881 pour pédaler dans les côtes , jusqu'à 7 fois plus vite et un circuit 68851 pour la gestion de la mémoire virtuelle. Dans le corps de la machine, il y a 10 emplacements pour des cartes d'extension, plus un disque autoboot de 40 méga. Pour les gens fortunés, il est possible de remplacer le 68881 par le processeur arithmétique 68882 qui lui tourne à 14, 20 ou 25 MHZ. de quoi satisfaire les plus exigents, donc les amateurs de sensations fortes en PAO, CAO, image de synthèse, gestion, bureautique, etc...



DISTRIBUTION

Monsieur Loriciel va désormais distribuer Madame Carraz, qui quitte les gones pour les titis, et ils en semblent tous les deux fort contents. Pour être tout à fait précis, Loriciel prend en charge la distribution des jeux éducatifs de Carraz Editions, ce qui enchante Carraz (qui sera mieux distribué) et Loriciel (qui ajoute une gamme de produits à son actif). Pour



fêter ça, Carraz quitte Lyon et va s'installer à Paris, afin d'assurer un meilleur partenariat selon les informations officielles, afin d'aller faire la fête au Palace tous les soirs en réalité. Faut pas nous prendre pour des naïfs.

PAS CHER

Régulièrement, Electronic Arts baisse le prix de ses jeux, en utilisant une astuce fort subtile: les jeux passent de la collection "Nouveautés" à la collection "Classiques". Ils se vendent alors pour une centaine de francs sur 16 bits et une cinquantaine de francs sur 8 bits. En cette fin d'année, ce sont Serve & Volley (C64, PC), Rack'em (C64, PC), Fast Break (C64, PC), TKO (C64), PHM Pegasus (C64, PC, Spectrum, CPC), Fusion (des auteurs de Populous, ST, Amiga), Startfleet (Amiga, ST, C64, PC) et Empire (ST, Amiga, PC) qui changent de collec.

GARDEZ VOS SOUS

Voici un nouvel épisode de "Ne gaspillez pas l'argent par les fenêtres, mieux vaut acheter du sucre pour son abri anti-atomique qu'acheter n'importe quoi en pensant qu'on s'en servira bien plus tard". Cette semaine, c'est PSI qui écope. Cet éditeur, pour une fois, nous sort trois bouquins nuls. C'est vrai, c'est rare, mais là ça mérite d'être noté.

Le premier, c'est "Graphisme en GfA 2 et 3". Premier point: la collection s'appelle "Micro-Mémo". Mémo, si mes souvenirs sont bons, c'est "Aide-mémoire", en abrégé. Quelque chose qui n'est pas fait pour les débutants, en somme, mais plutôt un concentré d'informations pratiques pour les programmeurs chevronnés. Second point: la dernière fois que Micro-App a fait quelque chose sur le graphisme en GfA, ça pesait pas loin de 900 pages. Donc, on peut raisonnablement penser que ce mémo est une sorte de résumé. On a tort. On ne trouve en fait qu'un ramassis de banalités, pour la plupart recopiées texto à partir des bouquins de Micro-App, justement. En 70 pages, c'est vrai qu'on ne peut pas s'étendre bien loin. Mais il aurait était utile par exemple, lorsqu'on donne l'adresse de la palette, de signaler que cette zone était protégée et qu'on ne pouvait y écrire qu'en mode Superviseur. Il aurait été pratique de faire un petit cours sur l'instruction Reserve avant de se lancer bravement dans les Malloc. On aurait aimé que les listings soient un peu plus astucieux, etc, etc. Mais il semble que les auteurs aient opté pour un mémo débutant, hélas inutile car il n'explique rien au débutant et ne propose rien aux programmeurs confirmés.

Le Micro-Mémo sur l'assembleur 68000 est encore pire. On peut dire qu'il ne sert strictement à rien. Il reprend les divers bouquins parus sur le sujet en enlevant ce qui pouvait être intéressant (les temps d'exécution de chaque instruction, par exemple, ou les interactions entre le Gem et certaines instructions). Là encore, ça ne s'adresse ni aux débutants (c'est un aide-mémoire, pas un ouvrage pédagogique), ni aux pros, car il s'en faut de beaucoup que ce soit un bouquin pro.

Les "Routines Système de l'Atari ST", troisième de la fournée, ne vaut guère mieux. Il manque l'appel au Blitter, on aimerait bien savoir en quoi exactement la fonction Cauxin "n'est pas très fiable", combien on peut avoir de mallocs simultanéments, etc. Inutile d'en rajouter, vous aurez compris que ce n'est pas l'affaire du siècle.

Chaque bouquin coûte 49 francs pour 70 pages. Faites comme tout le monde: chassez le Gaspi.

RESULTATS DU CONCOURS

Ce concours, qui a commencé dans JOYSTICK Hebdo No34 et qui était valable jusqu'au 31 Août, vous permettait d'élire la plus belle pin-up d'édito parue dans les No25 à 34 inclus. Il suffisait de remplir un bulletin de vote et de l'envoyer à l'adresse de JOYSTICK en marquant la vôtre dessus, tâche à la portée d'un simple d'esprit, voire même de Charles Pasqua. Les résultats ont dépassé mes espérances, puisque nous avons reçu en tout 377 bulletins! La bellaminette qui a recueilli le plus de voix (96) est celle du No34, une barbare très inspirée de celles de Frazetta, accompagnée d'un Bug Rabbit format tigre aux dents de sabre. Qu'est-ce qui vous a le plus fait craquer chez elle? Va savoir... Mais on dirait que le côté "un néné couvert, un néné à l'air" vous émoustille pas mal, puisque la bellaminette du No32 (76 voix), "vêtue" d'une armure rose vif, a elle aussi une doudoune (l'autre) exposée. Il serait intéressant de faire une étude statistique pour deviner ce qui vous pousse à privilégier le sein gauche, mais ça sera pour une autre fois! Enfin vos remarques complémentaires tendent à réclamer une évolution du contenu du magazine qui en ferait plus un concurrent hebdomadaire de Penthouse qu'un canard de micro-informatique. On verra ce qu'on peut faire, mais ne rêvez pas trop... Il y avait aussi -ô joie- des lectrices qui ont voté! Pour elles, prix spécial du jury (c'est à dire moi tout seul): elles ont toutes gagné. C'est comme ça.

Les gagnants et gagnantes vont recevoir une carte postale en couleurs particulièrement coquine que j'te raconte même pas, à tirage limité super-rare et tout, numérotée, signée, et dédicacée à leur nom, ce qui fait qu'elle sera bientôt cotée en bourse. Si vous voulez d'autres concours vous pouvez réclamer: manifestez-vous sur le serveur (3615..JOYSTICK), écrivez en BAL JOYSTICK ou BELLAMY.

CATHO

Un groupe ultra-catholique anglais veut bannir l'informatique de l'école car elle "privilégie un raisonnement froid et aveugle plutôt que l'approche plus morale du bien et du mal". Ces extrémistes ont peur que l'ordinateur ne provoque la fin du monde. Je les comprends: j'ai remarqué que lorsqu'elle n'imprimait pas mes conneries, mon imprimante laser se transformait en épée-laser-pourfendeuse-de-crétins-illétrés.

TELEX

• FOFT II, c'est pour le mois d'avril. Et FOFT I sur 8 bits, pour dans un an.

• Fuji vient de prendre 25,1% des parts de Virgin.

• Crossbow, la légende de Guillaume Tell, devrait sortir le mois prochain chez Screen 7.

• C'est Tynesoft qui sera le premier éditeur britannique à développer un jeu sur le PC Engine, la console NEC: c'est Circus Games qui a été choisi. Sortie en 90.

• Les prochains Psygnosis: Carthage, Killing Game Show, Flash Dragon et Gore. On est toujours sans nouvelles d'Aquaventura qui devait sortir il y a plus d'un an.

• Compuserve vient d'acheter The Source. C'étaient les deux plus gros services télématiques américains, ce sont maintenant le plus gros.

• Damocles: Mercenary 2, la suite de Mercenary (bien sûr) de Novagen, devrait sortir sur 16 bits d'ici la fin de l'année. Ca fait deux ans qu'on l'annonce.

• Le STOS sur Amiga, ça vous dirait? Ca devrait sortir au mois de janvier, sous le doux nom d'AMOS.

PAPARAZZI NEWS

TITUS

Debout là dedans dis donc! Ca doit agiter fort le ticket d'avion chez TITUS en ce moment, quand on voit les nouveautés qu'ils vont vous envoyer dans la tronche, ces prochaines semaines. Tout d'abord une coupe de France de foot sur micro en collaboration avec la FNAC qui vous permettra de competer plus haut que votre but, et de gagner des cadôs, espécial TITUS et le droit de sauter les contrôles de paiement pendant un temps qui n'est pas encore défini. On jouera avec KICK OFF de chez ANCO qui vient de se voir doter d'une disquette supplémentaire nommée KICK OFF EXTRA TIME, (non ce n'est pas la troisième mi-temps que l'on passe habituellement dans les boites et les cabarets), qui apporte des paramètres intéressants, tels que contrôle du goal lors des attaques de vos buts, choix de la qualité du terrain, et tout ça pour 130 crédits camembert. Autre jeu de foot à pointer ses crampons dans nos écrans: **GAZZA'S SUPER SOCCER** de chez Empire. Proche de KICK OFF, mais différent dans les détails avec entr'autres des vues plongeantes et dans différents axes. Ce sera pour tous les standards, y compris les faibles en bits, à des prix raisonnables pour l'ensemble. Empire a d'autres softs dans son royaume. Le prochain que nous allons découvrir nous propulse dans l'histoire. Grimpons aux murs avec **SPIDERMAN**, **DERMAN** et son associé CAPTAIN AMERICA, dans une aventure extra humaine: "La revanche du docteur DOOM" Avec le jeu, vous aurez une BD originale et la signature de STAN LEE quelque part. Le crime mêm s'il ne paie pas trouve beaucoup de clients et dans "**WILD STREETS**", le joueur devra agir vite et bien, quelles que soient ses méthodes. Vos cerveaux, muscles, réflexes seront à la fête! Tachez de ne pas être ridicules!.... Il est terminé, il est en train de se faire plomber, il arrive demain. QUI?... QUI?... QUI?... Mais **DARK CENTURY**, BIEN SUR!!!! Avec sa trois D Ray Tracing, ce jeu d'arcade qui ressemble à un simulateur, vous baladera dans un univers, que même les aventuriers, ils ont les chocottes quand ils passent à côté. Ca va être le choc de votre écran!

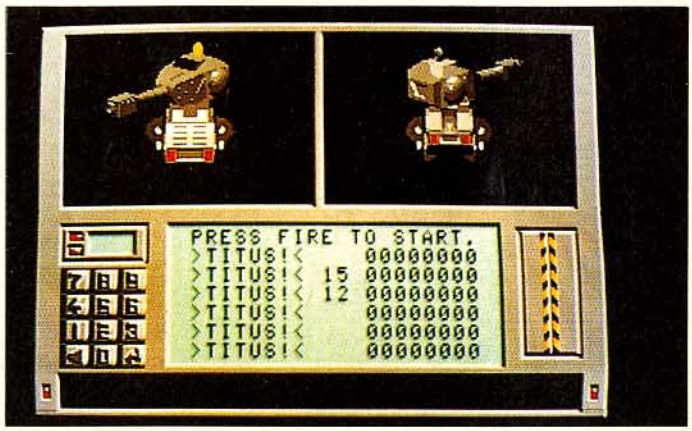


WILD STREETS



GAZZA'S SUPER SOCCER


SPIDERMAN



DARK CENTURY

TIME

Time est un jeu d'Empire (l'éditeur de Sleeping Gods Lie) qui doit sortir bientôt chez TITUS. 60 personnages différents, dont Merlin l'enchanteur et la Joconde, une machine à voyager dans le temps, plusieurs époques à visiter, un androïde parfait à construire, le tout entièrement géré à la souris: il faudra attendre encore quelques jours pour le voir vraiment...


TIME

RUE DES 7 PORTES

Seven Gates of Jambala est le prochain jeu de Grandslam. Vous êtes un Goblin, et vous devez pénétrer au coeur d'un château dont toutes les salles sont défendues par des monstres géants. Dispo sur ST, C64 et Amiga en décembre.



TELEX

• Le jeu Conspiracy d'Accolade est retardé parce que le programmeur est malade. Ca arrive à tout le monde.

• Dans la collection 16-Blitz de Mastertronic (50 francs pour un jeu sur 16 bits), on trouvera Demon's Tomb, d'ici la fin de l'année probablement.

• Nintendo a vendu plus d'un million d'unités du Game boy et en produit actuellement 300.000 par mois.

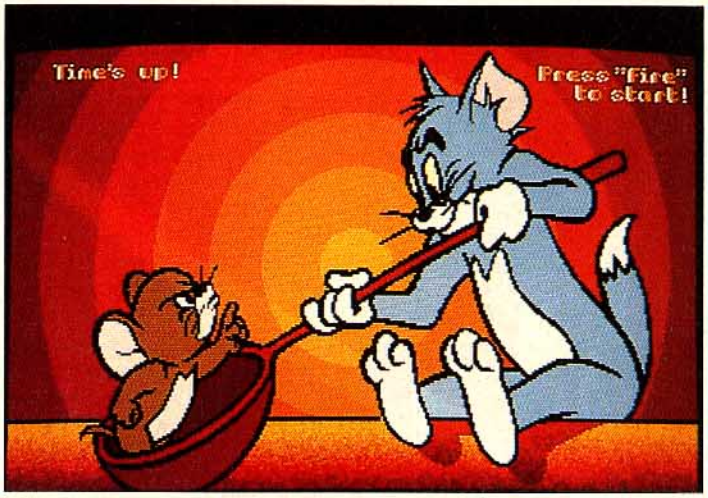
• Le STE, ayant une version carrée du 68000, au lieu du rectangulaire qui équipe les ST, ne peut accepter les cartes du type Hypercache ou PC-Ditto II qui se connecte normalement dessus.

• Rumeurs: Commodore serait en train de terminer un portable pour lutter contre le Stacy. Ca semble assez logique.

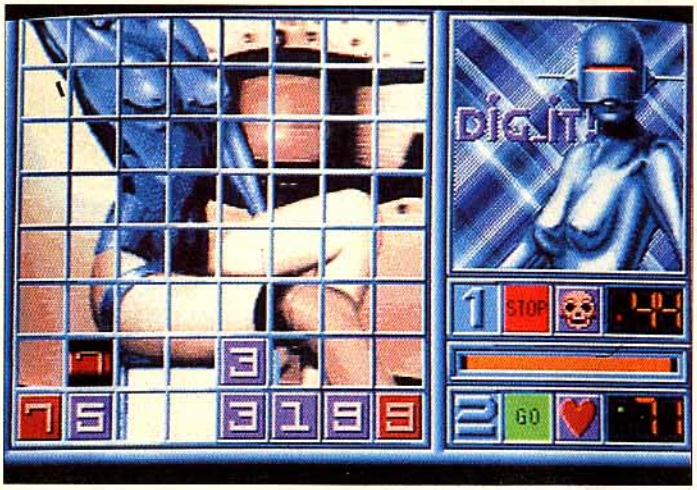
• Leisure Suit Larry meets Passionate Patty est en route: c'est le troisième épisode de la série.

MAGIC BYTES

Le retour des bits magiques!... Avec en tête TOM et JERRY 2, aux graphismes fidèles et à la musique rigolote. La souris boufferat-elle toutes les bonnes choses de la maison? Hum? Quelques gags émaillent le jeu, lui évitant de sombrer dans une lancinante répétition d'accidents ménagers. En suite et en glaçons, voici les aventures banquisières d'un petit esquimau, pas chocolat mais embarrassé par un phoque plutôt calin à son endroit. La licence m'interdit d'écrire son envers, alors que tout le monde sait bien que les phoques.... Oui, vous savez bien.... C'est celà même... Le petit esquimau réussira-t-il à construire son igloo? Faut essayer... Autre épreuve, un tir de boules de neiges, où j'en ai pris plein la doudoune sans avoir eu le temps d'en bloquer un seul, de ces porteurs de planches partis construire une isba. C'est rien que des chauds tempéraments, dites donc, tous ces neigeux! Dernière disquette à charger.. Moteur, ça tourne, ça tourne bien... Zboinng! C'est quoi cette nénette en couleurs toute bleue, mélange de ROBOCOP et de SEXY ROBOT? C'est BLUE ANGEL 69. WHAOUH! C'est quoi le jeu? C'est comme qui dirait un puzzle sex, avec des chiffres... Trop complexe pour moi. Et ils vont importer ça? Avec de l'aspirine... et des Kleenex... Ha bon, je préfère!!! Tout ça, c'est des nouveautés qu'elles sont tellement fraîches, qu'on peut dire qu'un chose de plus: c'est pour AMIGA!



TOM ET JERRY 2

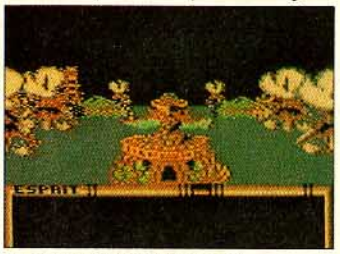


BLUE ANGEL 69



C64 PAS MORT

Thalamus est une boîte d'édition qui a fait son beurre avec le C64 (Sanxion, Delta...). Loin de l'oublier, elle s'apprête à sortir quatre nouveaux produits: Xenodrome (jeu de tir qui sortira également sur 16 bits), The search for Sharla (jeu d'aventure géant, sur 16 bits aussi), ainsi que Retrograde et Snare, tous deux sur C64 uniquement.


THE SEARCH FOR SHARLA

DROLE D'EPOCH



Epoch sort bientôt sur Amiga, ST, PC et C64 chez Rainbird. Vous dirigez deux châteaux et devez en manipuler les habitants pour qu'ils aillent livrer bataille aux seigneurs locaux, en les aidant par une habile stratégie économique et politique. Vous devrez faire preuve d'autant de réflexes que de jugeotte (commencez à en faire le plein dès maintenant, ça sort en novembre).

PAPARAZZI NEWS

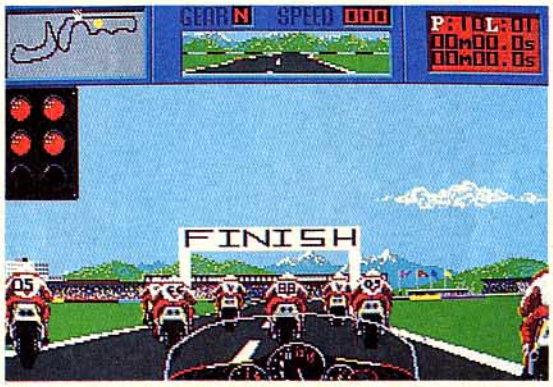
FILM SCIENTIFIQUE

Palaiseau, dans la grande et morne plaine du sud de l'Ile de France, organise du 7 au 17 novembre 89, le cinquième Festival International du film scientifique. C'est aussi passionnant et fun qu' un festival de glisse, car les paysages que l'on traverse grâce à ces films vont de l'immensément grand à l'infiniment petit. Et tout ça est en couleurs! Ce festival peut être une occasion pour faire bouger le prof de physique afin de l'inciter à vous sortir de vos préfabriqués ripoux... Ensuite, de Palaiseau à Infomart, il y a le RER... Pour tout savoir (1) 60 14 22 22



UN PEU DE NOUVEAU CHEZ UBI

On attendait des pelletées de nouveautés, chez Ubi-Soft, et on est un peu resté sur notre faim (quoique les petites génoises aux chocolat-confiture...)
Bref, on a eu droit à un petit tour sur The Cycles, une simulation de moto d'Accolade sur PC. On dirait, au pif, une version de TT Racer relookée. Parmi les détails sympas, il y a les doigts gantés qui bougent lorsqu'on joue sur les gaz. Parmi le moins sympa: une gestion des collisions à revoir. On peut coller au cul d'un concurrent, lui faire de la poussette, des queues de poissons et autres avanies, rien! Il y en a qui se sont viandés pour moins que ça!
Au programme des festivités, Test Drive II sur CPC. Là, c'est l'inverse, une conduite pas évidente. On s'est payé tous les cactus du désert et on a fait la fortune du réparateur de pare-brise du coin.
Et dire qu'on s'est tapé le métro jusqu'en lointaine banlieue! On en attendait un peu plus. Next stop Tombouctou!



THE CYCLES

TEST DRIVE II

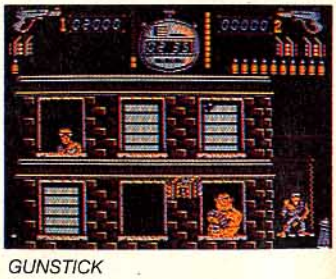


UBI-SOFT SORT SON GUNSTICK

Ya du pétard dans le petit monde des éditeurs! Après Virgin et Loriciel, c'est au tour d'Ubi-Soft de dégainer.
Son flingue est un pistolet très lisse, genre arme de truand. Question précision, tous les light-phaser se valent,



mais celui-là est livré avec deux bons mètres de câble, ce qui permet de prendre pas mal de recul.
Le Gunstick se branche sur la prise joystick, mais, contrairement aux autres flingues, il n'est pas alimenté par l'ordinateur. Il faut le charger avec quatre piles de calibre LR6 ce qui est une bourde. Pour l'instant, il n'existe qu'en version CPC et PC.
Six jeux seront livrés avec. On en a vu un seul, un flinguage dans une rue assez sinistre, le genre zone à Harlem. Ca manque un peu d'humour. De plus, les impacts sont assez bizarroïdes. A chaque tir, tout ce qui est flinguable est recouvert un court instant par un placard noir avec un rectangle blanc. Un peu envahissant comme test... Loriciel peut dormir tranquille dans son saloon, leur Colt n'est pas près d'être supplanté.


GUNSTICK

AEROPLANES

APPLE COMPUTER Inc annonce qu'il vient de signer un contrat géant avec AMERICAN AIRLINES, compagnie aérienne américaine, pour la gestion de ses vols. Ce contrat porte sur la fourniture de 350 Macintosh IIx et Macintosh IICX qui seront utilisés dans le nouveau centre de contrôle de FORT WORTH, TEXAS. Ce centre gère quotidiennement, au niveau mondial, tous les vols de la compagnie, en moyenne 2310 par jour. Les Macs seront utilisés pour établir les plans de vol, la météo, le contôle du chargement du frêt, le planning des équipages (23000 personnes environ en comptant les absents), pour la coordination des opérations de maintenance et pour l'exploitation au niveau de l'aéroport. Certaines mauvaises langues chuchotent que les employés vont enfin pouvoir faire du Flight simulator pendant les heures de boulot.Tout cela sera bien sûr relié au système informatique SABRE d'American Airlines et fonctionnera avec les mêmes paramètres. Un système d'utilisation a été développé afin de permettre un accès simple et rapide aux données importantes sans avoir à entrer des commandes compliquées au clavier, comme c'est souvent le cas lorsqu'on utilise un périphèrique relié à un central. SABRE est le plus grand réseau informatique du monde et il contient la plus grosse base de données spécialisée dans les voyages, pour les réservations et les voyages.

A TABLE

Comment gagner un ordinateur Commodore Amiga 500 en mangeant? La réponse est très simple... En allant jouer durant le mois de novembre, dans les QUICK Hamburger Restaurant, où un grand concours "Passe ton permis basket" est organisé par la Prévention Routière et Quick avec la collaboration de Commodore. Le concours se déroule sur deux épreuves. L'une est un jeu sur l'Amiga, l'autre est un quizz sur des scènes de rues décorant les sets de plateaux Quick. Tout cela dans le but de sensibiliser un peu plus la population des moins de 20 ans, aux dangers de la circulation. Afin de ne pas être un jour transformé en viande aplatie avec du ketchup par dessus. A la fin du mois de novembre, un tirage au sort dans chaque restaurant Quick, désignera un vainqueur, parmi ceux qui ont trouvé les bonnes réponses. Le gagnant recevra 2 Amiga 500 avec moniteurs. 2 Amiga? Quoi? Pourquoi? 1 seul ne suffirait pas? Mais oui, bien sûr... 2 Amiga, parce que l'un sera remis au gagnant, et l'autre à son école. Je vous dis pas la baston que ça va déclencher dans les classes pour jouer avec l'ordinateur. Il y a plus de 80 Quick Hamburger Restaurant en France, particulièrement dans les cités rassemblant beaucoup d'estomacs au km2, ce qui défavorisera les habitants de la campagne qui souhaiteraient participer à ce jeu.

MAC 2000

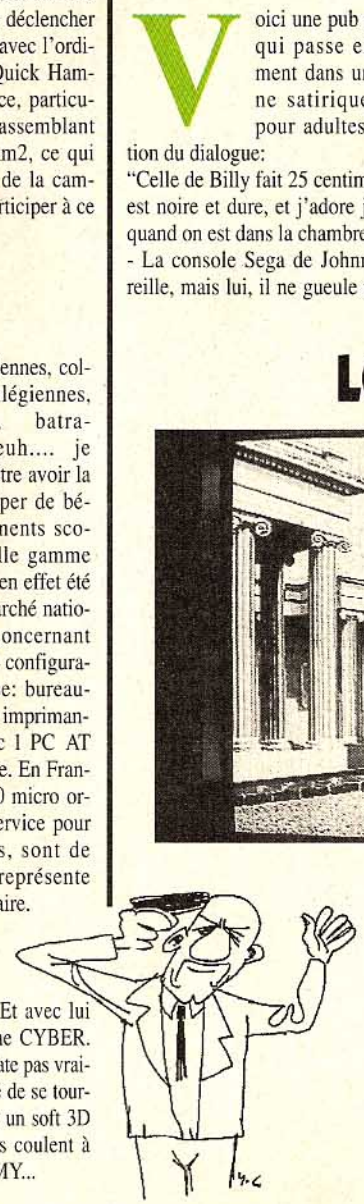
Du 9 au 19 novembre, à PARIS, (encore! et nous à Charvieux, que peut on voir? Note d'un lecteur) pour la peinture et du 24 novembre au 4 décembre pour la sculpture, vous pourrez aller au Grand Palais découvrir la cinquième édition de MAC 2000, Manifestation d'Art Contemporain. Cinquantes peintures et cinquantes sculptures d'artisses utilisant le Mac dans leur création. Qué Mac? Lé Macintosh dé signor Apeul? Iawohl, my dear, car APPLE s'intéresse à l'art, et s'y associe en décernant le premier prix informatique dans le monde de l'art contemporain. C'est bô! Prix qui ira à un artiste traditionnel qui utilise, pour la première fois un outil graphique pour sa création, artiste qui se verra remettre une chaîne graphique informatique, comosée d'un Mac, de logiciels graphiques et de périphériques. Par ailleurs, sachez qu'APPLE met son studio graphique à la disposition des artistes souhaitant se former dans le domaine de l'informatique. Pour tous renseignements: APPLE (1) 69 86 34 00

OLIVETTI

Lycéens, lycéennes, collègiens, collégiennes, batraciens, batraciennes, euh.... je m'égare... Vous allez peut-être avoir la chance de vous faire équiper de bécanes dans vos établissements scolaires préférés. La nouvelle gamme PCS de chez OLIVETTI a en effet été retenue dans le cadre du marché national micro-informatique concernant 800 collèges. Deux types de configurations seront mises en place: bureautique avec 4 PC XT et une imprimante, initiation à la CAO avec 1 PC AT connecté à une table traçante. En France éducative, plus de 28000 micro ordinateurs compatibles en service pour nos chères têtes blondes, sont de marque Olivetti. Ce qui représente 12,2% du marché Universitaire.

DESSIN

Tom Hudson craque. Et avec lui ANTIC. Et la gamme CYBER. Parce que le ST n'éclate pas vraiment aux USA, Tom a décidé de se tourner vers le PC et de produire un soft 3D sur cette bécane. Les larmes coulent à flot sur les joues de BELLAMY...

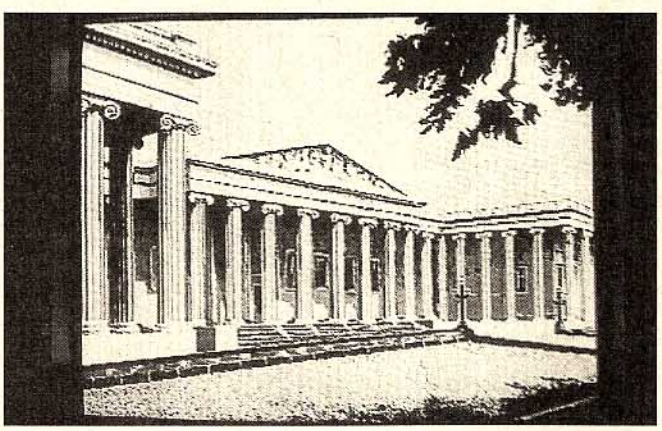




PUB

Voici une pub pour Sega qui passe en ce moment dans un magazine satirique anglais pour adultes. Traduction du dialogue:
"Celle de Billy fait 25 centimètres, elle est noire et dure, et j'adore jouer avec quand on est dans la chambre...
- La console Sega de Johnny est pareille, mais lui, il ne gueule pas quand je la branche sur 220 volts!"
Et le slogan, c'est: "Pour avoir sur votre télé quelque chose de plus intéressant que toute la merde qu'ils nous passent en ce moment".
C'est pas des blagues, c'est pas une parodie, c'est vraiment Virgin Angleterre qui fait ses pubs en fonction des canards. Nous, on veut bien passer des trucs comme ça. Qui relève le défi?

LOVECRAFT

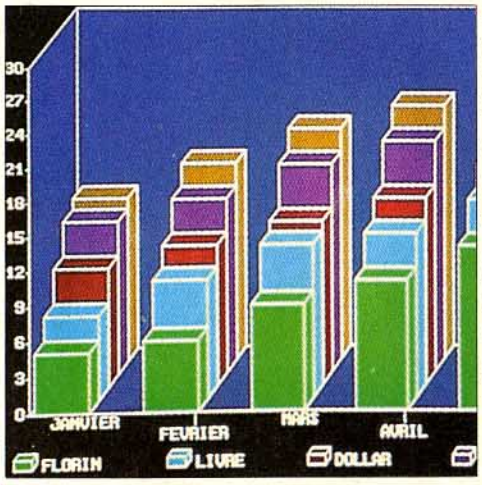


Lovecraft ne laisse pas indifférent: on aime à la folie ou on déteste. Hound of Shadow est une adaptation de ses bouquins et du jeu de rôle Cthulhu. Les graphismes sont sépia, puisque ça se passe dans les années 20. C'est édité par Electronic Arts, et ça devrait sortir très incessamment.

PAPARAZZI NEWS

UNE BONNE TABLE

Ci tri bô, ci pas tri chir, ça va sortir tienbô, c'est comme qui dirait pour les kems qui pensent un peu et qui utilisent leur ordinateur autrement qu'en tirant dans le tas, et ça s'appelle LUCID 3D. C'est un tableur! Un quoi? Un tableur où qu'on écrit avec de la craie? Meu noon... Un tableur en trois dimensions que vous pouvez utiliser en logiciel résident, c'est-à- dire habitant dans

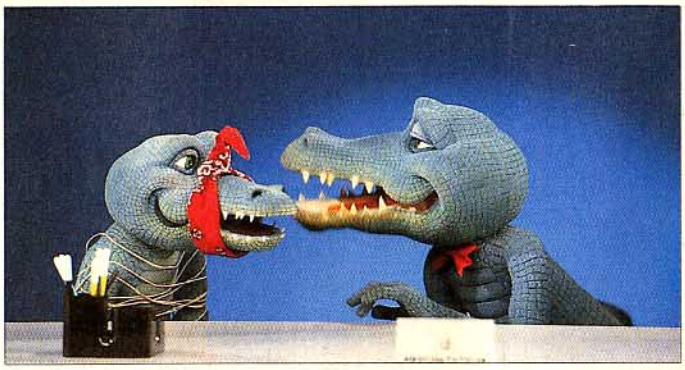


la mémoire de votre machine, en squatter. C'est simple à utiliser, c'est paramètrable, c'est possible d'y mettre des macros... au vin blanc?... Mais non, des macro commandes, des commandes qu'elles sont tellement pleines.. j'en étais sûr, avec tout ce blanc.... pleines d'instructions, qu'on leur donne un diminutif pour pas perdre de temps. Un vrai petit bonheur pour 1495F HT. C'est pour PC, XT, AT, PS et c'est en couleurs. Que demande le peuple?

ET BONJOUR MONSIEUR DU CROCO!

L'informatique familiale est en liesse, car elle passe à la télé!... Enfin pas toute l'informatique familiale, juste une petite partie: AMSTRAD et OCEAN. Pour les autres, ça viendra pétard. Peut être... Si ça les titille.

Tous les samedi soir, pendant dix semaines, sur FR3, à 20h25 avant SAM-DYNAMITE, les amateurs vont pouvoir se régaler durant 3 minutes, en admirant la super marionnette croco reporter qui les informera sur la vie aventureuse des crocopionniers de la microco informatique. Il y a bien évidemment un jeu avec de nombreux prix à gagner (crocordinateur Amstrad et jeux crocOcéan). Une légère erreur dans le crocommuniqué de presse indique que "Pour la première fois en France: la micro informatique de loisirs s'introduit à la télévision.". Les auteurs de ce crocommuniqué ont totalement oublié PRESSE CITRON sur TF1, 1ère émission à avoir réellement introduit une séquence régulière réalisée par le JOYSTICK ENCHANTE, sur les jeux micro informatiques... Et ils ont également oublié le MINI-JOURNAL, qui avait institutionnalisé la séquence hebdomadaire du JOYSTICK ENCHANTE... Et DVLM... qui a présenté également de façon régulière, des extraits de jeux d'ordinateurs, avec toujours le même JOYSTICK ENCHANTE. (DVLM, faut-il le rappeler, est l'émission de PATRICE DREVET, sur FR3, comme PRESSE CITRON et le MINI JOURNAL étaient des émissions du même mec sur TF1. Et c'est qui le JOYSTICK ENCHANTE? Hum? Mais c'est le réalisateur préféré de PATRICE DREVET, bien sûr! N.D.L.R.). Et, n'auraient-ils pas oublié TELEMATIN?...



Va savoir... Hum?... JOYSTICK Hebdo, quant à lui applaudit des deux mains cette initiative et souhaite que cette séquence du samedi ouvre la porte à une nouvelle information sur l'informatique ludique qui permettra peut être d'en voir encore un peu plus, plus souvent.

SOFTS DISPOS...

HAWAIAN ODYSSEY (SUBLOGIC)	*PC-AMIGA-ST* °
FETICHE MAYA (SILMARIS)	*AMIGA* °
DOGS OF WAR (ELITE)	*AMIGA* °
FIENDY FREDDY'S (MINDSCAPE)	*PC* °
POWER DRIFT (ACTIVISION)	*C64-CPC-ST-AMIGA* °
OMNICRON CONSPIRACY (MIRRORSOFT)	*PC* °
BOMBUZAL (MIRRORSOFT)	*PC* °
SPACE ROGUE (MINDSCAPE)	*PC-C64 disk*°
SPACE ACE (READY SOFT)	*AMIGA* °
DRAGON SPIRIT (DOMARK)	*CPC-ST-AMIGA* °
THRILL TIME (ELITE)	*CPC* °
CONFLICT EUROPE (PSS)	*ST-AMIGA* °
RICK DANGEROUS (FIREBIRD)	*PC* °

EDITEUR

La suite du feuilleton de l'automne. Après la disparition de Microdealer, le grossiste anglais, on s'inquiétait de l'avenir de Mirrorsoft, l'éditeur appartenant au même groupe. Rassurez-vous: Mirrorsoft continue. L'une des raisons, c'est l'arrivée du CD-Rom. L'activité principale du Mirror Group (la société de Maxwell, dont Mirrorsoft est une filiale, donc), c'est l'édition. Et l'édition et le CD-Rom sont faits pour aller de pair: vous imaginez l'intégrale du Monde en quelques disques? En dix secondes, vous obtenez n'importe quelle information sur n'importe quoi. C'est ce qu'a dû se dire Maxwell, qui confirme le maintien des activités de Mirrorsoft et de Pergamon Compact, ses deux filiales informatiques, en leur injectant plus de 50 millions de francs lourds. Ca fait du bien par où ça passe

ENCORE DU CHEAP

C'est Alligata qui s'y colle: ils sortent une nouvelle gamme de jeux à bon marché, Hi-Tec Software, aux alentours de 30 francs pour un jeu sur 8-bits (prix inconnu pour les 16-bits), comprenant à la fois des anciens titres (Spy Vs Spy) et des nouveautés (Cricket Captain). Les nouveautés seront programmées par PAL, qui travaillait auparavant pour Mastertronic. Sur 8-bits, les premiers jeux sortiront en novembre, alors qu'il faudra attendre le mois de janvier pour voir les premiers 16-bits arriver. Cadence de sortie prévue: un jeu tous les 15 jours.

POUR EN FINIR UNE FOIS POUR TOUTES AVEC LE PIRATAGE

Faut pas, c'est pas bien! Voila, c'est fini!

MA SOURIS A DES BOUTONS

Voilà ce qu'on n'aurait pas osé imaginer dans les pires de nos cauchemars: une souris avec 38 boutons. Les deux du milieu sont normaux, les 36 autres sont entièrement programmables. Par défaut, ils simulent le pavé numérique et les touches de fonction, mais avec un programme, on peut les re-définir à volonté. Ca ne marche que sur PC, et ça n'est pas encore importé en Europe. Si vous êtes vraiment pressé d'en avoir une, vous pouvez monter des roulettes sur votre clavier, ça donne à peu près le même résultat.



NEURONES

Depuis quelques temps déjà, la science se tourne vers les réseaux neuronaux. Il s'agit d'un grand nombre de processeurs qui sont reliés entre eux par des connections ressemblant aux synapses du cerveau. Les informations sont stockées non pas sous forme traditionnelle, mais "graphique": au lieu d'accéder à une donnée par son adresse, on y accède en excitant d'autres données associées. Le plus fabuleux, c'est que ces réseaux ont besoin de "sommeil" (de repos en tous cas) et certains iraient même jusqu'à avoir des rêves (du moins, c'est ce qu'on déduit de l'observation, car le problème de ce type de machines, c'est qu'elles sont bien trop complexes pour qu'on puisse les désassembler)!

ENCORE UN PEU DE RAINBIRD

Voici deux logiciels de Rainbird dont on ne sait pas encore grand chose. Le premier, c'est Tower of Babel. D'après ce qu'on en a compris, ça ressemble un peu à Sentinel: trois robots, que vous programmez ou que vous dirigez en temps réel, doivent envahir un réseau constitué de tours, de plateformes et d'ascenseurs, en bouffant ou en évitant les autres robots.

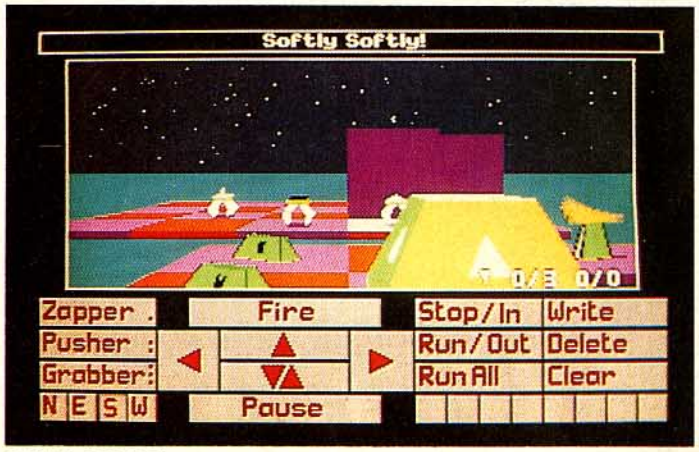


MIDWINTER



MIDWINTER

Le second, c'est Midwinter. C'est, comme qui dirait, une sorte de Winter Games qui se passerait au 21ème siècle dans un monde dévasté. Vous devez coordonner les villageois pour qu'ils luttent contre un envahisseur venu du nord. Ces deux logiciels seront disponibles courant novembre sur ST et Amiga, et même PC pour le second.



TOWER OF BABEL

ABONNEZ VOUS

LES AVANTAGES

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

125F de réduction sur l'achat d'un **multiface** à commander directement chez POWER PRODUCT FRANCE (pour ST • COMMODORE • CPC • SPECTRUM) et qui vous permet entre autre, la sauvegarde de vos parties en cours et de pouvoir placer vos POKES de vies infinies.

BULLETIN D'ABONNEMENT

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

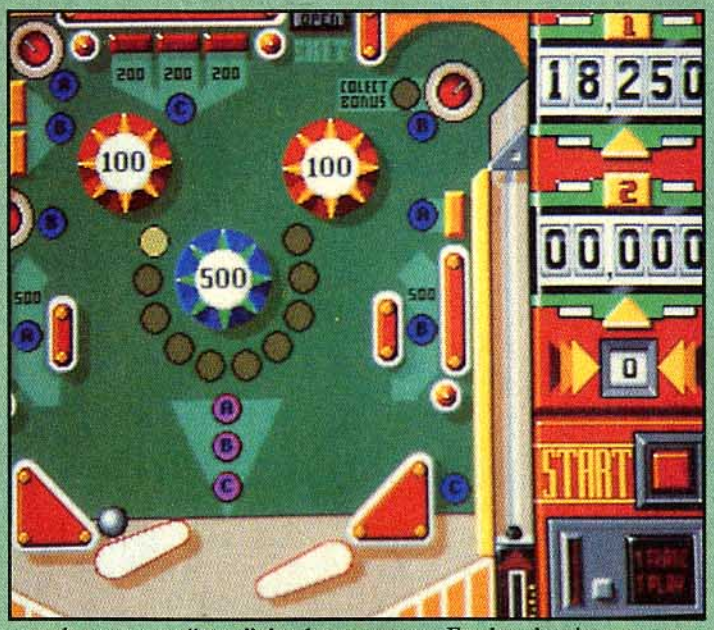
NOM.....
PRENOM.....
ADRESSE.....
CODE POSTAL.....VILLE.....
AGE.....ORDINATEUR.....SIGNATURE.....

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

PREVIEW!

PINBALL MAGIC

LORICIEL SUR AMIGA



Comme au Café des Sports, où vous allez vous éclater tous les samedis après-midi, vous allez pouvoir jouer au flipper. Avec un graphisme superbe, en full over scan, votre boule va filer, rebondir, taper et marquer des points à une rapidité surprenante. L'utilisation est facile: les deux touches en bas du clavier pour les flips. Les boumpers sont là, les targets et les cibles aussi, et ce qui est formidable, c'est lorsque vous avez descendu tel et tel target, une porte s'ouvre en haut de l'écran; et si vous arrivez à y envoyer votre boule, vous passez au second tableau. Chaque scène ayant de nouveaux "trucs" de plus en plus zboingpaw! Douze tableaux sont à découvrir, plus fous les uns que les autres, certains contenant carrément des casse-briques. Et le dernier, mamamiiiiaaaa!!! il est diiiiingue! Plus de porte à ouvrir pour passer à un autre niveau, vu que c'est le dernier, mais des flips partout, des

CHAMBERS OF SHAOLIN

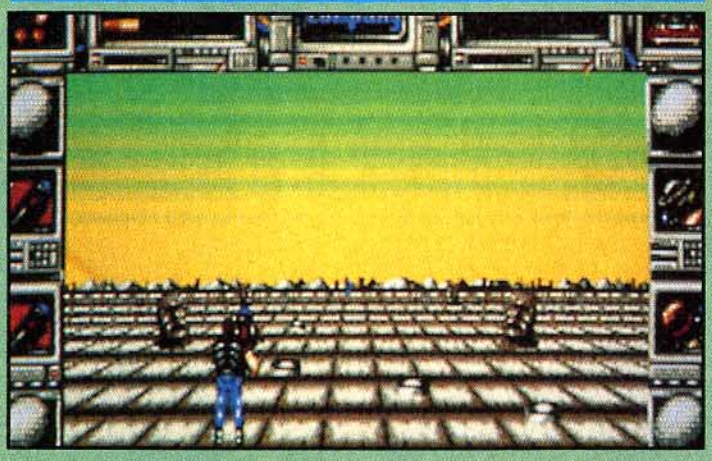
GRANDSLAM SUR ST



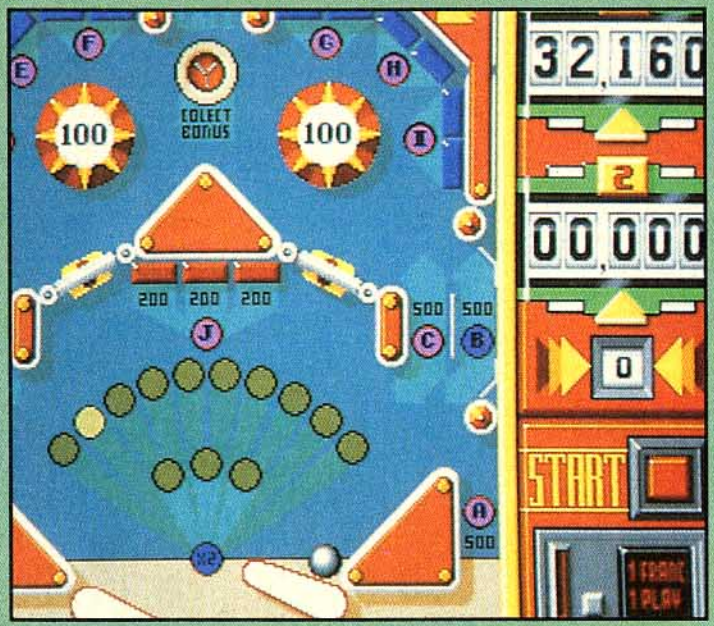
Combats orientaux dans un décor raffiné d'estampes japonaises. Tout d'abord dans la rue, vous êtes un bridé agressif, torse nu et chauve, et vous vous battez contre la réplique exacte de vous-même. En actionnant votre joystick dans les huit directions autorisées, vous obtiendrez huit prises différentes, du balayage avec les jambes au double flip arrière. C'est dans une très bonne animation et dans un décor féerique que les combat se déroulent, et lorsque vous avez assommé votre adversaire, vous vous battez contre le même (et donc contre votre copie parfaite), dans un autre endroit. Cette fois c'est sur un pont de bambou surplombant une rivière, avec une bâtisse typique dans le fond et des roseaux délicats pour tapisser cet humble parterre. A chaque nouveau duel, un nouveau décor. Tous les combats sont accompagnés d'une musique pseudo-orientale assez agréable aux oreilles du pauvre vermisseau que je suis. Dans le plus pur style des films de Bruce Lee, un jeu qui convient parfaitement aux amateurs du genre.

BAD COMPANY

LOGOTRON SUR ST



C'est du taratatatara-rara!!!! en puissance. Aucun prétexte, juste le choix du personnage entre huit têtes de lard pourvu de prothèses métalliques sur la tronche et hop! sur le terrain de bataille. Vous êtes sur un plan (sol) en 3D, vous voyez votre personnage de dos, le point de fuite devant vous. Sur les côtés, semblant marquer un chemin à suivre, des sculptures de têtes sinistres, dépourvues d'expressions. Le sol est une sorte de carrelage en terre, carrelage de par sa forme, en terre à cause de sa couleur. Mais rien ne prouve ce que j'avance. Vos ennemis, des insectes géants (on compare avec ce qu'on connaît), corps d'invertébrés, mandibules gigotantes et yeux globuleux rouge sang. Ils avancent sur vous, armes au poing, par deux ou trois. Il y en a de toutes les couleurs, Oooh la belle bleue, Oooh Label Rouge (Label de qualité). Vous, vous leur faites péter leurs sales tronches, et quand il meurent, c'est à grand coups de giclures, comme un flan au pruneaux dans lequel on aurait mis un pétard à mèche. Prouaff!! Au cours de votre avancée vers le danger, vous rencontrerez des boules noires qui vous donneront du pouvoir, et d'autres symboles qui ne vous feront pas toujours du bien. Ca pète, ça tue, ça kill kill kill destroye wouaah tiens prends ça ordure. C'est bien et ça défoule. Grrrrr!!!!



boumpers partout, des machins partout. C'est fou, ça rebondit avec des sons étonnamment réalistes (digitalisés d'après un vrai flipper, paraît-il), les points se marquent sur des compteurs à rouleaux, comme dans le temps. Un très bon jeu de fippers pour ceux que ça éclate, avec une graphisme fabuleux et des idées pôawblingzzz.... tilt!



AMNIOS

MICRODEAL SUR AMIGA

Un décor complètement dingue, vu de haut, où vous dirigez un petit véhicule rapide et nerveux. En 2D, avec un scrolling huit directions qui défile avec une vitesse époustouflante, le sol est formé d'innombrables orifices qui s'ouvrent et se referment, de chenilles qui se meuvent, entourées d'organes palpitants, de têtes de monstres surgissant d'on ne sait où, d'yeux curieux apparaissant au milieu de conglomérats complexes et fabuleux. C'est superbe, avec une animation complètement démente. A mon avis, seul un esprit torturé a pu pondre une telle beauté psychédélique. Ou un baba cool en plein boum boum. Ou les deux. Alouette. Avec une musique de Dave Whittaker, encore un génie, ce jeu risque de taper haut. On y sera à ce moment-là, ne vous inquiétez pas.



FLOOPY est un produit INFOMEDIA

Offre spéciale réservée aux lecteurs de JOYSTICK HEBDO

FLOOPY

Le Premier Magazine Digital

vous propose des prix hyper cassés sur ses anciens numéros.

Floopy, c'est un journal entièrement sur disquette ou cassette pour **ATARI ST, AMIGA, COMMODORE 64, AMSTRAD**

Au sommaire :

- Editorial
- Trucs et astuces (GFA, C, Basic, assembleur)
- Initiation et aide à la programmation
- Vies infinies et solutions de jeux
- Potins
- Solutions de jeux
- Test de logiciels
- Programmes avec sources commentés SUPER JEUX et UTILITAIRES DEMENTS
- De véritables démos des meilleurs softs
- **VOS REALISATIONS**

ATARI ST, AMIGA (disquette 3 p 1/2)
numéros 1 à 6 disponibles
35 frs au lieu de 49 frs le numéro

COMMODORE 64 (disquette 5 p 1/4)
numéros 1 à 16 disponibles
30 frs au lieu de 49 frs le numéro

AMSTRAD CPC (cassette)
numéros 1 à 5 disponibles
20 frs au lieu de 38 frs le numéro

AMSTRAD CPC (disquette 3 p)
numéros 1 à 9 disponibles
35 frs au lieu de 75 frs le numéro

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse complète : .....
.....
Code postal : .....
Ville : .....

Je possède un ordinateur de type :
- -
Je commande les numéros suivants :
- -
Je joins mon règlement par chèque à l'ordre d'INFOMEDIA.
INFOMEDIA, BP 12, 66270 le SOLER.
(Les frais de port sont gratuits pour la france

TEST!

GHOSTBUSTERS II

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

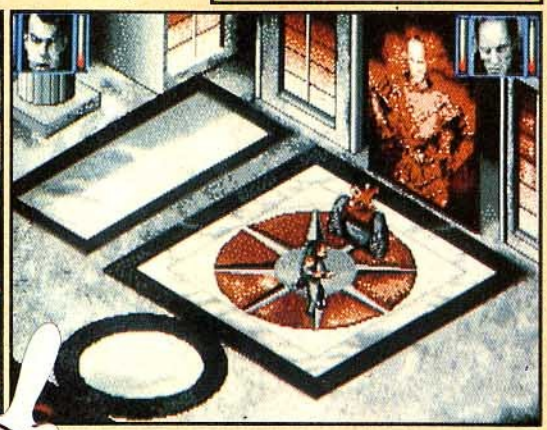
Alors que le film ne va pas tarder à sortir sur nos écrans (mi-décembre), voici qu'arrive entre nos mains bénies de revue hebdomadaire géniale : le jeu! Voilà de quoi ça cause: un à un, vous dirigez les quatre personnages chasseurs de fantômes, en trois tableaux différents. Première épreuve: descendre dans une bouche d'égout infestée de matière plasmique, d'esprits malfaisants et d'ectoplasmes divers. Vision de votre personnage en 2D, vous devez le faire descendre le long de sa corde jusqu'au fond du trou afin de ramener un échantillon de cette matière gluante et visqueuse que d'autres prendraient facilement pour du Slime. Le gros problème étant les fantômes, vous devez leur tirer dedans à coups d'arcs électriques, avant qu'ils ne vous fassent tomber dans les profondeurs du puits. Régulièrement une main sort du mur et vient scier votre corde, et des têtes gonflées vous crachent dessus des mollards verts.

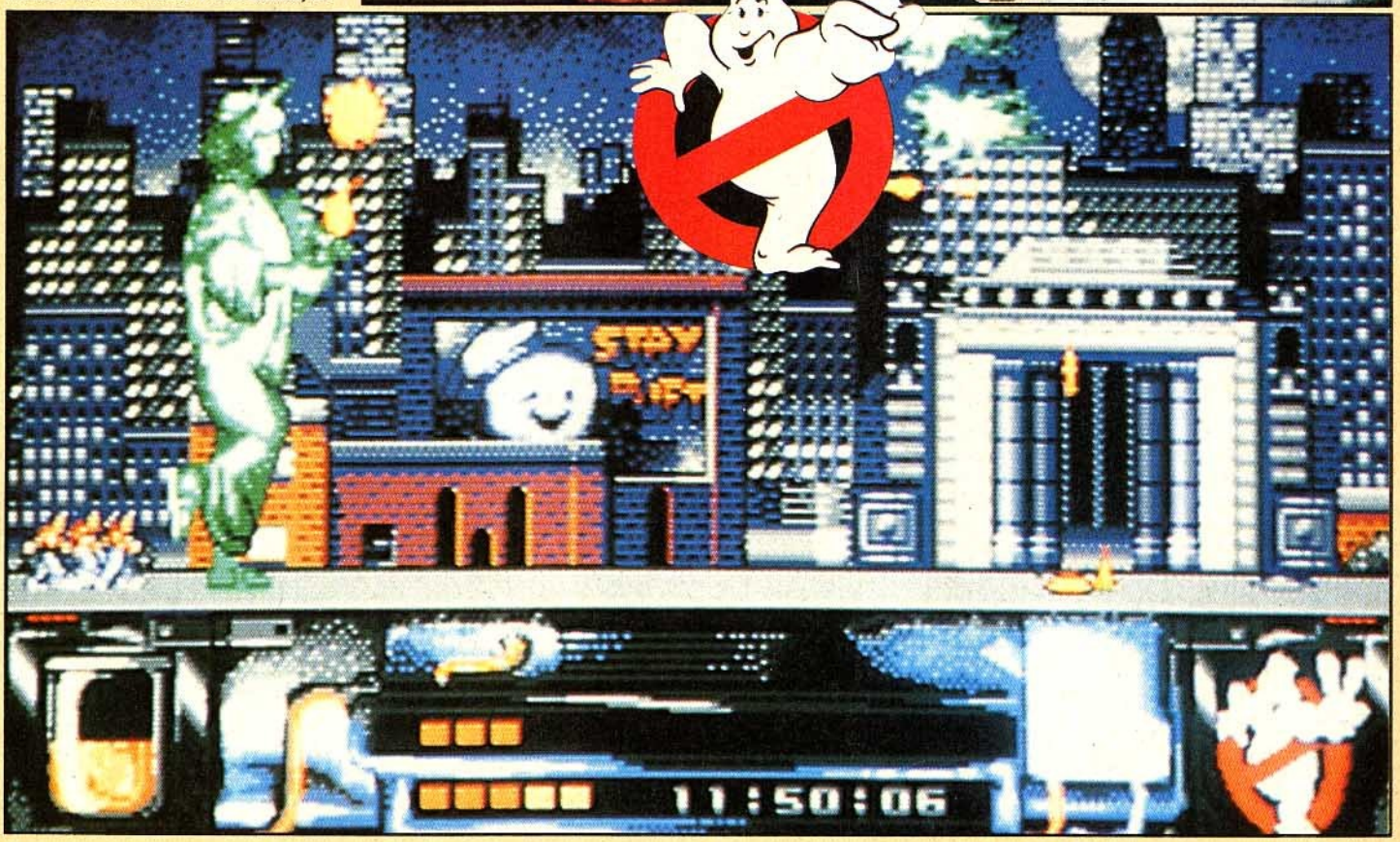
Deuxième tableau: vous n'êtes plus l'un de nos quatre héros favoris et burlesques, mais vous incarnez la statue de la liberté elle-même. En rapport avec une des scènes clef du film, vous devez éliminer tous les monstres et fantômes volants que vous croisez, à coups de boules de feu qui jaillissent miraculeusement de leurs mains. Le décor est proportionnel, la statue fait presque tout l'écran alors que les fantômes et les piétons se trouvant là par hasard sont tout pitis, minuscules, mais toutefois très bien dessinés. Avec, comme pour tous les tableaux, des sons digitalisés géniaux de mecs qui hurlent, de fantômes qui hulent, etc. Une fois fait, vous pourrez jouer à la troisième et dernière partie de ce très bon soft, qui consiste à faire descendre vos quatre personnages le long d'une corde dans une pièce en 3D vue plongeante. Attention de les faire descendre doucement, cool cool, sinon ils se plantent. Une fois sur place, vous êtes à la recherche du bébé de l'héroïne du film (Sigourney Weaver, arf arf) pris entre les griffes d'une force maléfique et diabolique. Plusieurs pièces à visiter, avec des fantômes à abattre. Tout ça très joliment réalisé, dans un graphisme superbe, et je pèse mes mots. L'animation, dans toutes les scènes, est très bonne, que ce soit la corde qui se balance lors de la descente dans les égouts ou les fantômes qui disparaissent dans une fumée verte. C'est beau et c'est bien fait, on en revoudrait.

Georges

GRAPHISME : 18
SON : 17
ANIMATION : 17



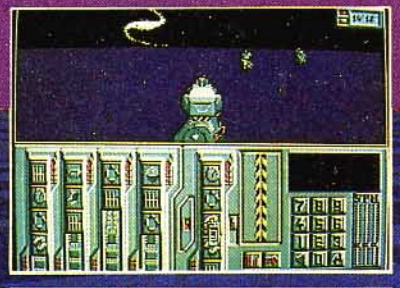




DARK CENTURY

Arcade et intelligence entièrement multitâches.
6 tanks programmables à contrôler ou détruire, des bulles d'énergie à capturer sur une planète carcérale maudite.
Des mois de fun et d'animations **3D ray tracing** !
Pour 1 ou 2 joueurs, Dark Century est **"le jeu du siècle"**





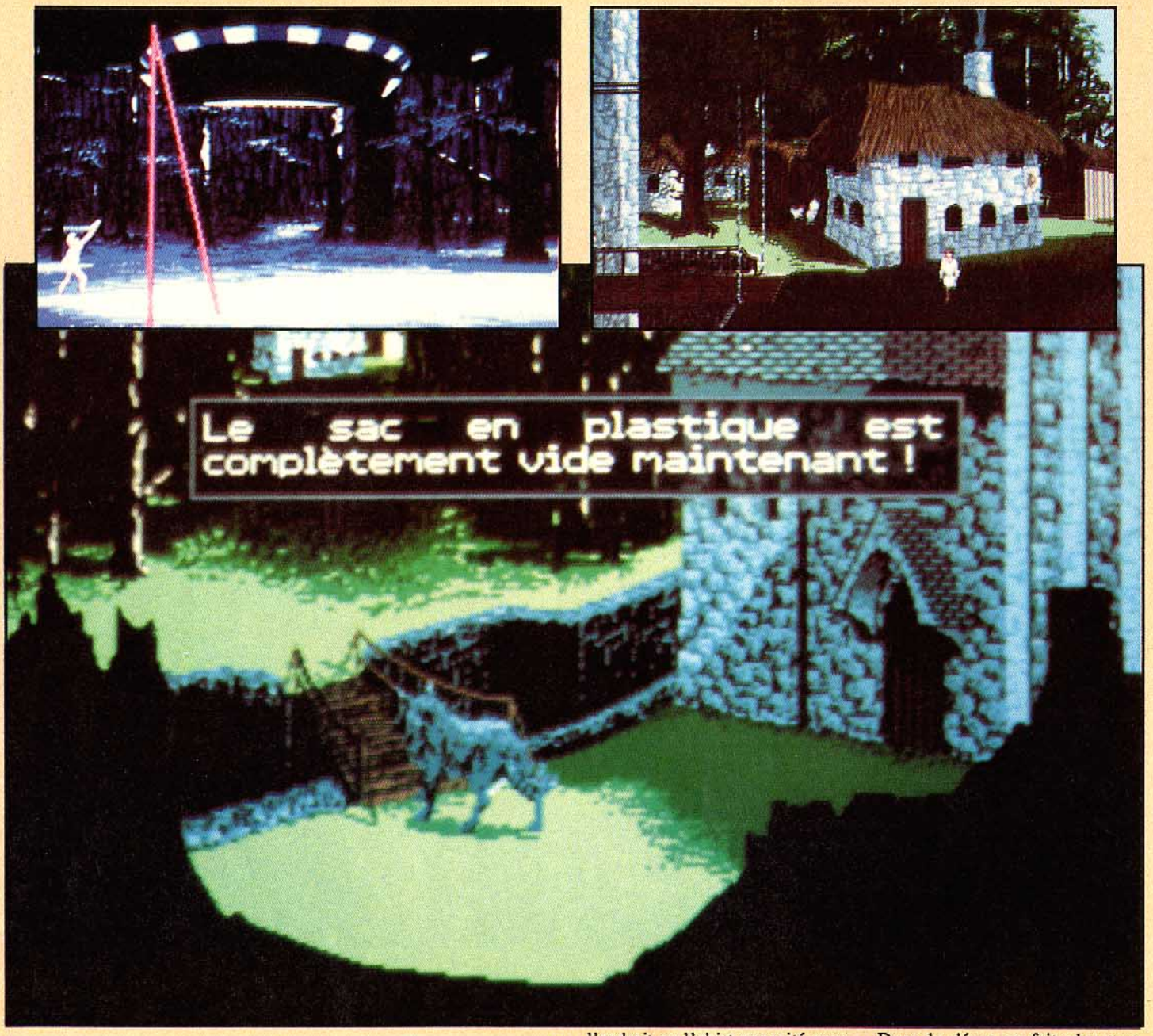


TITUSTM

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

EXCLUSIVITE MONDIALE !!
1er JEU EN RAY-TRACING

LES VOYAGEURS DU TE



DELPHINE SOFTWARE • TESTE AMIGA • DISPO ST-AMIGA

Attachez vos ceintures, éteignez vos cigarettes, nous allons vous présenter un soft d'aventure que vous allez pas vous en remettre. Ou alors avec des séquelles. Je me permet de vous dévoiler une infime partie de l'histoire, pour vous mettre l'eau à la bouche (k... k... k...). Vous êtes un banal et anodin laveur de carreaux. Vous opérez sur la façade d'un building aux fenêtres vitrées et teintées où siège le bureau de votre patron. Ce dernier sort la tête d'une fenêtre et, comme à son habitude, vous engueule. Ceci avec une petite animation sympathique: il bouge les bras avec frénésie, et sa cravate voltige dans tous les sens. Une fois son discours terminé, c'est à vous de jouer. Avec la souris, uniquement, vous déplacez votre curseur sur tout l'écran, et lorsqu'il passe sur quelque chose d'intéressant, ou tout du moins d'observable, ça s'écrit au bas de l'écran. Extrêmement pratique, vous n'avez qu'à promener votre souris pour savoir s'il y a des choses à voir. Ensuite vous pouvez cliquez sur l'oreille droite de la souris et un menu constitué de six actions apparaît dans une fenêtre transparente en bas à droite de votre écran, ici là, juste là ici. Vous n'avez qu'à choisir l'action désirée: examiner, prendre, actionner etc, et à vous replacer sur l'endroit ou l'objet convoité pour réaliser votre souhait. Siiiiiimple. Allez, je vous raconte vite fait ce qu'il faut faire pour continuer. En passant avec votre souris sur votre échafaudage et en l'examinant, vous verrez apparaître un boitier de commande. Une flèche pour descendre et une pour monter. En observant bien l'immeuble, vous vous rendez compte que la fenêtre d'où votre cretin de patron vous a interpellé est entr'ouverte. Vous vous y rendez, et vous pénétrez dans un hall d'attente pourvu d'une plante verte, de deux portes et d'une salle d'eau. Sur votre écran, vous avez l'impression que le cadre s'est considérablement réduit, mais en fait l'explication est que votre héros est dessiné tout petit, et que lorsqu'il est dans une pièce, il ne change pas de taille. Donc le décor ne fait plus tout l'écran mais reste en proportion avec le personnage. Il est évident que si l'on voyait toujours tout en plein écran, on aurait l'appartement du dessus et celui du dessous en plus. C'est inutile. Alors par souci de respecter l'aspect fermé d'une pièce et la dimension des sprites, les programmeurs ont décidé de n'utiliser qu'une petite fenêtre au milieu de l'écran. Bref, vous êtes dans ce hall, et si vous ouvrez la porte du fond, votre patron, qui est à l'intérieur, vous engueule. Si vous voulez ouvrir celle qui est sur le côté droit, il sort de son bureau et vous engueule aussi. Donc il va falloir ruser. Je ne vous dis pas exactement comment, mais sachez qu'il faut placer un seau rempli d'eau au-dessus de la porte de votre boss, ouvrir la se-

TEST!

conde porte, attendre qu'il se le prenne sur la tronche et entrer rapidement dans l'autre pièce. Tout est comme ça dans ce jeu: le moindre détail ne compte pas pour du beurre. Un gros avantage pour tenter l'impossible où que vous soyez, c'est que vous n'êtes pas limité quant au nombre d'objets à transporter. Vous pouvez tout prendre - pourvu que ce ne soit pas trop gros, auquel cas l'ordinateur vous dira bouclier indestructible. Et c'est sur vos épaules de laveur de carreaux, que va retomber la tâche banale et courante de sauver la terre en trouvant et détruisant ces bombes. Pour bien jouer à cette aventure, il faut avoir l'oeil vif, et tout essayer, dans toutes les scènes. Le moindre petit pixel de couleur différente peut être l'issue à prendre, un petit éclat qui brille pendant un dixième de seconde peut vous donner la clef que vous cherchiez depuis des mois. Tout, tout est important dans ce jeu, et vous prendrez un plaisir géant à vous ballader dans ces



que vous ne pouvez pas l'emporter- et tout garder sur vous durant le jeu. Petit conseil en passant, sauvegardez le plus souvent possible votre partie: il doit y avoir un bon millier de façons de mourir dans cette aventure, et vous pouvez sauver le jeu à n'importe quel moment, sur n'importe quelle disquette.

L'histoire elle-même, en trois mots: au 43ème siècle, une guerre entre les terriens et les extra-terrestres fait que pour se protéger, les terriens ont dû mettre au point un bouclier magnétique indestructible autour de la Terre. Ayant la connaissance du voyage à travers le temps, les extra-machins sont allés à plusieurs époques de notre histoire pour déposer des bombes à retardement aux endroits où, plus tard, seront construits les générateurs d'énergie formant le

décors fabuleux. Un graphisme superbe, que ce soit le Moyen-Age avec ses auberges aux toits de chaume ou son abbaye aux colonnes de pierres sculptées, tout est merveilleusement beau; ou le futur avec ses ruines et ses décombres baignant dans une lumière orangée et sinistre de lever de soleil et ses égouts ornés de monstres abominables aux tentacules meurtrières. C'est beau, c'est superbe, c'est fantastique (je m'emballe là. Calme toi mon garçon, calme toi!).

Une musique géniale accompagne les scènes clefs, que vous retrouverez dans le disque laser vendu à côté du soft -hé non il est pas donné avec, mais par contre, accrochez-vous bien, il sera vendu au alentour de 40/50 balles- et ensuite dans les gros points de vente de laser. Ca vaut le coup, d'autant plus qu'il est

bien, tout au synthé, et que c'est lui-même qui a servi à la digitalisation des musiques sur Amiga et sur le STE. Car, je le dis bien haut, une version spéciale STE a été réalisée, ça va faire plaisir à tous les mecs qui se sont retrouvés avec 30% de leurs softs à foutre à la poubelle quand il ont changé de bécane. L'animation est géniale, avec pleins de petits détails humoristiques du genre: le héros va se planquer derrière un bosquet pour se changer, pudeur oblige. De l'humour, toujours de l'humour, dans les dialogues et même dans les façons de mourir. Pourvu d'environ deux cents scènes différentes, ce soft au scénario rebondissant, surprenant et même quelquefois énervant (quand on est sûr d'avoir gagné, c'est là qu'intervient un élément qui renverse totalement la situation) risque de faire un tabac à sa sortie, prévue le 8/10 Novembre. Bon, je ne vous en dis pas plus sinon je vous dis tout, et c'est un hors série 80 pages consacré au Voyageur du Temps qu'il faudrait sortir. Quoique ce serait pas une mauvaise idée, vu que ce soft, mes amis, est tout bonnement exceptionnel!

Kaaa

GRAPHISME : 18
SON : 18
ANIMATION : 17

TEST!

SKIDOO

COKTEL VISION • TESTE SUR ST • DISPONIBLE ST-AMIGA-PC



A première vue, d'ailleurs plutôt à seconde, vu le temps incroyablement long du chargement, je croyais être revenu devant un vieux logiciel de pilotage pseudo-sportif sur glace. Mais le travail d'un bon testeur étant toujours d'aller le plus loin possible si l'on désire rendre compte en toute sincérité sur les logiciels, force est de reconnaître l'intérêt certain du jeu. Car la simulation sportive de scooter des neiges ne se fait pas seulement par le pilotage de l'engin. D'innombrables paramètres parsèment le jeu, dont certains ne manquent pas d'un humour qui fait souvent défaut à ce type de logiciel. Par exemple, si au beau milieu d'une plaine glaciale, vous êtes obligé de boire de l'alcool contenu dans une petite flasque, afin de vous réchauffer, n'en abusez pas, ou alors votre conduite risque de s'en ressentir d'une façon fort préjudiciable. Chose bizarre, l'abus d'alcool, j'ai essayé, fait augmenter votre appétit... Dans la vie, tous les poivrots vous le diront, l'alcool aurait plutôt les effets contraires... Passons ce petit détail. Un tableau de bord très complet permet à tout instant de juger de l'état des chenilles, du moteur et des patins, de vos reserves de nourriture, de l'essence, de votre vitesse, du sens de la marche, notamment grâce à une boussole et surtout de votre position. Et, pourquoi, que la position c'est important? Ben non, rien de sexuel là-dedans, mais quand on est perdu dans l'immensité glacée du grand Nord, (comme c'est bien écrit...), ben il vaut mieux savoir où on est... Et là, suprême astuce de Tomahawk, il est impossible de retrouver un chemin cohérent sans le plan vendu avec le jeu, dans la boîte, entre les disquettes et la notice. Car, à ce moment-là, dirigez-vous vers la ville ou la case (pour faire golo-goloo...) la plus proche signalée sur la carte... Plus facile à dire qu'à faire, mais enfin cela devient réalisable alors qu'autrement vous pouvez tourner indéfiniment en rond. Si vous vous retrouvez en panne d'argent, la partie n'est pas autant terminée, et il est possible de partir à la chasse au caribou ou au loup. En actionnant la touche F, dans les plaines, un fusil à lunette remplace le skidoo. Dès qu'apparaît un animal, essayez de le centrer dans votre fusil. Le caribou rapporte de la nourriture, le loup, grâce à sa fourrure, de l'argent. Quand, enfin nourri et riche, et après avoir bien appris à piloter l'engin vous vous sentirez prêt, alors le jeu commence vraiment... Car chacune des 25 villes notées sur la carte possède un circuit, et durant la saison des courses, il va falloir en gagner 6, et pas n'importe lesquelles, pour devenir Champion de Monde. Tout ça pour dire qu'on est loin d'un simple jeu de pilotage et heureusement qu'il y a une option sauvegarde des parties, (jusqu'à 9 simultanément). Amusez-vous, durant les courses à balancer les autres concurrents dans le décor. C'est pas forcément autorisé, mais c'est très drôle. En bref, un bon jeu d'aventure-arcade-simulation, bien dosé et agréable, où paradoxalement, la partie pilotage n'est pas forcément la plus passionnante.

Mano

GRAPHISME : 16
SON : 15
ANIMATION : 17

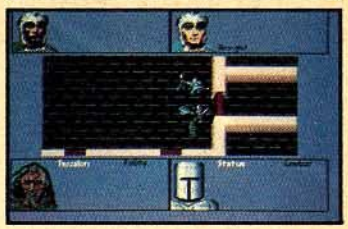
SWORDS OF TWILIGHT

ELECTRONIC ARTS • TESTE AMIGA • DISPONIBLE AMIGA

Tout commence sur la terre d'Albion, la perfide, dans le château de la reine Gloriana en plein Moyen-Age. On nage en plein heroic fantasy ! Les chauves-souris à la Batman sont remplacées par des dragons et le joker rieur par une nuée de monstres divers. Enfin, un vrai jeu de rôle (merci M'sieur Electronic Arts) avec lequel, O stupeur, tu pourras jouer avec tes potes la même aventure. Simultanément, vous pourrez délirer à trois : deux avec des joysticks et un au clavier. Pour les solitaires, rien n'est perdu, il reste l'ordinateur pour jouer mais c'est bien moins rigolo ! Chacun choisi son personnage dans le casting des trente proposés, comme au ciné. Je vous conseille Polaris, mignonne ou encore Valor, tout droit sorti de Star Treck avec ses oreilles à la Spock. L'écran est découpé en cinq vignettes. La centrale, plus grosse, vous permettra de visualiser toute l'action vue de dessus. Pour vous déplacer, joystickez où vous voulez aller sur l'écran. Autour, quatre cases beaucoup plus petites présentent les personnages de la partie. Trois exactement pour les zéros et une pour le monstre du moment. A chaque fois sa trombine et sa prose sont retranscrites. En route, vous allez faire vivre votre idole en choisissant son habitude, cool comme Fonzie ou détestable comme mon rédac'chef si je suis en retard. Il devra ramasser des objets bien utiles pour la suite des événements et poser des tas de questions pour se mettre à la page. Là, c'est super : par un système de menus, vous sélectionnez vos questions. Finies les galères des commandes dans tous les sens. Même que vous devrez être stratège ! Allez vous cogner d'office les héros des autres, qui ne sont pas des héros puisque c'est vous le vrai et le seul héros, ou les supporters et vous allier avec eux tout au moins un moment ? Malheureusement, les graphiques sont très moyens et le jeu est assez lent. La musique colle bien au jeu et c'est quand même génial de pouvoir se faire un film à plusieurs en même temps. Franchement, invitez celui qui vous gonfle le plus en cours, soit cool avec lui et au moment où il s'y attend le moins, saignez-le d'un coup de glaive sans le tuer vraiment, qu'il souffre longtemps. Seul vrai problème du soft, la doc est en anglais. Alors un conseil, emballez votre prof et dans un but pédagogique, invitez-la chez vous... pour la traduction !

Agnès

GRAPHISME : 13
SON : 14
ANIMATION : 13



DOUBLE DRAGON II









DOUBLE DRAGON II : UN NOUVEAU PARCOURS SEMÉ D'EMBÛCHES POUR BILLY ET JIMMY • DES DIZAINES D'ARMES A S'ÉCHANGER • CINQ ZONES DE COMBATS • UNE VÉRITABLE AVENTURE OU VOUS NE SEREZ PAS TROP DE DEUX.
CPC, C64, AMIGA, IBM PC, ATARI ST.

Virgin LOISIRS
NOTICE EN FRANÇAIS

C'EST UN JEU VIRGIN LOISIRS

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

DES DEVINETTES QUI DEVIENNENT DES OEUVRES D'ART



Distribué dans les FNAC fnac *et les meilleurs points de vente.*

Vous avez joué à Trivial Pursuit, voici le moment de saisir votre chance et de mettre en valeur une fois de plus vos connaisances. Saisissez votre joystick et jouez à Pictionary®!

Le jeu de société qui est devenu le No.1 des best sellers aux USA a maintenant envahi l'Europe, et l'équipe qui est à l'origine du succés de Trivial Pursuit, vous présente maintenant PICTIONARY. Des heures de plaiser, tout seul ou avec toute la famille, vous sont garanties.

Dans la mème optique du jeu de devinettes, vous devez dessiner vos indices "sur l'écran" en utilisant un pack artistique très simple et spécialement conçu pour ce logiciel.

Avec 2,500 différentes questions, allez-vous déconcerter vos amis avec vos griffonnages?

Disponible sur:
IBM PC • Amiga • Atari ST • Commodore 64 cassette et disc • Amstrad cassette et disc, et Spectrum

Publié par Domark

Distribué par **UBI SOFT**
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

Programmed by Oxford Mobius

© Pictionary Inc., WA 98109 PICTIONARY ® is the registered trade mark of Pictionary Inc. USA

DOMARK

BATMAN

TEST!

OCEAN • TESTE SUR CPC • DISPO CPC-ST-AMIGA

Eh non, être un justicier déguisé en chauve-souris, bienfaiteur de l'humanité et traqueur de méchants pas beaux n'est pas réservé exclusivement aux milliardaires en manque de sensations et à la rancoeur destructrice. Vous allez pouvoir, vous aussi, jouer les super-héros dépourvus du moindre super-pouvoir. En cinq étapes, vous allez battre et mettre à trépas le Joker (plus besoin de faire les présentations). Premièrement, vous êtes dans une usine chimique et vous devez trouver la sortie en évitant les gouttes d'acide mortelles tombant des plafonds, en tirant sur tous les méchants pas beaux, et en grimpant de palier en palier grâce à votre batcorde (si vous voulez, c'est une corde tout à fait classique, mais comme c'est Batman qui s'en sert on l'appelle une batcorde). En allant toujours sur la droite, vous finirez par arriver au tableau final et par affronter Jack Napier, le chef des méchants pas beaux. Vous devez, pour le battre, le faire choir dans un fût plein de déchets chimiques toxiques. Et quand Napier n'a plus pied, il devient Joker et vous passez au second tableau.

Vous êtes à bord de votre batmobile, et vous devez échapper au Joker qui vous poursuit, ainsi qu'aux barrages de police (qui ne sait pas encore que vous êtes bon, intelligent et riche). A une vitesse effroyable, vous devez prendre les virages sans perdre votre cadence, en lançant votre batcorde sur un poteau. Si vous réussissez à échapper à vos ennemis sans trop de bobos, vous arrivez à la troisième épreuve.

Vous voilà dans votre batcave, en



face de tout un bordel d'ordinateur ultra- perfectionné, et vous devez, en une minute, identifier trois objets faisant partie d'un élément que l'immonde Joker a dissimulé dans de la bouffe. C'est un jeu d'élimination, et plus vous trouvez rapidement, plus vous aurez de points. Et vous passez évidemment au tableau suivant.

A bord de votre batwing (genre batmobile, mais en plus qui vole) vous devez couper toutes les cordes des ballons faisant partie d'un superbe carnaval. Pourquoi? Eh bien parce que ces ballons sont remplis de gaz mortel pour la population de Gotham City, et que si vous en loupez un ou que si vous en explosez un, eh bien que le gaz mortel il tuera plein d'innocents. Au bout d'un moment le Joker enverra des hélicoptères à votre poursuite: il faudra simplement les éviter.

Enfin le dernier tableau: combat ultime entre vous et le Joker. Ca se passe dans une cathédrale, celle de Gotham, et vous devez arriver sur le toit de cette dernière en faisant attention de ne pas marcher sur les planches pourries, et de ne pas vous faire mordre par les rats enragés qui vivent dans ces lieux clos et oubliés. Une fois sur le toit, vous devrez en finir avec le Joker. Dans le cas contraire, il asservira toute la ville, et il aura gagné. Et donc vous aurez perdu. Mais en attendant, allons voir du côté de la technique. Selon les tableaux, vous jouerez en deux ou trois dimensions. Les graphismes sont bons, pareils dans tous les tableaux. L'animation est très bonne, Batman répond admirablement bien au joystick et se déplace rapidement. Très agréable à manipuler, ce petit d'homme. Un scrolling huit directions pour les tableaux en 2D, c'est vachement bien. Le son, traditionnel, nous rabâche une série de notes répétitives et énervantes. Mais encore une fois, rien ne vous empêche de baisser le volume. Une bonne réalisation en général, classique et efficace. Et devinez ce qu'il y a dans la boîte en plus de la disquette et de la notice d'utilisation... un autocollant Batman. Ouaiiiiiiis!!!! Génial!

Nina



GRAPHISME : 16
SON : 13
ANIMATION : 16



CHAMBERS OF shaolin

THALION











Photos d'écran sur Atari ST

Avec Chambers of Shaolin vous pourrez pratiquer les arts martiaux sur votre ordinateur : graphismes stupéfiants, effets sonores, participation totale, 1 ou 2 joueurs.

Seule une grande implication et beaucoup d'entraînement intense vous permettront de gagner LES COMBATS FINAUX. Vous devez acquérir technique, force et adresse.

Vos ennemis sont très forts et ont un grand nombre de qualités.

Une seule faiblesse et vous serez PERDU.

Etes-vous assez fort pour survivre au DERNIER COMBAT ?

Distribué dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

Distribué par

UBI SOFT

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

GRANDSLAM

Disponible
sur : ATARI ST
AMIGA
C 64 C & D

ROCK'N ROLL

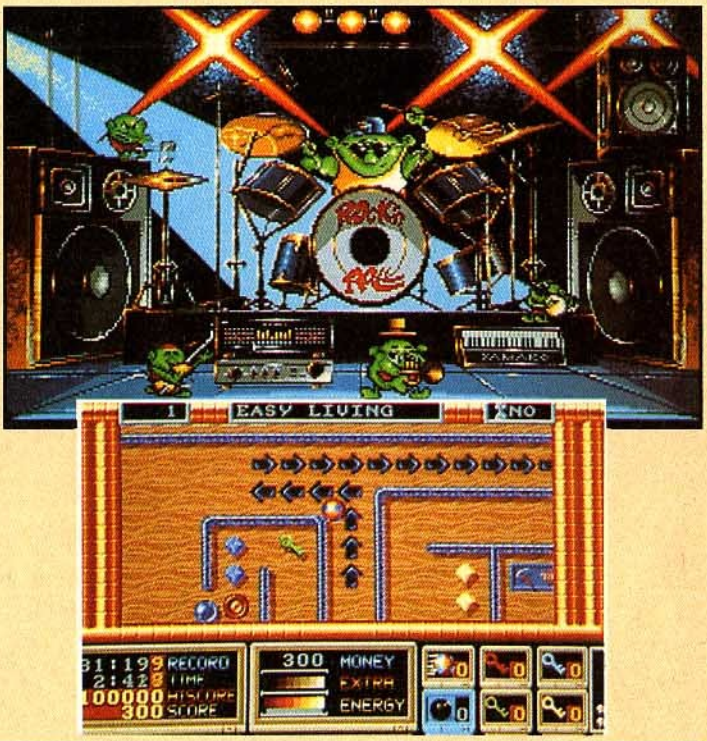
TEST!

RAINBOW ARTS • TESTE SUR AMIGA • DISPO AMIGA

Deux disquettes, une souris et vous êtes prêt pour la fête !
Présentation monumentale : des petits schpountzs verts s'éclatent comme des fous sur une scène de concert. Les boomers des enceintes vibrent autant que le synthé génial. Vous voudriez déjà être dans le jeu. Patatra!!! La chute.... Le schpountz attrape la rougeole et se chope des taches bleues!! Vous vous retrouvez avec un p'tit ballon de plage paumé dans un labyrinthe : rien de mieux qu'un marble madness sweekisé. Il doit récupérer des sous, des clés, passer d'un téléporteur à l'autre, trouver des pioches, des explosifs...
Rien de nouveau au paradis d'Elvis; Avec un titre pareil, les concepteurs auraient pu mettre des grattes ou des saxos... Au moins des clés de sol! Mais ce n'est pas si simple non plus, il doit passer des presse-ballons, des arcs électriques, éviter des trous dans lesquels - saloperie de souris,t'es pas drôle à manier - il disparaitrait. Des flèches lui indiquent le chemin, mais gaffe, si vous allez à contresens, vous êtes renvoyé d'office d'où vous venez.Et si vous avez vraiment rien d'autre à faire, vous pouvez faire le plan des lieux. Pas facile tout ça, mais bien cool quand même : le graphisme n'est pas mal, le scrolling sympa (vous êtes en fait sur des plateformes en plein ciel... ça y ressemble en tout cas!!). La musique, très vite stressante, vous incite quand même à lacher votre souris pour en prendre une autre du genre bellaminette...
Dommage pour l'intro, mais Elvis est bien mort!

Agnès

GRAPHISME : 14
SON : 14
ANIMATION : 15

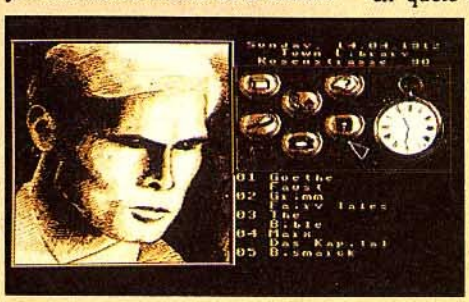


MYSTERY OF THE MUMMY

RAINBOW ARTS • TESTE AMIGA • DISPONIBLE AMIGA

Nous sommes le 14 Avril de l'année 1912, un dimanche matin ensoleillé comme à l'accoutumée. Le lieu est Hambourg "ses vestiges, ses saucisses et son port (bien sûr)". Hambourg est le port le plus important de tout l'empire allemand. Nous sommes (respirez, sentez, imaginez) dans notre quartier général à l'hôtel Intercontinental. "Quelle belle journée! Nous avons de la chance d'être en vacances!". Wilhem, chauffeur et homme à tout faire à la tête ronde et aux yeux brillants remarque:" Quel luxe! Je vais d'abord prendre un bain, faire une sieste puis après avoir diné je me rendrai à un concert! Quelle vie! (hum!)" La sonnerie du téléphone ébranla d'un coup les rêves de ce cher Wilhem. Ce coup de téléphone va changer la vie de nos deux héros. Et ils partiront bientôt en quête d'un objet tout ça fait original: une momie. Une momie qui a déjà tué et qui ne va pas s'arrêter là. Non, non, il n'y a rien de mystique dans tout cela. En fait, Mystery of the mummy vous offre la possibilité de vous transformer en un véritable Sherlock Holmes qui aurait trop lu les romans d'Agatha Christie. Et ce cher Wilhem, votre chauffeur, n'est ni plus ni moins qu'un émule du Watson cher à Conan Doyle. Tout ceci est d'ailleurs très élémentaire (et non pas alimentaire, merci). Revenons quelques instants dans les méandres du scénario pour découvrir la suite de l'histoire. Je vous passe le baratin habituel pour vous dévoiler un épisode crucial. Un beau matin, les journaux de Hambourg signalent l'arrivée en allemagne d'un colis destiné au Berlin Museum contenant vraisemblablement une momie. Un certain Mr Ravensberg qui a entendu parler de vos exploits décide de vous engager pour savoir si cette momie est bien celle qui a été découverte trois mois plus tôt en Afrique. Et l'aventure commence... L'écran de jeux est coupé en trois morceaux, une partie visualisation, une partie tableau de bord et une partie dialogue. Il est important de signaler que les auteurs n'y sont pas allés de main morte au point du vue du graphisme. Est-il beau? Difficile à dire. Précis? possible. Artistique? Mais oui! C'est cela! Artistique mon cher Watson! Les graphismes de Mystery of the Mummy sont des digitalisations de documents anciens et ceci procure au jeu une atmosphère tout à fait particulière. Outre la complexité du scénario, le jeu possède des commandes simples entièrement contrôlables à la souris. Il vous faudra régulièrement utiliser un taxi pour effectuer tous vos déplacements et vous aurez le plus souvent recours au téléphone pour découvrir de nouveaux indices (l'opératrice a une voix charmante). Mystery of the mummy est réservé aux fans de jeu d'aventures prêts à s'investir corps et âme dans un jeu insaisissable, complexe à souhait et surtout terriblement muet.

Cris



GRAPHISME : 13

TEST!

DRAGON SPIRIT

DOMARK • TESTE CPC • DISPO CPC-AMIGA-ST



Le dragon, c'est vous. Les ennemis à éliminer sous peine de se faire descendre, ce sont des dinosaures, des chauves-souris géantes, des prontosaures, des tyranosaures etc. On voit la scène de haut, votre dragon survolant une rivière bordée de forêts. Chemin faisant, vous devez donc lancer des boules de feu sur les vilaines bêbettes que vous voyez, et éviter leurs projectiles qui vous feront faire le grand plongeon. Plus ça va et plus y a du peuple sur les contrées superbes que vous pouvez admirer, et plus vous risquez de vous prendre une bastos dans le viande. C'est réalisé dans un très bon graphisme, que ce soit le décor boisé ou désert, et dans une très bonne animation. Votre dragon préféré peut aller dans les huit directions de votre joystick, le sol défilant toujours à la même vitesse, lente et fluide. Vous aurez droit à six chutes dans le vide avant de voir apparaître le "game over" fatal, et après une chute, vous recommencez au début de l'étape que vous avez franchi. C'est un très bon jeu, où rapidité et finesse sont demandés.

Yvan

GRAPHISME : 17
SON : 14
ANIMATION : 16

MASTER GRAND PRIX

DINAMIC • TESTE ST-AMIGA • DISPO ST-AMIGA-PC-CPC

C'est une course sur circuit fermé, à cheval cette fois sur une moto. Après les formalités d'usages qui consistent à choisir votre circuit, vous pouvez: soit vous entraîner tout seul comme un grand sur le circuit, soit courir directos pour de vrai là tout de suite.. C'est la même chose sauf que vous êtes tout seul au premier, alors on va causer du deuxième. Circuit vu de haut, à droite un chronomètre, à gauche votre temps par tour de piste, vous êtes la dernière moto d'une floppée prêtes à partir. Trois feux orange clignotant vous font patienter, et quand il deviennent verts, vous actionnez votre joystick vers le haut. C'est la bonne direction au départ, vu que la route part vers le haut, mais au premier virage vous vous rendez compte qu'il faut suivre le mouvement du circuit avec la manette du joy'. Pour aller de l'avant quand la route a fait un demi-tour en épingle à cheveux, il faut pousser le joy' vers le bas. C'est ce qu'il y a de mieux comme commande pour les poursuites vues de haut à mon avis, faciles et précises. Votre moto dérape si vous êtes trop brusque, elle risque de ce prendre des barrières en bordure de piste, alors calmez-vous, elle est fragile. Quand vous vous prenez une gamelle, vous tombez dans un bruit d'explosion atténuée, et vous continuez le jeu à l'endroit de la chute. Le graphisme est très bien réalisé, les sprites sont petits mais bien fait, et les décors des bords de circuit sont bien dessinés. On y remarque des fleurs, de la foule, des barrières, des pneus de camion, enfin tout un tas de petits trucs qui embellissent généralement les abords de piste. L'animation est aussi très bonne, la moto avance rapidement et quand elle dérape, elle file à droite et à gauche sans aucune saccade. Le son, sur ST est présent principalement dans les crissements de pneus lors des dérapages un peu incontrôlés. Il est bon mais trop rare. Par contre sur Amiga, une musique sympa et rythmée vous accompagne durant tout le jeu, c'est bien agréable. On se sent moins seul. Y a aussi le régime du moteur qui change selon la vitesse de la bécane sur ST, et qu'on n'entend pas sur Amiga (de la marine). On peut dire que c'est un bon petit jeu de moto, précis et amusant.

Kaaa



GRAPHISME : 15
SON : 14
ANIMATION : 16

VERSION CPC

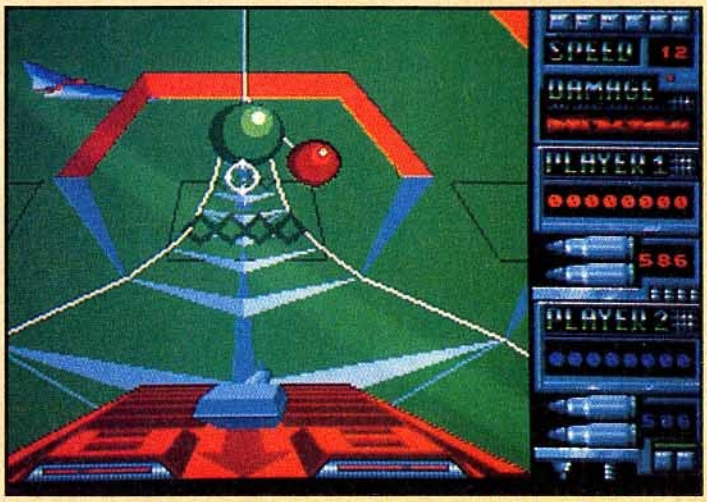
Je vais vous dire un truc: comme j'avais oublié de retourner la boîte, j'ai cru un moment que j'allais tirer une bourre sur une 500cc. Au lieu de ça je me suis trouvé dans un hélico, à regarder des poux faire la course dans un bourdonnement d'enfer. Ils devaient digérer car leurs abdomens se distendaient, ils avaient des spasmes. Pôvres bêtes...
Trèfles de plaisanterie (comme disait le fameux lapin dans le champs de luzerne), Master Grand Prix est trop facile, il ne s'y passe rien. Même en "budget" j'en voudrais pas. Ca s'arrose !

BoTGV

GRAPHISME : 12
SON : 10
ANIMATION : 10

ROLLER COASTER RUMBLER

TYNE SOFT • TESTE ST-AMIGA • DISP ST-AMIGA



Au début ça commence plutôt bien. C'est vrai, le graphisme de la page de présentation donne envie de voir la suite. Remarquez, c'est fait pour. La petite animation d'un mec en gros plan assis dans le véhicule (je vous expliquerai plus tard) qui place son viseur sur l'oeil dans un rictus musclé et féroce, c'est même franchement engageant. Vous choisissez le nombre de joueur, un ou deux, et vous voilà dans le jeu, le vrai, celui qu'ils vendent, tout ça. C'est très laid. Vous êtes à bord d'une petite voiture qui file sur les rails de montagnes russes qu'il y a dans les foires, sauf que là ça se passe plutôt dans le futur (merde, si c'est ça le futur je saute tout de suite par ma fenêtre). Pour vous faire une idée, les graphismes sont en 3D pleines, coloriés mais avec un goût futuriste. Le sol vert uni, le ciel bleu uni, et les obstacles en 3D sont soit rouges, soit violets, soit jaunes. C'est pas très beau. Mais peut-être que le jeu est bien? Et bien à vrai diree, euh... il n'est pas terrible. Le slogan de la boîte vous promet des sensations vertigineuses, que dalle! Le véhicule prometteur de sueurs froides avance sur les rails en bégayant, ce qui en soit annule tout effet vertigineux. Vous jouez avec votre souris, vous voyez le véhicule comme si vous étiez assis sur son fauteuil, vous pouvez accélérer avec la touche Z, mettre l'auto-fire avec la touche A et décélérer avec la barre d'espace. Un cercle pourvu de quatre excroissances vous sert de viseur, des obstacles sont disséminés sur le chemin, losanges, parallélépipèdes et rectangles qu'il faut faire éclater en plusieurs morceaux. Vous passez aussi sous des arches avec des bras se finissant par d'énormes boules. Ces bras se balancent de gauche à droite, et vous devez tirer dans les boules pour les faire disparaître. Ce que vous n'avez pas fini de face, vous le terminez de dos car en appuyant sur les deux touches de la souris, on a la vue arrière.

Dommage, parce que l'idée était séduisante, le jeu aurait pu être une réussite, mais non, c'est nul! Le seul qui puisse à la rigueur être classé comme sympa c'est quand le véhicule quitte les rails: le sol et le ciel tournent sur eux-mêmes, mais encore une fois c'est tellement saccadé que c'en est insupportable. Il existe un mode spatial de déplacement dans l'espace où le seul but est de tout éclater... Ca rappelle Starglider 2 et un autre dont j'ai oublié le nom... Ah, un dernier truc, une cassette audio est fournie avec le soft. C'est de la musique très très mal enregistrée. Une espèce de hard-rock synthétisé, pas terrible. Nul.(Où est ma fenêtre?).

Yvan

GRAPHISME : 12
SON : 9
ANIMATION : 12

VOLLEY BALL SIMULATOR

RAINBOW ARTS • TESTE ST-AMIGA • DISPO ST-AMIGA-CPC-PC

Un stade, un terrain de volley, un public, quelques flashs pour l'ambiance, et c'est parti. Vous pouvez jouer seul contre l'ordinateur (vous prendrez les joueurs blancs, à gauche de l'écran), contre un pote, ou à deux contre l'ordinateur. Sur ST, les joueurs se déplacent dans une mauvaise animation, le graphisme n'est pas génial non plus, et lorsque la balle frappe le sol c'est avec un son de casserole trafiqué au synthé. C'est pas très beau, et pas très amusant à jouer. Sur Amiga par contre, l'animation est bonne, les joueurs courrent d'un pas léger et souple, le graphisme est plus fin, et le son est bien meilleur. Le bruit d'une balle qui rebondit ressemble au bruit d'une balle qui rebondit, les cris enthousiasmés du public sont fidèles à la réalité. En plus, c'est amusant à jouer. Comme quoi ce sont des petits rien qui font qu'un jeu est bon ou mauvais. Le principe, égal sur les deux bécanes, est le suivant: vous jouez au joystick, vous dirigez un seul personnage qui tourne sur le terrain à chaque engagement (comme les vraies règles, donc). Lorsque vous engagez, il faut pousser le joy en avant, la balle part en l'air, et cliquez quand elle retombe. Ensuite ,vous dirigez votre personnage uniquement quand la balle arrive sur vous, le reste du temps ce sont les autres joueurs, programmés, qui s'amusent tout seul. Quelquefois on passe des jeux entiers à rien toucher du tout, et on se demande même ce qu'on fout là. C'est pourquoi il est plus amusant de jouer à deux. Lorsque vous êtes trop brutal avec le joy, votre personnage se mange le bitume en s'étalant de tout son long. C'est un jeu qui n'est pas très intéressant, plus facile à jouer que beaucoup d'autres jeux d'équipes mais qui reste quand même sans grand intêret. Seule la présentation est amusante: on voit un dessin style bande dessinée où un joueur en l'air, dans une grimace d'efforts incroyables, envoie la balle dans le camp adverse, sous l'étonnement d'un autre joueur; ceci accompagné d'une musique genre compétition (tintintiiiiinnn). Disons que c'est un jeu auquel on peut s'éclater à deux pendant une soirée comme on peut se faire chier tout seul pendant une autre soirée.

Nina

GRAPHISME ST : 14/AMIGA :16
SON ST : 14/AMIGA : 16
ANIMATION ST : 10/AMIGA : 16

VERSION CPC

Si vous survivez à la musique de la page d'accueil, soporifique comme un Valium bien dosé, vous aurez droit à des graphismes qui baignent dans l'austérité. L'animation des joueurs est néanmoins remarquablement bien faite, avec des gestes très déliés et des glissades spectaculaires. Un énorme coup de gueule quand même pour le manuel : 32 pages sont en anglais et rien qu'une page et demie en français. ARGGGH!!! Comment comprendre toutes les subtilités de Volleyball simulator??? Good work, indeed, si vous voyez ce que je veux dire.

BoTGV

GRAPHISME : 10
SON : 10
ANIMATION : 14



SUPER WONDER BOY

WONDERBOY est de retour !
Et avec lui, voici le plus terrible des challenges : l'aventure cauchemardesque opposant les forces du mal et du bien.
Encore une fois, le peuple pacifique de Wonderland se tourne vers SUPER WONDERBOY pour qu'il les libère des griffes de MEKA et de ses monstres meurtriers !

LE FUTUR DE WONDERLAND EST MAINTENANT ENTRE VOS MAINS !!



Photo d'écran sur Atari ST

Bientôt disponible sur Atari ST, Amiga, Cassette et disc C64, cassette et disc Amstrad et cassette spectrum



Photo d'écran sur Atari ST

IN MONSTER LAND

Distribué par :

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

ACTIVISION

SEGA®

Distribué dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

SUPER WONDERBOY™ and SEGA® are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD. This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd, Japan. © SEGA/Westone 1987, 1988.
Marketed and Distributed by Activision (UK) Ltd.



EUX...CRACK

Méthode d'utilisation des listings:
Tapez le programme et sauvegardez le en lui donnant un *NOM*, sur une disquette, ou cassette vierge. Quand vous aurez envie de l'utiliser, reprennez cette disquette ou cassette, mettez là dans le lecteur, et tapez **LOAD** "*NOM PROGRAMME*"; Retirez cette disquette ou cassette, introduisez le jeu original, et tapez **RUN**

GAGNEZ UN CHEQUE DE

400 F
POUR UN PLAN

300 F
POUR UNE SOLUTION

200 F
POUR UN LISTING

50 F
POUR UN TRUC

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

JOYSTICK HEBDO.
Jeux Crack
177, rue Saint-Honoré,
75001 Paris

AMSTRAD

NETHERWORLD

```
1Ø REM Invincibilité sur NETHERWORLD version Disk
2Ø REM Version du pack 'HEATWAVE'
3Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
4Ø MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &BE66,1
5Ø FOR N=&A2ØØ TO &A2A5:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A4,6:POKE &BE78,&FF
7Ø IF SUM<>16675 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
8Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":BORDER Ø
9Ø CALL &BBØ6:MODE 2:INK Ø,Ø:INK 1,Ø:CALL &A2ØØ
1ØØ DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED,BØ,CD
11Ø DATA Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ,4Ø,E5,16,18
12Ø DATA CD,9B,A2,21,ØØ,58,16,19,CD,9B,A2,21,ØØ,7Ø,16,1A
13Ø DATA CD,9B,A2,E1,E5,11,ØØ,CE,Ø1,ØØ,32,ED,BØ,E1,16,12
14Ø DATA CD,9B,A2,21,ØØ,46,11,ØØ,Ø1,Ø1,ØØ,12,ED,BØ,EB,16
15Ø DATA 13,D5,CD,9B,A2,D1,Ø1,ØØ,18,Ø9,14,7A,FE,18,2Ø,F1
16Ø DATA 21,6D,A2,11,4Ø,ØØ,Ø1,3Ø,ØØ,D5,ED,BØ,C9,F3,21,ØØ
17Ø DATA CE,11,ØØ,8B,Ø1,ØØ,32,ED,BØ,AF,32,BF,27,32,CF,25
18Ø DATA 32,D8,26,32,D4,25,32,D5,25,32,D6,25,32,DD,26,32
19Ø DATA DE,26,32,DF,26,32,B2,64,C3,6F,14,1E,ØØ,ØE,C1,E5
2ØØ DATA CD,66,C6,E1,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```


Boujour, vous nous reconnaissez ??? Non ? Pourtant nous vous en faisons voir de toutes les couleurs !!! Arrff, l'ot eh !!! Les deux gros ont repris l'ancienne formule de Jeux...Crack!!! Quoi, t'as un problème ? Tu veux un coup de tronche ? Ben ouais, on a repris l'ancienne présentation ... Pourquoi ? Parce que vous nous l'avez écrit et vous avez tranché ! Alors nous, on n'est pas têtu, on vous donne le FUN que vous attendez ! Si vous avez d'autres suggestions, n'hésitez pas, ECRIVEZ NOUS !
Alors qu'on ne nous dise pas que c'est pas bien, sinon on se trépane mutuellement au tournevis.
Bonne bidouille et à la semaine prochaine...

A mercredi prochain

Cette semaine un JACK'S POKE de 2550frs pour :

DE MANET (500F.), LUCAS (400F.), ZERBIB, BOTTON, WASTIAUX (300F. à chacun), PARIS, BOURDEAUX (200F. à chacun), DARMON (100F.), L'HUISSIER, BALANTZIAN, POUPEAU, MALKA, CLAIRET (50F. à chacun)



DANBOSS & DANBISS

AMIGA

PAPERBOY

```
   VIES ET JOURNAUX INFINIS POUR PAPERBOY
            par Sylvain De Mannet

FOR i=&H7F593 TO &H7F5ØØ STEP -1
  READ a$
  a=VAL("&h"+a$)
  POKE i,a
NEXT i
jeux_crack=&H7F54A
CALL jeux_crack
DATA 75,4E,FØ,FF,C9,51,F8,FF,C8,51,8Ø,F1,DF
DATA ØØ,CØ,33,FF,FF,3C,3Ø,1Ø,ØØ,3C,32,DØ,F3
DATA Ø7,ØØ,F9,4E,FC,F3,Ø7,ØØ,71,4E,Ø7,2Ø,FC
DATA 23,FC,FF,C8,51,D8,12,45,Ø1,3C,3Ø,BA,FE
DATA E9,43,A4,FF,FA,43,CØ,88,FE,ØØ,7C,2Ø,ØØ
DATA ØØ,Ø3,ØØ,3C,2E,Ø4,ØØ,78,2C,ØØ,Ø8,ØØ,ØØ
DATA 71,4E,3A,ØØ,ØØ,61,88,35,ØØ,ØØ,FA,41,FC
DATA 33,7C,21,ØØ,ØØ,71,4E,FC,33,2Ø,39,ØØ,ØØ
DATA 71,4E,FC,33,68,3C,ØØ,ØØ,5Ø,53,FC,33,1C
DATA FØ,Ø4,ØØ,F9,4E,AØ,F1,Ø4,ØØ,C8,23,ØE,ØØ
DATA FA,41,ØC,ØØ,Ø3,ØØ,F9,4E,B6,ØØ,Ø3,ØØ,C8
DATA 23,ØE,ØØ,FA,41
```

AMSTRAD

RENEGADE III

```
1Ø REM RENEGADE III AMSTRAD K7
2Ø REM VIES ET TEMPS INFINIS
3Ø REM PAR FUNARO POUR JOYSTICK HEBDO
4Ø FOR I=&AØØØ TO &AØ11
5Ø READ A:POKE I,A
6Ø NEXT
7Ø MODE 1:PRINT"INSEREZ LA K7 ORIGINALE."
8Ø PRINT"PUIS PRESSEZ UNE TOUCHE."
9Ø CALL &BBØ6:MEMORY 16383:CALL &BD37
1ØØ LOAD"!",32768:Z=&7FFF
11Ø FOR I=&1ØØØ TO &1Ø1B
12Ø Z=Z+1:W=PEEK(Z):POKE I,W
13Ø NEXT:POKE &1Ø1B,2Ø1:CALL 4Ø96
14Ø POKE &8Ø51,Ø:POKE &8Ø52,&AØ
15Ø MODE 1:CALL &8Ø1B
16Ø DATA 62,Ø,5Ø,137,43,62,Ø,5Ø,231,77,62
161 DATA 58,5Ø,7,78,195,179,1ØØ
```

BEYOND THE ICE PALACE

```
' BEYOND THE ICE PALACE
' Vies Infinies
' Par Gabriel ZERBIB
' (c) JOYSTICK HEBDO
' VERSION COMPIL THE STORY SO FAR
'
Open "U",#1,"ICE.PRG"
Seek #1,951
A$=Chr$(2)
Bput #1,Varptr(A$),1
Seek #1,988
A$=Space$(4)
Slpoke Varptr(A$),&H4E714E71
Bput #1,Varptr(A$),4
Close #1
```

SHINOBI

```
1Ø REM SHINOBI COMMODORE
2Ø REM VIES INFINIES PAR LUCAS
3Ø REM POUR JOYSTICK HEBDO
4Ø PRINT CHR$(147)
5Ø FOR I=3Ø4 TO 343
6Ø READ A:POKE I,A
7Ø NEXT
8Ø SYS 3Ø4
9Ø REM JOYSTICK HEBDO
1ØØ DATA 32,86,245,169,64,141,41
1Ø1 DATA 4,169,1,141,42,4,76,64,3
1Ø2 DATA 169,173,141,117,8,169,16Ø
1Ø3 DATA 141,119,8,169,28,141,12Ø
1Ø4 DATA 8,76,13,8,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
```


36.15

2000 TRUCS, ASTUCES,
POKES 24h sur 24.

A CONSULTER OU A TELECHARGER

JOYSTICK

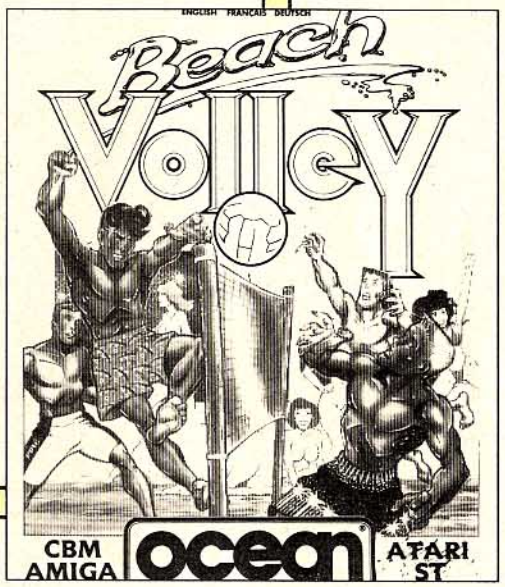
GEMINI WINGS

```
1Ø REM GEMINI WINGS COMMODORE
2Ø REM VIES INFINIES de LUCAS
3Ø FOR I=283 TO 315:READ A:POKE I,A:NEXT
4Ø POKE 157,128:SYS 283
5Ø DATA 32,86,245,169,1,141,42,4,96,72
6Ø DATA 77,8Ø,32,169,173,141,122,17,162
7Ø DATA 4,189,35,1,157,2Ø3,81,2Ø2,138
8Ø DATA 2Ø8,246,76,4Ø,8
```

AMIGA

BEACH VOLLEY

```
' Ocean Beach Volley traîner par Christophe PARIS
'                          (c)  1989 JOYSTICK HEBDO
' faire 'run' puis suivre les instructions du programme
' après la  modification il vous sufira de presser la touche 'F1'
' pendant le jeu pour passer au niveau suivant !.........
'
PRINT AT(15,4);"   OCEAN BEACH VOLLEY trainer by Christophe PARIS  "
PRINT AT(15,5);"                          (c) 1989 JOYSTICK HEBDO     "
PRINT AT(15,7);"   Insérez la disquette 'Ocean Beach Volley'        "
PRINT AT(15,8);"      dans le lecteur interne (DFØ:)                "
PRINT AT(15,11);"  puis pressez le bouton gauche de la sourie       "
WHILE MOUSEK<>1
WEND
DIM prg|(&HCF16)
BLOAD "dfØ:volley.code",V:prg|(Ø)
i=4
val=&H4E71
adresse=V:prg|(Ø)+&H5A8
modification
BSAVE "dfØ:volley.code",V:prg|(Ø),&HCF16
PRINT AT(15,15);"              OPERATION TERMINEE "
END
PROCEDURE modification
  FOR o=Ø TO i
    DPOKE adresse+(o*2),val
  NEXT o
RETURN
```



20 DECEMBRE

BIG

SURPRISE

36.15

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

JOYSTICK

AMSTRAD

DOUBLE DRAGON

```
1Ø REM Vies et choix du level sur DOUBLE DRAGON version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
4Ø FOR N=&A6ØØ TO &A658:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
6Ø IF SUM<>8Ø28 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø INPUT"LEVEL DE DEPART (1-5) ";L:POKE &A647,L-1:PRINT
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
9Ø MODE 2:INK Ø,Ø:INK 1,Ø:CALL &A6ØØ
1ØØ DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED,BØ,CD
11Ø DATA Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ,4Ø,16,11,CD
12Ø DATA 4E,A6,21,ØØ,56,11,4Ø,ØØ,Ø1,ØØ,Ø2,ED,BØ,EB,16,12
13Ø DATA D5,CD,4E,A6,D1,Ø1,ØØ,18,Ø9,14,7A,FE,16,2Ø,F1,AF
14Ø DATA 32,33,1E,32,6E,ØC,3E,Ø4,32,18,1F,C3,4Ø,ØØ,1E,ØØ
15Ø DATA ØE,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

AMIGA

BATMAN

```
'
' Energie infinie pour BATMAN
'    de Sylvain De Mannet
'
DIM jeuxcrack%(5ØØ)
joystick%=VARPTR(jeuxcrack%(Ø))
FOR i=joystick% TO joystick%+152
  READ a$
  POKE i,VAL("&h"+a$)
NEXT i
PRINT "Insérez la disquette de BATMAN ";
PRINT "dans le lecteur DFØ: et ";
PRINT "pressez une touche."
REPEAT
UNTIL INKEY$<>""
CALL joystick%
DATA ØØ,ØØ,65,63,69,76,65,64,2E,6B,73,69,64
DATA 6B,63,61,72,74,DØ,4E,Ø6,1Ø,71,4E,BC,31
DATA ØØ,1Ø,8Ø,21,41,48,Ø6,1Ø,3C,3Ø,BC,31,ØØ
DATA 1Ø,8Ø,21,96,Ø5,74,Ø3,3C,22,Ø6,67,28,4D
DATA FC,BØ,ØØ,ØØ,FC,11,3C,2Ø,A2,Ø5,8E,Ø3,3C
DATA 22,EC,ØØ,78,42,DC,6Ø,Ø4,ØØ,FA,47,ØA,Ø6
DATA Ø7,ØØ,F9,45,75,4E,BC,32,81,12,38,1Ø,FC
DATA 22,Ø9,2F,6Ø,Ø5,F8,43,75,4E,8B,24,F9,4E
DATA FC,34,ØA,ØØ,FA,47,CC,Ø1,E8,45,D2,Ø6,ØØ
DATA 54,7C,31,CE,Ø6,52,41,54,53,7C,21,57,2Ø
DATA 38,FE,EE,4E,12,ØØ,41,33,1C,ØØ,4Ø,33,C1
DATA 93,3Ø,72,99,42,CC,22,ØØ,Ø4,ØØ,ØØ,FC,22
DATA C2,ØØ,FA,43,ØC,ØØ,EC,4E,3A,61,26,ØØ,FA
DATA 47,FE,Ø1,EC,45,ØE,61,ØØ,ØØ,Ø7,ØØ,F9,49
DATA Ø2,7Ø,18,61,CC,99,ØC,7Ø,5C,ØØ,ØØ,66,8Ø
DATA 4A,44,FE,AE,4E,CA,ØØ,FA,43,ØØ,72,ØØ,7Ø
DATA CØ,ØØ,FA,41,Ø6,ØØ,48,2B,38,ØØ,ED,41,ØA
DATA ØØ,3Ø,ØØ,7C,3B,Ø5,ØØ,BC,1A,FØ,ØØ,FA,4B
DATA 95,42,9D,58,Ø8,ØØ,4D,2B,8D,2A,CØ,2A,DA
DATA FE,AE,4E,C9,93,C1,3A,9D,42,ØØ,Ø4,FC,3A
DATA 4E,Ø1,FA,4B,A6,ØØ,ØØ,67,8Ø,52,ØØ,22,B6
DATA FE,AE,4E,Ø4,ØØ,78,2C,FF,7Ø,75,4E,FC,FF
DATA C8,51,D8,22,7F,7Ø,Ø9,2F,ØØ,FE,Ø7,ØØ,F9
DATA 43,14,ØØ,FA,41
```

AMSTRAD

SUPER SCRAMBLE

```
1Ø REM SUPER SCRAMBLE AMSTRAD K7
2Ø REM PAR FUNARO POUR JOYSTICK HEBDO
3Ø MEMORY 16383:POKE &A2E8,76
4Ø FOR I=&9F61 TO &9F89
5Ø READ A$:A=VAL("&"+A$):POKE I,A
7Ø NEXT
8Ø FOR I=&AØ1C TO &A188
9Ø READ A$:A=VAL("&"+A$):POKE I,A
1ØØ NEXT
11Ø FOR I=Ø TO 15
12Ø READ A$:INK I,VAL("&"+A$)
13Ø NEXT
14Ø MODE 1:PRINT"INSEREZ LA CASSETTE ORIGINALE"
15Ø PRINT"PUIS PRESSEZ UNE TOUCHE.":CALL &BBØ6
16Ø CALL &BD37:OPENOUT"D":LOAD"!",16384:CLOSEOUT
17Ø BORDER Ø:MODE Ø:CALL &AØ1C
18Ø DATA 8Ø,FF,ØØ,ØØ,ØA,ØØ,69,9F,AC,FF,A9,FC,18,ØØ,ØØ
181 DATA 5B,ØØ,ØØ,4A,A1,DØ,7Ø,ØØ,ØØ,ØØ,4Ø,2Ø,2Ø,42,41
182 DATA F3,DD,21,D3,9D,21,ØØ,CØ,Ø6,C8,DD,75,ØØ,DD,23
183 DATA DD,74,ØØ,DD,23,7C,C6,Ø8,67,3Ø,Ø4,11,5Ø,CØ,19
184 DATA 1Ø,EA,31,D3,9D,3E,1Ø,Ø6,F6,ED,79,26,32,Ø6,9C
185 DATA 3E,16,CD,19,A1,3Ø,F5,3E,C6,B8,3Ø,FØ,25,2Ø,EF
186 DATA Ø6,C9,CD,1D,A1,3Ø,E6,78,FE,D4,3Ø,F4,CD,1D,A1
187 DATA 3Ø,DC,ØØ,DD,21,79,9F,11,Ø2,ØØ,ED,5F,Ø6,12,2E
188 DATA Ø1,78,Ø6,D7,CD,19,A1,D2,ØØ,ØØ,3E,E7,B8,CB,15
189 DATA 3E,ØØ,ØØ,3E,15,D2,78,AØ,3A,78,9F,85,32,78,9F
19Ø DATA 65,3A,E8,A2,AA,AB,DD,AC,DD,AD,AD,DD,77,ØØ,Ø6
191 DATA Ø9,CB,63,28,ØD,3A,E8,A2,C6,59,83,92,32,E8,A2
192 DATA Ø5,Ø5,Ø5,3A,E8,A2,C6,Ø5,32,E8,A2,DD,23,1B,7A
193 DATA B3,C2,75,AØ,C3,DA,AØ,11,Ø7,A1,ED,53,C6,AØ,81
194 DATA Ø6,Ø1,D1,7A,B3,C8,DD,E1,18,9B,2A,79,9F,11,2Ø
195 DATA 55,ED,52,C2,ØØ,ØØ,21,F5,AØ,22,C6,AØ,DD,E1,11
196 DATA 5Ø,ØØ,Ø6,Ø1,C3,75,AØ,D1,7A,B3,CA,C8,AØ,D5,DD
197 DATA E1,13,11,5Ø,ØØ,Ø6,Ø3,C3,75,AØ,D1,7A,B3,C8,DD
198 DATA E1,21,1F,A2,ØØ,ØØ,ØØ,23,Ø6,Ø3,C3,75,AØ,CD,2D
199 DATA A1,DØ,C3,2Ø,A1,7B,E6,Ø7,CA,26,A1,3E,ØØ,C3,2B
2ØØ DATA A1,3E,13,3D,2Ø,FD,A7,Ø4,C8,3E,F5,DB,FF,1F,C8
2Ø1 DATA A9,E6,4Ø,28,F3,79,2F,4F,3E,ØØ,ØØ,ØØ,C3,48,A1
2Ø2 DATA 37,C9,7C,21,77,9F,86,23,BE,C2,ØØ,ØØ,AF,32,Ø9
2Ø3 DATA 86,32,FD,85,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,AF,Ø6,F6,ED,79
2Ø4 DATA Ø1,8C,7F,D9,E1,31,F8,BF,E5,CD,Ø9,B9,CD,Ø3,B9
2Ø5 DATA FB,C9,FB,Ø6,ØA,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
2Ø6 DATA Ø,2,ØB,14,Ø3,Ø6,ØF,18,Ø1,Ø6,1Ø,Ø,Ø9,15,ØD,1A
```

AMSTRAD

BRAINACHE

```
1Ø REM 255 vies pour BRAINACHE AMSTRAD K7 par P. FUNARO
3Ø REM POUR JOYSTICK HEBDO
4Ø MEMORY 12288:LOAD"!"
5Ø JOY=14966:POKE JOY,195:POKE JOY+1,31:POKE JOY+2,19Ø
6Ø FOR I=&BEØØ TO &BE33
7Ø READ A:POKE I,A
8Ø NEXT:CALL &BE14
1ØØ DATA 243,221,33,Ø,191,17,71,Ø,2Ø5,1Ø3,187,33,44,19Ø
1Ø1 DATA 34,68,191,195,Ø,191,33,64,Ø,229,33,Ø,187,229
1Ø2 DATA 195,75,58,62,69,5Ø,75,Ø,62,153,5Ø,78,Ø,243,241
1Ø3 DATA 2Ø1,62,255,5Ø,96,113,195,84,11Ø
```

BIG SURPRISE

**POUR LA FIN D'ANNEE
ENVOYEZ NOUS
TOUS VOS LISTINGS, TRUCS,
POKES, VIES ZINFINIES
CA VA ETRE GEANT**

ZOMBI

```
'  ZOMBI : resurection de personnages
' (agit sur une partie sauvegardee)
'     par Eric BOURDEAUX
PRINT "inserez votre disquette de sauvegarde"
PRINT "et appuyez sur une touche"
b%=65Ø4
INPUT a$
OPEN "u",#1,"zombi.sys"
FOR i=1 TO 4
  b%=b%+5Ø
  SEEK #1,b%
  LPOKE 3ØØØØØ,&HØ
  BPUT #1,3ØØØØØ,1
NEXT i
CLOSE #1
```

AMSTRAD

STORMLORD

```
1Ø REM Tout infini sur STORMLORD version Disk
2Ø REM Faire CTRL-SHIFT-ESC pour changer de level
3Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
4Ø MEMORY &AØØØ:MODE 1
5Ø FOR N=&AØD2 TO &A266:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>42985 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...et une touche"
9Ø OUT &FA7E,1:CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØD2
1ØØ DATA F3,3E,Ø2,21,ØØ,Ø2,CD,F4,AØ,AF,32,A7,1A,32,59,6E
11Ø DATA 3E,C9,32,81,6B,3E,67,32,7B,73,3E,72,32,7C,73,C3
12Ø DATA 98,1A,4F,DD,21,5E,A2,DD,7E,ØØ,B9,28,ØA,DD,23,DD
13Ø DATA 23,DD,23,DD,23,18,FØ,DD,56,Ø1,DD,5E,Ø2,DD,46,Ø3
14Ø DATA 3E,19,93,B8,38,Ø7,7B,8Ø,3D,4F,C3,38,A1,ØE,18,C5
15Ø DATA F5,E5,D5,CD,38,A1,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,7C,83
16Ø DATA 67,1E,Ø1,14,18,DA,3E,4C,32,3A,A2,3E,Ø6,32,3F,A2
17Ø DATA 79,1D,93,32,EØ,A1,7B,32,CB,A1,1E,23,4B,C3,53,A1
18Ø DATA 59,7A,32,33,A2,32,3C,A2,22,81,A1,7B,32,3E,A2,79
19Ø DATA 32,4Ø,A2,11,36,A2,CD,9B,A1,3A,55,A2,B7,2Ø,F4,11
2ØØ DATA 3Ø,A2,CD,85,A1,11,36,A2,CD,9B,A1,11,39,A2,21,5E
21Ø DATA A2,18,1E,CD,96,A1,11,34,A2,CD,9B,A1,21,55,A2,CB
22Ø DATA 6E,28,F3,C9,Ø1,23,A2,18,ØB,Ø1,ØB,A2,21,55,A2,18
23Ø DATA Ø3,Ø1,D4,A1,ED,43,CD,A1,1A,47,C5,13,1A,Ø1,7E,FB
24Ø DATA F5,ED,78,87,3Ø,FB,FA,B3,A1,F1,ØC,ED,79,Ø6,Ø8,1Ø
25Ø DATA FE,C1,1Ø,E6,Ø1,7E,FB,11,ØØ,ØØ,C3,D4,A1,ØC,ED,78
26Ø DATA ØD,1B,ED,78,F2,D4,A1,7A,B3,C2,CF,A1,11,ØØ,ØØ,ØC
27Ø DATA ED,78,77,ØD,23,1B,7A,B3,CA,FE,A1,ED,78,F2,ED,A1
28Ø DATA E6,2Ø,C2,E1,A1,C3,Ø8,A2,ØC,ED,78,ØD,ED,78,F2,FE
29Ø DATA A1,E6,2Ø,C2,FA,A1,21,55,A2,ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC
3ØØ DATA ED,78,77,ØD,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø,2Ø,E9
31Ø DATA C9,ED,78,F2,23,A2,C9,44,49,53,C3,43,5Ø,CD,Ø3,ØF
32Ø DATA ØØ,ØØ,Ø1,Ø8,Ø2,4A,ØØ,Ø9,4C,ØØ,ØØ,ØØ,49,Ø2,49,2A
33Ø DATA FF,ØØ,1A,Ø3,14,Ø1,Ø9,19,18,ØF,Ø2,Ø6,ØD,16,12,ØB
34Ø DATA 1Ø,ØØ,29,4Ø,8Ø,ØØ,ØØ,ØØ,49,Ø2,ØØ,ØØ,Ø1,Ø5,Ø1,4Ø
35Ø DATA Ø2,Ø7,11,99,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

AMSTRAD

AFTERBURNER

```
1Ø REM AFTERBURNER AMSTRAD K7
2Ø REM IMMORTALITÉ PAR FUNARO
3Ø REM POUR JOYSTICK HEBDO
4Ø MEMORY &5ØØØ
5Ø FOR I=&BE31 TO &BEØØ STEP -1
6Ø READ A:POKE I,A
7Ø NEXT
8Ø LOAD"AFTERBNR"
9Ø CALL &BEØØ
1ØØ DATA 46,ØØ,C3,2Ø,A7,32,3A,3E,A8,E2
1Ø1 DATA C3,A9,61,22,BE,2A,21,A8,47,CD
1Ø2 DATA ØØ,AB,11,A8,B8,21,DD,A6,Ø8,C3
1Ø3 DATA A6,4E,22,BE,17,21,99,C5,C3,BE
1Ø4 DATA 36,23,ØE,36,23,C3,36,BD,16,21
```

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

La plupart des trucs et astuces que nous donnons peuvent fonctionner sur l'ensemble des machines. Essayez-les, vous aurez souvent de bonnes surprises.

AMSTRAD

KINETIK

Avec le truc qui suit : faites attention de bien payer vos factures...
Prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 3A,F2,44,3D,FE,FF et remplacer 3D par ØØ ce qui donne des vies infinies.
(L'huissier Arnaud)

INDIANA JONES THE LAST CRUSADE

Pour avoir les vies infinies, faire POKE &31A7,Ø.
(Patrice MAUBERT)

RUNNING MAN

Pour avoir de l'énergie infinie, allez en piste 19, secteur Ø8, a l'adresse &6E, ou vous remplacez le 3D par un ØØ. Si ca vous plaît pas vous pouvez aussi remplacer la chaîne 3A-F8-12-3D-32 par 3A-F8-12-ØØ-32.
Pour choisir le level de départ, allez en piste 21, secteur Ø2, a l'adresse &7Ø, ou vous remplacez le ØØ par un entier naturel compris dans l'intervalle ferme]Ø,4[. Ou bien recherchez la chaîne 3E-ØØ-32-E3-4Ø et remplacez le ØØ comme ci-dessus.
(Patrice MAUBERT)

LICENCE TO KILL

Pour avoir les vies infinies ... selon Patou dit Momo. Allez en piste 17, secteur ØØ, a l'adresse &D7E, ou vous remplacez le 35 par un ØØ. Ou bien remplacez la chaîne 21-FF-CE-35-F5 par 21-FF-CE-ØØ-35.
Pour avoir l'énergie infinie, allez en piste 18, secteur ØØ, a &BFØ, ou vous remplacez le 34 par un ØØ. Ou bien par deux fois vous remplacez la chaîne 53-C7-34-CD-5A par 53-C7-ØØ-CD-5A.
(P.S.: Bravo, pour ton grand humour dans les dernières bidouilles)
(Patrice MAUBERT)

ALIEN SYNDROME

Level 1 :
Pour être invincible :
POKE &8989,&C9
Pour avoir du temps infini :
POKE &91FC,Ø

Level 2 :
Pour être invincible :
POKE &89F2,&C9
Pour avoir du temps infini :
POKE &91C3,Ø

Level 3 : idem level 2.

Level 4 :
Pour être invincible :
POKE &8989,&C9
Pour avoir du temps infini :
POKE &915A,Ø
(Patrice MAUBERT)

BIGFOOT

Pour avoir des vies infinies :
POKE &1Ø16,&A7.
(Patrice MAUBERT)

SOLDIER OF LIGHT

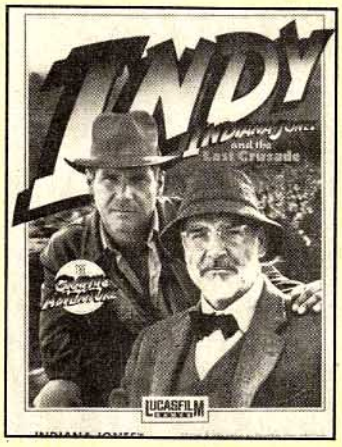
Pour avoir des vies infinies rechercher les octets 3A BØ 6F 3D 32 et les remplacer par 3A BØ 6F ØØ 32.
Pour avoir de l'énergie infinie rechercher les octets E1 35 22 D9 9Ø et les remplacer par E1 ØØ 22 D9 9Ø.
Pour avoir du temps infini rechercher les octets Ø6 3D 32 68 64 et les remplacer par Ø6 ØØ 32 68 64.
(Patrice MAUBERT)

TWIN TURBO V8

Pour avoir du temps infini remplacer les octets 3A A3 8Ø 3D FE par 3A A3 8Ø ØØ FE .
Pour avoir vies infinies remplacer les octets 21 FB FF 35 2Ø par 21 FB FF ØØ 18.
(Patrice MAUBERT)

ATARI

INDY ADVENTURE



Soluce par WASTIAUX Jean Christophe.

1ère Partie :

Indy est maintenant dans le gymnase, vous pouvez entrez dans le vestiaire et vous entrainer a la boxe (il faudra plus tard se battre contre des nazis). Sortez du gymnase, prendre la premiere porte que vous voyez a droite, parlez aux etudiants et cliquez toujours la troisieme ligne. Vous voici dans son bureau, ramassez tous les papiers sur son bureau et ouvrir le paquet decouvert (c'est le journal du graal). Maintenant sortez par la fenetre, une voiture va vous conduire a Walter Donovan, ecoutez ce qu'il dit. Maintenant allez chez Henry, tirer l'etagere qui est en equilibre et ramassez le papier collant qui est derriere. Allez dans votre bureau, et utilisez le papier collant dans le bocal plein de dissolvant, vous decouvrirez une cle. Allez chez Henry, soulevez la plante et la nappe, et utilisez la petite cle dans la commode, ramassez le vieux livre.

BIBLIOTHEQUE

Allez a Venise, dans la bibliotheque, il y a 3 livres a prendre : "mein kampf","plan des catacombes romaines","comment piloter un biplan" il faut parcourir les etageres avec la fonction "qu'est ce" et quand vous tomberez dessus il sera marque : "livre" (sans s). Prenez le piquet et le cordon rouge. Quand vous etes devans une fenetre, regardez le journal, essayer de trouver le vitrail identique au dessin, il sera marque par exemple : le premier a droite. Lisez la premiere inscription sur le pillier a droite, cassez la dalle qui porte le numero lu avec le piquet...
(Suite la semaine prochaine)

BEYOND THE ICE PALACE (VERSION COMPIL THE STORY SO FAR)

Dans le fichier "ICE.PRG" :
Recherchez la séquence 6BØØØØDA pour la remplacer par 6BØØØØØ2.
Recherchez la séquence 61ØØ561Ø pour la remplacer par 4E714E71.
(Gabriel ZERBIB)

BUGGY BOY (VERSION COMPIL THE STORY SO FAR)

Dans le fichier "ICE.PRG" :
Recherchez la séquence 6BØØØØDA pour la remplacer par 6BØØØØØ2. Recherchez la séquence 61ØØ561Ø pour la remplacer par 4E714E71.
(Gabriel ZERBIB)

ARCHIPELAGOS

Un petit truc qui va vous permettre de jouer à l' ARCHIPELAGO de vôtre choix.
Choisissez l'ARCHIPELAGO 8421, tapez return deux fois, et la, vous pouvez choisir ce que vous voulez. (BALANTZIAN)

MILLENIUM 2.2

Pour obtenir de grandes quantités de matières premières :
-sauvegarder une partie (quelconque) sur une disquette vierge.
-charger Mutil (de préférence le 2.1) et éditer le fichier de sauvegarde.
-aller à l'offset $BØØ
-à partir de l'octet $E3, rentrer les valeurs voulues (quantité d'une matière première codée sur 2 octets).
exemple : pour l'hydrogène, mettre 4Ø à l'octet $E3 et laisser le suivant à Ø. Les 2 octets suivants seront ceux de la seconde matière première jusqu'à l'offset $CØ7.
(Poupeau Bertrand)

STRIP POKER 2

Après avoir galéré des semaines pour tenter de voir le porte-jartelles de Melissa, j'ai enfin trouvé la méthode pour la voir toute nue (gniarf) :
-allumer l'ordinateur et dès l'arrivée au bureau Gem, cliquer deux fois sur "visualisation texte" dans la colonne "visualisation" puis cliquer une fois sur "melissa1.str".
-aller sur "info" dans la colonne "fichier" et cliquer deux fois : "melissa1.str" s'inscrit sur l'écran : écrire "melissa1.stf" à la place.
-procéder de même avec "melissa5.str" en le renommant "melissa5.stf".
Lancer le programme normalement et la surprise est là...(hella hella...) (Malka Stéphane)

MYTH

Encore très fort cette semaine avec la solution complète de MYTH par (Frédéric BOTTON)

E-CLIMB TREE-WAIT (attendre jusqu'à ce qu'un agneau "lamb" s'assoie à l'ombre de l'arbre)-JUMP ON LAMB-GET LAMB-PUT LAMB ON ALTAR-PICK LEAVES-PUT LEAVES ON FLAT STONE-GRIND LEAVES WITH SMALL STONE-DIP TRIDENT IN LIQUID-W-THROW TRIDENT AT HYDRA-GET TRIDENT-CUT OFF HEAD WITH TRIDENT-GET HEAD-OPEN GATES-N-N-ASK SOUL FOR COIN-OPEN DOOR-E-OPEN CUPBOARD-LOOK IN CUPBOARD-READ NOTICE-EXAMINE PATCH-HANG SHIELD ON NAIL-W-TAKE HORN-BLOW HORN (ne souffler dans le cor que si le Ferry n'est pas là)-WAIT (le Ferry doit arriver. Quand charon et la mort commenceront à jouer aux cartes, arrêter d'attendre...)-ASK CHARON ABOUT BLACKJACK (c'est parti pour une explication en règle du jeu de blackjack...)-PLAY CARDS-BET X OBOLS (X est le nombre d'oboles que tu veux parier : entre 5 et 5Ø. Il faut jouer pas mal de temps jusqu'à amasser 6ØØ oboles. Charon te donnera alors un permis de naviguer sur le Styx ! Le bouclier accroché au mur te permet de voir la main de ton adversaire !!!)-GET UP-GET SHIELD-GET BRONZE KEY AND SMALL BRONZE KEY-W (si le Ferry n'est pas là, donner un coup de cor)-N-DROP LARGE KEY-N-DROP KEY-S-WAIT-S-E-GET LARGE SILVER KEY-W-N-WAIT-N-DROP KEY-S-WAIT-S-E-GET SMALL SILVER KEY-W-N-WAIT-N-DROP KEY-S-WAIT-S-E-GET LARGE GOLD KEY-W-N-WAIT-N-DROP KEY-S-WAIT-S-E-GET KEY-W-N-TAKE KEY-N-GET KEYS- (tu as maintenant les six clés !!! dur dur...)-N-N-NW-N-TIE ROPE TO HEAD-DROP HEAD-E-N-UNLOCK DOOR WITH LARGE BRONZE KEY-OPEN DOOR-N-UNLOCK DOOR WITH LARGE SILVER KEY-OPEN DOOR-N-PUT SHIELD IN PILLAR-UNLOCK DOOR WITH LARGE GOLD KEY-OPEN DOOR-W-GET MIRROR-BREACK MIRROR-PUT SMALL MIRROR ON PILLAR-UNLOCK DOOR WITH SMALL BRONZE KEY-OPEN DOOR-N-PUT MIRROR ON PILLAR-UNLOCK DOOR WITH SMALL SILVER KEY-OPEN DOOR-E-UNLOCK DOOR WITH SMALL GOLD KEY-N-GET HELMET.

AMIGA

ROBOCOP

Démarrez le jeu, faîtes pause en pressant return, et tapez BEST KEPT SECRET.
La partie reprend, et vous avez de l'énergie infinie.
(DE MANNET)

SILKWORM

Voici deux cheat mode, en effet il y a deux versions de ce jeu, alors trouvez quelle est celle qui convient à la votre.
Première version:
Laissez enfoncée la touche HELP, et pressez le bouton de feu de votre JOYSTICK pour démarrer le jeu. Vous avez ainsi les vies infinies, et vous pouvez terminer chaque niveau en pressant les touches du pavé numérique Ø à 1 et le signe moins.
Deuxième version:
Si lorsque vous appliquez le cheat mode précédant, on vous affiche un message qui commence par "Congratulations you have found...", retournez à la page de sélection, tapez 'scrap 28' et démarrez le jeu. Le résultat est le même que pour le truc précédant. (DEMANNET)

SEGA

ROCKY

COMBAT CONTRE APPOLO GREED :
Entrainement : Appuyez sur les deux boutons à la fois mais pas en même temps, il faut que vous soyez décalé quand vous appuyez sur le bouton n°2 par rapport à l'appui sur le bouton n°1.
L'écart doit être très court. L'idéal est de mettre au moins 90 coups dans le sac.
Comat : Approchez-vous le plus près possible d'Appolo et frappez-le sans arrêt. A force, il s'écroulera sous la puissance de vos coups.

COMBAT CONTRE CLUBBER LANG :
Entrainement : Il faut avoir le rapid fire et faire 7 secondes. Pour cela laissez le bouton appuyé jusqu'à la fin.
Combat : Frappez toujours votre adversaire au foie.
Mais n'oubliz pas le rapid fire car sans lui il est impossible de faire 7 secondes à l'entrainement.

COMBAT CONTRE IVAN DRAGO :
Entrainement : Vous n'êtes pas obligé de le faire.
Combat : Il faut s'avançer vers lui (faire attention, car si on s'approche trop, on reçoit une pêche !!!). Prenez-le dans son coin puis frappez-le sans arrêt. Il tombera KO facilement, refaite cela plusieurs fois et vous verrez la très belle fin de ce jeu.
(Cyril CLAIRET)

THUNDERBLADE

Au niveau quatre, placez votre hélico en bas à droite de l'écran, et évitez les tirs des tanks. Les tirs des hélicoptères vont vous traverser sans vous détruire.
Pour la fin de ce niveau, la forteresse, passez du coin haut gauche au coin au droit, et elle se détruira toute seule.
(DARMON)

DOUBLE DRAGON

Au début du niveau quatre, sautez trente fois vers le haut, et continuez la partie, vous ne devriez pas avoir de mal à terminer ce niveau. (DARMON)

PC

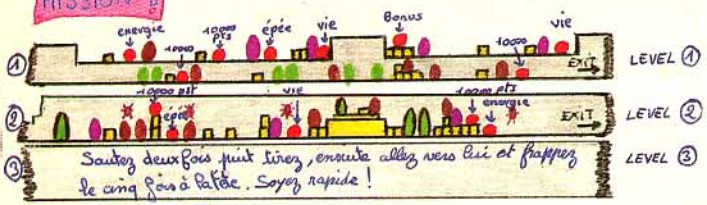
ARCHIPELAGOS

Gagnez à l'ARCHIPELAGO No 1, pressez return pour en choisir une autre, tapez 8421 et deux fois return. Maintenant vous pouvez choisir une ARCHIPELAGO entre 1 et 9999.

SHINOBI

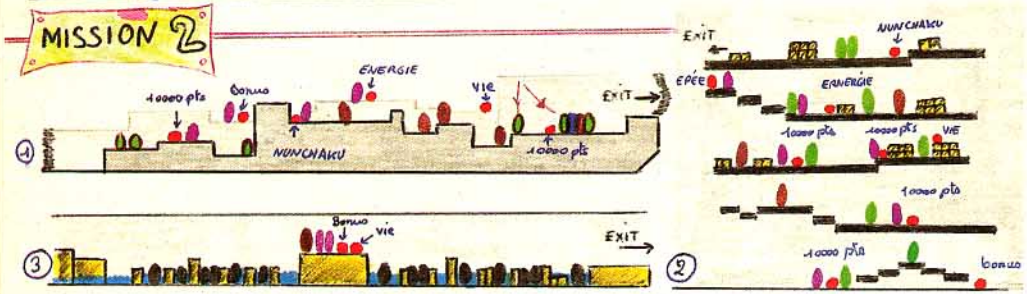
PAR FREDO

MISSION 1



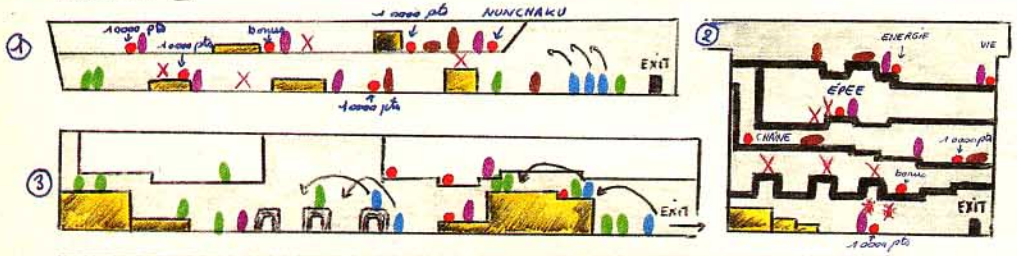
Sautez deux fois puis tirez, ensuite allez vers lui et frappez le cinq fois à la tête. Soyez rapide !

MISSION 2



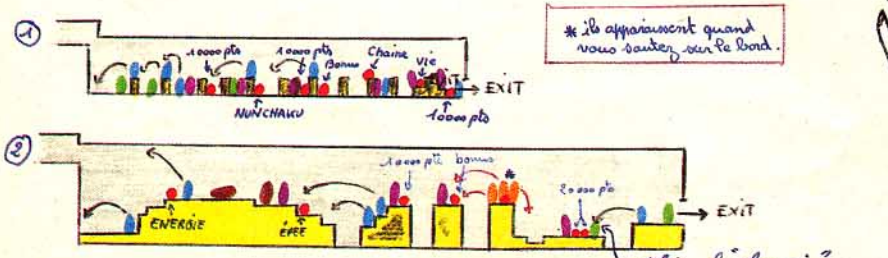
Sautez sur l'hélicopter et frappez la partie jaune du cockpit plusieurs fois. Tuez les ninjas volants.

MISSION 3



sautez et tirez tout le temps pour détruire les statues. Attention au "ROVING HEAD" !

MISSION 4



* ils apparaissent quand vous sautez sur le bord.

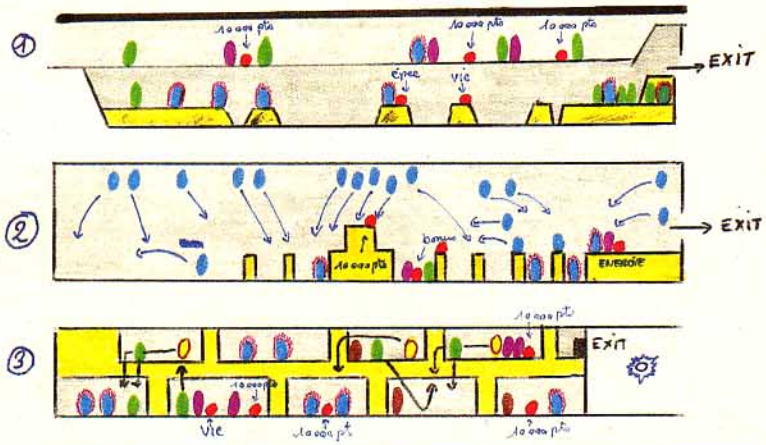
utilisez le "vol magic" après avoir tué le ninja vert.





sautez et tirez sur sa tête. Il ne peut être touché seulement quand son épée n'est pas devant son visage.

MISSION 5



1ère NINJA : frappez le trois fois avec la chaine.
2ème NINJA : quand il arrive sur vous, combattez le avec la chaine (3 fois).
3ème NINJA : sautez une fois sur la gauche et frappez le avec la chaine.
4ème NINJA : Good Luck with him !!

LEGENDE

- enfant : il vous rapporte toujours quelque chose : bonus, 1000 pts, vie, arme
- ninja volant.
- plongeur.
- homme araignée.
- karatéka
- "mongo"
- ? trouvez un nom ?
- animal !
- homme avec bazooka
- homme avec pistolet
- ninja vert.
- étrangleur

JOYSTICK SECOURS

Mission impossible..?
Vous êtes perdu, dans un jeu? Envoyez nous votre question en précisant le standard de votre ordinateur, et nous la publierons en lui donnant un numéro.

Vous êtes victorieux?
Vous avez la solution aux problèmes? Ecrivez-nous avec votre réponse, en précisant simplement le numéro de la question, et vous ferez des centaines de Joystickeurs heureux...

JOY'S TEAM

QUESTIONS

ROBOCOP
Claude. Q.38076
A la fin du niveau deux, je n'arrive pasà valider le portrait robot.

L'AIGLE D'OR
Damien. Q.38077
Je trouve le diamant bleu et l'aigle d'or, mais ou se trouve le livre de la sagesse ?

EXPLORA I
Camille. Q.38078
A chaque fois que j'emprunte le passage secret dans l'armoire de la cave, je me fais électrocuter. Pourtant je suis sur d'avoir tous les objets.Vite aidez-moi !

OXPHAR
David. Q.38079
Ou se trouvent la bague, le collier, et le coeur transpercé par une flèche ? Comment passer les brigands de la fôret sans donner la bourse ?

ZAK Mc KRACKEN
un lecteur. Q.38080
Je suis arrivé au Mexique, dans le temple, près de la statue. Il y a un fragment de cristal jaune, mais je n'arrive pas à le prendre.Pendant que j'y suis, ou se trouve le troisième cristal?

INDY
Denis. Q.38081
Après avoir pris la croix de Coronado, au niveau un donc, comment faire pour sortir ?

A320
Yann. Q.38082
Comment faire pour décoller ? Et après, que faut-il faire ?

NAVY MOVES
Yann. Q.38083
Je stoppe les moteurs, j'émerge, mais jene connais pas le message que l'on me demande à la transmition.

THARGAN
Gerald. Q.38084
A quoi sert le coffret et le collier?

PROFESSION DETECTIVE
Arnaud. Q.38085
Dans la deuxième partie du jeu, je ne sais pas quoi répondre aux trois loubards. HELP !!!

RENEGADE III
Maxou. Q.38086
Je n'arrive pas à passer au deuxième niveau...

GAME OVER
Arnaud. Q.38087
Comment faire pour tuer le monstre qui saut et qui tire ?

CAPTAIN BLOOD
un lecteur. Q.38088
Comment faire pour sauvegarder une partie ?

CAPTAIN BLOOD
Garfield. Q.38089
Est-il possible de téléporter plusieurs personnages en même temps ?

F18 INTERCEPTOR
Bananarama. Q.38090
Je voudrais connaitre le but de la 6eme mission. Faut-il détruire le porte-avionssi oui avec quelle arme ?

A320
Cedric. Q.38091
Après avoir atterri, je n'arrive pas à sortir de l'avion, celui-ci explose à chaque fois.

ROBOCOP
un lecteur. Q.38092
J'arrive au dernier tableau, mais impossible de tuer Dick Jones, comment faire ?

STORMLORD
Non de Diou. Q.38093
Pouvez-vous m'indiquer le cheat mode,si il existe, pour ce jeu sur Amstrad ?

INDY THE LAST CRUSADE
Jean-Claude. Q.38094
Comment passer le deuxième tableau?

DUNGEON MASTER
un lecteur. Q.38095
Ou trouver le zokatra spell, et le fire gem ? Je sais qu'il faut les utiliser dans le niveau 13, mais je ne les trouve pas, et donc, je suis bloqué dans ce niveau.

REPONSES

L'ILE
Michael. R.38001
Pour trouver le masque, il te suffit de faire ce qui suit, en partant de la plage: NORD-CREUSE SOL, PREND BRIQUET, OUEST, SUD,OUEST, ALLUME BRIQUET, DONNE BRIQUET, PREND EAU, NORD, OUEST, NORD, OUEST, NORD, OUEST, NORD, DONNE PEAU, NORD, NORD, TOURNE ANNEAU, TIRE ANNEAU, TOURNE ANNEAU, POUSSE ANNEAU, PREND MASQUE.

TIGER ROAD
Un lecteur. R.38013
Pour passer ce niveau, il faut aller sur la première plaque, de cette plaque tu vas à la quatrième, vas à la cinquième, puis saute vers la sortie.

MASK
Boris. R.38015
Pour arriver à former une lettre, il te faut trouver le maximum de clés possible.Ensuite, tu cherche cette lettre en mettant l'angle carré formé par la clé dans le coin correspondant.Peu à peu tu trouveras une lettre, sinon cherche encore des clés.

LES MAITRES DE L'UNIVERS
ZAP. R.38016
Pour se repérer dans la ville, il faut appuyer sur la barre espace, on voit alors le plan de cette ville et l'endroit ou tu te situes.

DRAGONNINJA
Laurent. R.38019
Il faut le frapper et lui foncer dessus,puis dès qu'il saute, se retourner et recommencer cette opération.

THRUST
Fred. R.38020
Il ne faut pas tirer sur la centrale.Ta mission est d'amener la boule d'énergie dans chaque planète et de monter pour passer à une autre mission.

DUNGEON MASTER
Un lecteur. R.38021
Pour lire les rouleaux, il faut les mettre dans la main de l'inventaire ou bien mettre le rouleau devant l'oeil, et cliquer sur le bouton gauche.

LE MANOIR DE MORTEVIELLE
Thierry. R.38022
Ne t'inquiete pas, il est impossible de descendre dans le puit et d'ailleurs la solution n'est pas là.

LIVE AND LET DIE
Fred. R.38024
Quand il y a la base au fond, il faut que tu ailles sur un tremplin, et que tu tires une fusée.Quand au niveau de fuel, il est à coté du compteur.

SRAM
Nicolas. R.38030
Sur l'île au serpent, utilise la canne pour tuer ce reptile rampant.La gourde setrouve dans la grotte sous la cascade.Il faut taper regarder dans tonneau puis prendre gourde.

DUNGEON MASTER
Un lecteur. R.38044
Pour entrer dans le niveau 6, il faut utiliser 3 clés de RA, clés ramassées aux niveaux 2,8 et 11.Il te faudra aussi la clé de rubis du niveau 10, et la master key du niveau 11.Place toi devant le levier, baisse le,fait demi-tour et pose un objet dans le téléporteur.Alors ton problème sera résolu.

DUNGEON MASTER
Un lecteur. R.38045
Même au grade d'Archmaster, il est impossible de tuer le magicien noir.Pour vaincre,il faut le transformer en gentil magicien blanc:deux sorts du Firestaff muni de la gemme du pouvoir permettent d'y arriver.Enfermer l'infâme dans une cage construite à l'aide du sort Fluxcage. Puis le transformer à l'aide du sort Fuse qui a en outre l'avantage de faire reculer l'horrible pendant le combat.

LE MANOIR DE MORTEVIELLE
Thierry. R.38052
Voici les 10 réponses aux questions posées:
1:NATURELLEMENT
2:AUTRE
3:RECHERCHES HISTORIQUES
4:SALLE A MANGER
5:UN PARCHEMIN
6:3
7:10
8:MURIELLE
9:GUY
10:LEO

MORE DE RIRE

Surprise pour la fin d'année
Envoyez-nous vos histoires drôles.
Chaque semaine les meilleures seront éditées et la plus Fun rapportera un soft à son auteur.

Un couple décide d'acheter un chien de garde. Le mari travaille toute la journée, sa femme va donc toute seule en acheter un. Lorsqu'elle arrive chez le vendeur spécialisé, elle lui dit ce qu'elle voulait, celui-ci déclare :
- J'ai juste ce qu'il vous faut. Il montre alors un petit chien ridicule.
- Il n'est pas gros mais très efficace, regardez plutôt. Le vendeur place alors une chaise devant le chien et crie : "karaté, chaise", Le chien reduit alors la chaise à l'état de cendres. Il recommence l'expérience avec des briques le résultat fut le même. La femme émerveillée l'acheta tout de suite.
Le soir lorsque le mari rentra du boulot, sa femme lui montra le chien:
- Il suffit que tu lui dises "karaté" et le nom d'un objet et il réduit en miettes.
Alors le mari, qui n'y croyait pas, dit :
- Karaté? Mes ..., oui !...

(Laurent CATELAN).

Si tu n'es pas sage, hurle la mère, tu n'iras pas au zoo dimanche prochain avec papa.
-Je m'en moque, réplique l'enfant. Moi les femmes toutes nues ça ne me fait aucun effet.

(Lauent SERRAT).

Un Allemand très gros se rend chez son médecin pour qu'il lui prescrive un régime.
- Vous tombez bien, il y a un nouveau médicament.
Ce sont des suppositoires compensatoires. Si vous avez envie de choucroute, un à la choucroute, si c'est de paëlla, un à la paëlla...
Un mois plus tard, le client revient ravi chez son médecin, mais n'arrête pas de se tortiller.
- C'est très bien d'avoir perdu du poids, mais pourquoi vous tortillez-vous comme ça ?
- Ce n'est rien, docteur, je suis en train de macher un chewing-gum.

(Fabien BIREMBAUT).

Un Belge est chez un docteur pour se faire stériliser. Le docteur hésite une fois! car quand c'est fait, c'est fait.
Le Belge insiste encore.
Alors le docteur exécute l'opération. Une fois fini, le Belge paie et sort du cabinet où il rencontre son ami. Son ami lui demande : " Alors, tu t'es fait vacciner ?".
Le Belge reprend : " Ah zut, voilà le mot que je cherchais !".

(Marc KIEFFER).

Au 33ème étage d'un building, à New York, une jolie femme entre dans sa salle de bain. Elle se déshabille. Elle est superbe. Vraiment, elle entre dans la baignoire, s'enduit d'huile de bain et de mousse. Soudain, elle voit un laveur de carreaux qui la dévisage (si l'on peut dire) par la fenêtre. Médusée, elle reste un moment interloquée, puis pousse un cri épouvantable. Alors, le laveur de carreaux pousse la fenêtre et lui demande :
- Eh bien quoi ? Vous avez jamais vu un laveur de carreaux ?

(Patrick PUYGRENIER).

PETITES ANNONCES

AMIGA

VENTE

75 N°2002719
Vds. impri. coul. Prix : 1500 F., mon. coul. : 1200 F., Amiga 500 version 1.3 : 2800 F. Contacter BERNA Raphaël. 15 Pass. du Génie. 75012 PARIS. Tel.: 43.72.64.64. (sur répondeur).

AMSTRAD

CONTACT

05 N°2002730
Rech. contacts 6128 DK, pour éch. sérieux et durables, poss. nbrx. jx. Ecrire à GENESIS Christelle. Le Clos Du Vas. Puy St. André. 05100 BRIANCON.

16 N°2002731
Rech. corresp. sur 464, pour éch. de jx., poss. : Stormlord, Silkworm, Crazy Cars II. Rech. Wonderboy, Android II. Contacter Michaël. Tel.: 45.78.42.13.

48 N°2002732
Rech. contacts sérieux sur 6128. Poss. nbrx. logs. Env. vos listes à VIALIS Léa. Vitrolles. 48700 ST. AMANS. Tel.: (16).66.47.37.84. (Rép. ass.).

75 N°2002733
Stop affaire! sur CPC 6128. Ech. de très nbrx. softs, (Rick Dangerous,... etc...), env. vos listes à CAMPBELL Laurent. 188 R. St. Julien. Appt.48. 76100 ROUEN. (Pas sérieux s'abstenir).

83 N°2002734
Club Megamstrad, ch. adhérents super actifs, le Club est un journal + infos sur DK ou K7. Renseig. contre 1 timbre à 2,20 F. ou 3,70 F. A DUPLAN Laurent. 220 All. des Coucous. 83500 LA SEYNE.

84 N°2002722
Vds. et éch. jx. K7, poss. nbrx. softs DT. : Double Dragon, CC2, Wec, Barbarian 2, Justiciers. Ch. part. softs. Ecrire à ACHARD Thierry. Quartier des Faysses. 84560 MENERBES.

94 N°2002735
Ch. corresp. sur 6128. Poss. nbrx. softs, env. vos listes à CHERVY Hervé. 18 Av. des Sapins. 94350 VILLIERS S/MARNE. Tel.: 43.05.64.85. (ap. 18h.).

95 N°2002728
Ch. contacts sur PC 1512 et Compatible PC. Poss. : Gunship, Elite, Test Drive, etc... Ecrire à M. LEBREC Eric. 9 R. Félix Faure. 95200 SARCELLES.

VENTE

36 N°2002726
Vds. Amstrad CPC 6128 coul., + nbrx. jx. : (OP. Wolf, Renegade, Titan, etc...)., + nbrses. revues + housse clavier et mon. Prix : 3000 F. Tel.: (16).54.21.34.37.

77 N°2002738
Salut! Vds. Amstrad CPC 6128 coul. + la station télé. + bureau + radio-réveil + nbrx. jx. + le multiface 2. Le tout : 5000 F. (val.: 9000 F.). Tel.: 64.36.99.42.

78 N°2002727
Vds. nbrx. jx. (orig.), sur CPC 6128, (pas cher). Contacter Christophe ou Cédric. Tel.: 39.55.39.78. (ap. 18h.). (poss. d'éch. de softs).

92 N°2002723
Vds. jx. (orig.) sur Amstrad K7. (pas cher). Entre autre il y a : Dragon Ninja, M'Enfin, Bubble Bobble, Bad Max. Contacter POTIER Aurélien. Tel.: 45.07.02.67.

93 N°2002725
Vds. Ams. 464 mon. coul. + lect. de disc. DDI1 + Pist. Magnum, + 6 jx. + nbrx. jx. (orig.), + disco/CPM + 1 Joys. Speed King + nbrses. rev. et jx. en DK. (nbrx. nouveautés et hits). Prix : 4000 F. (t.b.e.). Contacter Djamel. Tel.: 48.32.26.32. (ap.18h.).

93 N°2002729
Vds. Amstrad CPC 464 mon. mono. avec de nbrx. jx. dont : Robocop, Gryzor, etc... Prix : 1900 F. Ou moins pour tout achat et information. Contacter Stéphan. Tel.: 48.48.31.86.

ATARI

CONTACT

94 N°2002721
Stop. Ch. contact sérieux dans Rég. Parisienne. Poss. : Castle Warrior, Indi Av., Ac, Space Q. 3. Contacter Arnaud MARTIN DE ST SEMMERA. 31 All. de la Toison d'Or. 94000 CRETEIL.

VENTE

93 N°2002720
Vds. Atari 520 STF. (très peu servi), (ss/garant. 12/89). + livres (GFA....), + nbrx. logs. avec boite de rangt. + Joys. + souris. Prix : 3300 F. Tel.: 40.37.75.03. (ap. 18h.).

FIN D'ANNÉE - OFFRE SPÉCIALE

RUBRIQUE: ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ CONTACT

STANDARD

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

TARIFS 35 F

Par chèque, C.C.P. ou timbres Poste à joindre avec la grille. Et gratuit pour nos abonnés (joindre étiquette d'expedition).

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

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

OFFICIAL

Advanced Dungeons & Dragons®



HILLSFAR, une ville du monde ludique des Forgotten Realms magiques riches en aventures et en défis.

Chaque visite que vous faites à Hillsfar est une expérience passionnante et différente. Partez à la découverte de la ville, à la rencontre de personnages dans les rues ou dans les pubs et vivez une aventure (il y en a plusieurs).

Vous pouvez transférer votre personnage préféré à partir des jeux de rôle sur ordinateur de Pool of Radiance et Curse of the Azure Bords faisant partie des Forgotten Realms ou en créer un nouveau. Votre aventure et les options qui sont à votre disposition pour chaque jeu peuvent être modifiées pour s'adapter aux spécificités de votre personnage (voleur, mage, clerc, guerrier).

Votre aventure vous tiendra constamment en haleine. Vous irez vous battre dans l'arène contre les minotaures, et toutes sortes d'ennemis maléfiques. Vous entrerez dans différents bâtiments et il vous faudra recourir à toute votre adresse pour gagner. Vous pourrez aussi participer à des parties de tir à l'arc et à des concours hippiques.

DISPONIBLE SUR
COMMODORE DISC
64 / 128 - IBM

HILLSFAR

Une action / aventure des Forgotten Realms. La ville de Phlan est envahie par les monstres et c'est à vous de découvrir l'identité de la force maléfique qui les contrôle et de les détruire. Le jeu est délirant et les graphiques superbes : le tout dernier jeu le plus réussi en matière de fantasy games.

Un programme utilitaire qui permet aux Dungeons Masters de créer très rapidement des personnages pour les campagnes AD & D - plus de 1000 rencontres et 1300 monstres et personnages des Manuels de monstres AD & D - I & II.



DISPONIBLE SUR
COMMODORE DISC
64 / 128 - IBM

Dans le monde mystique de Krynn, huit compagnons courageux font face aux monstres maléfiques, aux morts-vivants et au vieux dragon Khisanth en partant à la recherche des précieux disques de Mishakal.



DISPONIBLE SUR
ATARI ST - AMIGA - IBM
AMSTRAD K7 & DISC
Bientôt sur
C 64/128 K7 & Disc

DISPONIBLE SUR
COMMODORE DISC
64 / 128
IBM - APPLE



CLUE BOOK DISPONIBLE

TSR, Inc.™

SSI STRATEGIC SIMULATIONS INC.™

UBI Soft

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS - TOUS DROITS RESERVES

Disponible dans les meilleurs points de vente.

PINBALL MAGIC



ECRANS AMIGA



149 F K7/ 199 F DISK *

La nouvelle Génération de Flipper

3615 LORI

12 TABLEAUX HALLUCINANTS !

POUR ATARI ST, AMIGA, PC, CPC

LORICIEL

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

* Prix public conseillé

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