JOYSTICK

JOYSTICK HEBDO

Nº 47



LES SOLUTIONS

INDY AVENTURE

Gold Rush

PREVIEW

Les Incorruptibles
Lost Patrol
Never Mind
Block Out
Turbo Out Run

TEST

Chambers of Shaolin
Super Wonder Boy
Windsurf Willy
Dark Century
Verminator
Toobin

36.15 Joystick
GAGNEZ UN CAMESCOPE

T 2788 - 47 - 12,00 F
3792788012005 00470

15 NOVEMBRE 1989

1 PISTOLET INTERACTIF
1 FANTASTIQUE LOGICIEL

WEST PHASER

WEST

* Prix public conseillé

WANTED $ 5666

WANTED $ 6554

WANTED $ 7000

WANTED $ 9900









ECRANS ATARI

3615 LORI

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

PHASER

SORTIE
NATIONALE
LE 21 OCTOBRE

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



PHASER COMPATIBLE

LORICIEL

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

La semaine dernière, nous vous avons promis une big surprise, avec beaucoup de viande et de sauce, pas trop de salade s'il vous plait mademoiselle, merci... surprise qui ne saurait tarder à venir du diable vauvert avec une casaque noire bordée de rouge, mais surprise des surprises, la surprise arrivera la semaine prochaine. Etonnant, non? En dehors de celà, Joystick est content de voir que certains éditeurs se mouillent réellement pour faire de vous des joueurs heureux. TITUS, par exemple, se lance à fond les disquettes dans le sauvetage d'un marché de passionnés et d'inconscients, en échangeant toute disquette défectueuse portant son label... Vous ne le saviez pas? C'est normal, ça vient de sortir! Pour en revenir à la surprise, va falloir nous écrire, vite et bôcoup! Quoi? Des histoires bien drôles, bien crades, bien dégueu, bien comme vous aimez. Les fôtes d'orthograf, on s'en tape, on les corrige pas, mais les fôtes d'imagination, là par contre, on taxe et un max. Allez-y vite fait, dans les kross rikolades, qu'on soit tous pliés en deux!!! Ouairgh! Pour les gens pressés, y a des endroits pour ça.... Le Minitel 3615 JOYSTICK, je vais pas vous faire l'article, vous connaissez! Vous connaissez pas bien? Demandez à vos copains, mon cher ou alors, branchez-vous de toute urgence, une boîte de kleenex à proximité, pour éponger vos écoulements lacrymaux, parce que vous allez rire et pleurer de ne pas avoir goûté plus tôt à ce serveur. Pour les amateurs de QUIZZ, le prochain démarre en ce moment même, présentement là dis donc, et vous pouvez gagner un caméscope, oui, une caméra vidéo pour faire TINTIN reporter, Blue Movie ou bien nouveau Frère Lumière. Quand je pense que LIO est sur Europe, et que j'ai pas les images dans mon walkman, j'ai envie d'étrangler Filipacchi, puisqu'on peut pas assister aux émissions de 17H. Il ne me reste qu'une seule chose à vous dire, c'est que le QUIZZ est également quotidien, mais que c'est un Mini Quizz, et qu'il vous permet de gagner un soft tous les jours, si vous êtes le plus fort.

PAPARAZZI NEWS

Réalisé par
Henri LEGOY
avec
Michel DESANGLES
et Chris de QUEANT

SOMMAIRE

N° 47 du 15 NOVEMBRE 1989

4 /10 NEWS DU MONDE ENTIER 12/13 LES PREVIEWS: LES INCORRUPTIBLES - INTERPHASE - LOST PATROL - TURBO OUT RUN - BLOCK OUT - NEVER MIND 14/22 LES TESTS : VERMINATOR - SUPER WONDERBOY III - WINDSURF WILLY - TOOBIN - FERRARI FORMULA ONE - FIGHTING SOCCER - TOM & JERRY II - CHAMBERS OF SHAOLIN - DARK CENTURY - PICTIONARY - SUPER SCRAMBLE - CONFLICT EUROPE - DOGS OF WAR - LE FETICHE MAYA - MANIAC MANSION
24/30 JEUX...CRACK! DES TRUCS, DES ASTUCES ET DES POKES
23 MORE DE RIRE J'ANNONCE : TOUTES LES P.A. CLASSEES
31 JOYSTICK - SECOURS
Photo de couverture : VERMINATOR (Rainbird)

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 47) 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

ILS SONT FOUS, CES ROMAINS!

Ça y est, un éditeur vient de déraper dans la choucroute. Figurez-vous qu'à partir de pas plus tard qu'immédiatement, Titus a décidé d'offrir une garantie à vie à tous ses acheteurs. Oh, pensez-vous, c'est fastoche, c'est la garantie légale! On sait en effet que la loi protège le consommateur, malgré tous les "la société machin-truc ne saurait être tenue responsable..." écrits en petits caractères, qui sont parfaitement illégaux. Donc, une garantie sur un produit, c'est obligatoire, il n'y a rien là de bien nouveau, non? Eh si! La nouveauté, avec Titus, c'est que les logiciels sont garantis contre TOUT, c'est-à-dire pas seulement les vices cachés, et l'intégrité du support, comme le prévoit la loi, mais tout le reste: grand-mère qui met la disquette par erreur dans son Stéradent, le petit frère qui veut voir comment c'est fait à l'intérieur, le Chiite Amal qui confond le logiciel avec un Druze (myope), etc. C'est super, non? Un autocollant et un bon de garantie en témoignent à l'intérieur de chaque emballage. Personnellement, je trouve ça tellement bien que je trouve qu'on devrait organiser le contraire d'un boycott: acheter au moins un jeu pour leur signifier à quel point on est contents. Allez-y, je compte.



ECHANTILLONS SUR ST

Trois nouveaux échantillonneurs vont sortir sur ST, tous trois fabriqués par AVR, les créateurs de ST Replay. Le premier s'appelle A16S Samplerack, il est présenté dans une unité 19 pouces afin d'être intégré à un rack, il échantillonne en stéréo à la même fréquence que le laser (44.1 Mhz) et est capable de sauver les échantillons sur disque dur en temps réel (direct-to-disk), aussi bien que de produire des effets du style reverb, écho, etc. Un peu le principe de l'Adap, en moins balaise, quand même, puisque le disque dur de 700 Mo n'est pas fourni. Un logiciel séquenceur est fourni avec l'échantillonneur, le tout coûtant environ 6000 francs.

Le second s'appelle ST14. C'est un échantillonneur monophonique cette fois, capable de choper du 12 bits à 48 Khz (inférieur au laser, puisque la résolution de ce dernier est de 16 bits. 16 bits par 44 Khz, ça donne 700.000 bits/seconde, alors que 12 bits par 48 Khz ne donnent que 576.000 bits/seconde. Mais c'est déjà beaucoup et personne n'entend la différence). Là encore, un séquenceur Midi est fourni, ainsi qu'un logiciel assez semblable à celui de ST Replay. Coût de la chose: 2500 francs environ.

Le troisième et dernier échantillonneur de la gamme, qui lui sera commercialisé par Microdeal, est tout simplement la version "pro" de ST Replay, nommée fort à propos Replay Professional. Elle est maintenant équipée d'un convertisseur A/D qui permet de sortir quatre canaux monophoniques simultanément. On trouve également dans le logiciel des effets en temps réel (reverb...) et un séquenceur 128 voix (pas simultanées, ne rêvons pas). Prix approximatif: 1300 francs.

RECORDS

On vous parlait la semaine dernière de la filiale de Maxwell, Compact Solutions. On vous disait même que si Maxwell déposait le bilan de Microdealer, le grossiste, tout en gardant ses filiales d'édition (Mirrorsoft et Compact Solutions), c'était parce qu'un éditeur a toujours besoin de médias pour diffuser ses informations. Pari gagné: Compact Solutions va sortir le Livre Guinness des Records sur CD Rom pour Mac. 15000 records, dont 3000 nouveaux, plus des séquences animées et des sons digitalisés pour donner un peu de réalisme à la chose. En vente très bientôt, pour un prix encore inconnu.



GARFIELD

C'est étonnant: en France, on connaît peu ou pas du tout Garfield, le chat le plus flemmard du système solaire. Pourtant, on connaît Batman, Snoopy et Mickey, alors pourquoi pas Garfield? Mystère. Quoi qu'il en soit, The Winter's Tail sort chez The Edge, avec Garfield pour personnage principal. Il s'est endormi devant le frigo, a chopé un rhume et ça lui donne des vertiges. Et il se met à rêver qu'il est dans les Alpes. D'un côté, l'Italie et une fabrique de lasagnes (Garfield n'est pas seulement flemmard, il est boulimique). De l'autre, la Suisse et une fabrique de chocolat. Il faudra aider le chat à manger le plus possible. Sortie prochaine, mais on n'est pas sûrs que ce soit importé en France, parce que bon, euh, c'est pas, euh, génial. Enfin, l'idée l'est, mais c'est pas très rigolo à jouer. Voilà.

PAPARAZZI NEWS

ACCRO

Selon une étude qui vient d'être faite outre-Manche, l'ordinateur provoque bien une accoutumance psychique. Mais, d'une part, les accros ne souffrent ni psychologiquement ni socialement, et d'autre part, les avantages que procurent cette dépendance (développement de l'intelligence, de la curiosité et de l'originalité) sont si importants qu'ils écrasent largement tous les inconvénients qui pourraient en découler. L'étude a été menée sur 120 fanatiques durant 4 ans. Le problème le plus important reste le divorce: il semble qu'on ne puisse pas faire des enfants ET des programmes. Il faut choisir.



SCANNER COULEUR

Cameron, grand spécialiste du scanner à main, vient de sortir un scanner à main, pour ne pas changer. En couleur, pour changer: il en distingue 4096. Il va sortir bientôt sur PC et Amiga, et un peu plus tard sur ST et Mac pour un peu moins de 6000 francs.

LA BATAILLE FINALE

La suite de Legend of the Sword est en préparation chez Mirrorsoft. Elle s'appellera Final Battle. Vous devrez vous libérer de la cellule dans laquelle vous êtes prisonnier, libérer vos copains et retrouver le sorcier qui vous a enfermé dans une larme pour lui foutre un poing dans la gueule (ou lui demander de recommencer, si vous êtes maso).

JOBS

Micro-Application vient de sortir un bouquin nommé "Steve Jobs, un destin fulgurant", qui traite du destin fulgurant de Steve Jobs, justement. On vous le conseille chaudement, c'est passionnant. On apprend que c'est Steve Jobs et Steve Wozniak qui ont créé Pong pour Atari, le premier jeu vidéo. On apprend que Jobs est un fou mégalomane et maniaque et qu'en fait, l'histoire d'Apple n'est qu'une longue suite de haines, de contraintes et de coups bas. La légende d'Apple en tant que bande de copains est descendue en flammes. C'est hyper documenté, tous ceux qui ont participé à la création de l'Apple ou du Mac sont interviewés. Même si vous n'avez pas de Mac ni d'Apple, vous pouvez le lire, car après tout c'est de là que vient votre bécane, que vous le vouliez ou non. Ne passez pas à côté, vous rateriez un morceau d'Histoire.

LE JEU DES CHAISES

Le fauteuil à bascule Multi-System de Konix dont nous vous avons parlé à l'occasion du récent PC ne se porte pas au mieux. La société Konix semble avoir des difficultés financières telles qu'elle licencie certains de ses employés et qu'elle cherche des partenaires commerciaux. Atari et Amstrad, entre autres, sont intéressés; mais entre être intéressé et acheter, il y a un pas. Trois autres compagnies, dont une japonaise, ont déjà fait des offres. Aucune chaîne de magasins n'a pour l'instant fait de commandes fermes, et beaucoup de développeurs se montrent assez froids quant aux possibilités de développement sur cette machine. La date de sortie reste fixée au 15 novembre.

MA COMPIL

Eh ben, les Amstradistes, Noël commence tôt, chez vous! C'est même US Gold qui s'est chargé de vêtir la longue houppelande rouge, la respectable barbe blanche et la hotte pleine de cadeaux. Et qu'est-ce qu'il vous apporte? Deux compils, dis donc. La première s'appelle "**Epyx Action**" et, comme vous l'aurez certainement deviné, ce sont cinq jeux d'Epyx qui sont réunis dans la même boîte. On trouve: **4x4 Off Road Racing, Streets Sports Basketball, Impossible Mission II, California Games et The Games Winter Edition**. La seconde s'appelle "**Coin-Op Hits**", parce que ce sont des conversions de jeux d'arcade à succès. On y trouve **Out Run, Thunder Blade, Road Blasters, Spy Hunter et Bionic Commando**. Le tout avec des manuels en francais, bien entendu. Vous savez maintenant quoi demander à votre mère-grand pour Noël.

TELEX

•Les Bitmap Brothers - auteurs de Xenon II - préparent un jeu de rôle mélangeant action et stratégie. Titre provisoire: Anika. Vous chasserez un tueur nommé Colin (qu'on surnomme "Caviar", parce que le caviar c'est des poissons pas nés) à travers un dongeon divisé en 10 parties différentes.

•C'est Tengen, un label de Domark, qui va sortir Escape from the planet of Robot Monsters, la conversion du jeu d'arcade d'Atari.

•Crackdown, le jeu d'arcade de Sega, est en cours d'adaptation chez Arc, l'équipe qui a réalisé Forgotten Worlds. Miam miam!

• Après le karaté, le judo et le shinobi, voici un jeu sur le Bushido, sur C64, de Firebird. Il ne reste plus que le Taï-Chi-Chuan et le yoga, et on aura épuisé les arts martiaux. Imaginez le jeu du yoga: il ne faut rien faire pendant le plus longtemps possible. Quel pied.

•Dans la suite de Mercenary, intitulée Damocles (sortie prochaine), vous pourrez récupérer tout ce que vous aviez gagné sur Targ si vous avez terminé Mercenary. Sinon, le jeu peut tout à fait être joué indépendamment.

•Si vous regardez les informations, vous avez peut-être vu Robert Maxwell, le patron de presse qui possède Mirrorsoft, entre autres, à l'occasion de l'affaire de l'Agence Centrale de Presse. Vous savez pourquoi il parle si bien français? Parce que sa femme est française. C'était le quart d'heure des informations stupides.



IVOIRIEN

Que doit-on faire, dans Tusker, d'après vous? Si vous aviez suivi vos leçons d'anglais un peu plus attentivement, vous le sauriez. Tusk, ça veut dire "défense d'éléphant". Vous devez traverser marais, jungles et steppes pour parvenir au grand cimetière des éléphants, quête qui a déjà tué votre père. Les pères des aventuriers sont à la mode, en ce moment. C'est System 3 qui s'apprête à le sortir.



LES MEILLEURES SOUPES

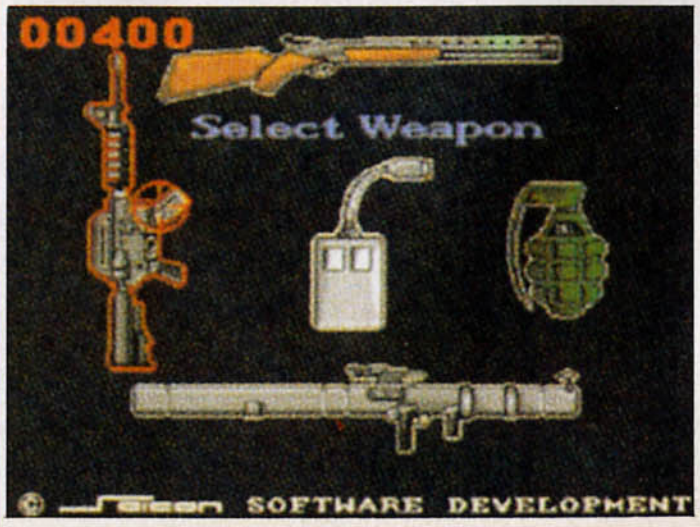
Suite au succès de Double Dragon, Virgin va sortir incessamment Double Dragon II, qui devrait être beaucoup plus difficile à jouer que son prédécesseur. On peut jouer seul ou à deux, il faut aller venger sa petite amie qui s'est fait des cendre par l'horrible Mr Gun, bref, vous connaissez le principe, non?
Et si vous n'en avez pas encore assez des arts martiaux, vous aurez droit un peu plus tard à Ninja Warriors, toujours chez Virgin, toujours une conversion d'un jeu d'arcade. Ca va tataner sec dans les chaumières.



OTAGES, 127ème PARTIE

Allez, les mecs, c'est pas le moment de s'endormir. Vous venez de libérer 45 otages qui étaient retenus dans un avion par des nègres, puis vous êtes allé libérer 27 innocents retenus dans l'île de Touamotou par des faces de citron, vous pensez être en droit de goûter un repos bien mérité, mais pas du tout! Cette fois-ci, les preneurs d'otages sont blancs, dis donc. C'est rare, hein? A mon avis, ils doivent être drogués, c'est pas possible autrement. Ils viennent de prendre tous les habitants d'un immeuble en otages, et c'est à vous qu'incombe la désormais routinière mission de les sauver. Ca s'appelle Take'em Out ("sortez-les"), et c'est Artronic qui va éditer ça dès que ce sera fini, c'est-à-dire d'ici la fin de l'année normalement, à moins que les programmeurs ne soient pris en otages, ce qui ne serait qu'un juste retour des choses.





PAPARAZZI NEWS

LA LANGUE DU GROS

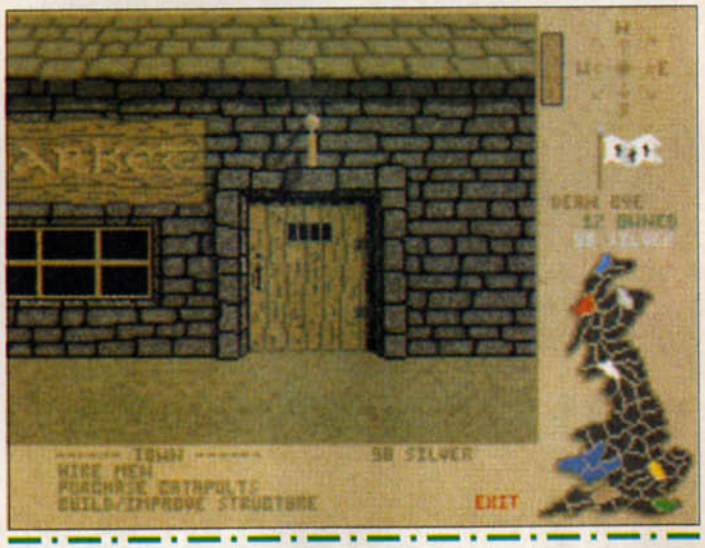


Tongue of the Fatman, un jeu d'Activision, devrait sortir au tout début de l'année prochaine. Vous êtes au Fight Palace, une sorte d'arène dans laquelle des combattants de toutes les races possibles et imaginables se battent pour gagner, si possible, des tas de fric. Le Fatman est le gérant de la boîte, mais a priori, il devrait accepter de rentrer dans le jeu si vous devenez trop dangereux...



KINGDOMS OF ENGLAND

Voici le premier jeu inspiré totalement de Defender of the Crown. Il s'appelle Kingdoms of England et est édité par Gainstar. Ce n'est pas la suite, ne vous méprenez pas, ni les mêmes auteurs, ni rien. Simplement, des types qui aimaient bien Defender ont décidé de faire quelque chose dans le même genre. Le gros problème de Defender, c'est qu'on gagnait en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. Là aussi, malheureusement. On sent qu'ils ont voulu le rendre un peu plus compliqué, mais c'est trop répétitif. Ca reste sympa, attention, ceux qui ont aimé Defender aimeront celui-ci aussi. De toutes façons, ça sort incessamment, vous verrez bien.



PRINTEMPS

Au printemps 90, vous aurez la chance de pouvoir jouer à un jeu drôlement original, nommé Randolph the Robot, de Hidden Treasure: vous serez Randolph, mi-homme mi-robot, et vous devrez tirer dans tout ce qui passe à votre portée. Super, non?

TELEX

•Pour les fans de Dungeon Master: vous avez remarqué que parfois, au détour d'un couloir, le lecteur de disquettes se met à tourner, comme s'il allait chercher les données d'un gros monstre vicieux? Eh bien, rassurez-vous, il ne va rien charger du tout. C'est juste pour vous faire peur. Subtil, non?

•A propos de Dungeon Master, la suite, intitulée Chaos Strikes Back, doit sortir au tout début de l'année prochaine. Et ensuite, ce sera la suite de Sundog, des mêmes programmeurs. Sundog, c'était, si ma mémoire est bonne, le second ou le troisième jeu disponible sur ST. Ah, jeunesse, jeunesse...

•Deep Space et Solomon's Key passent tous les deux dans une gamme de produits à bon marché: 100 francs environ outre-Manche.

•The Punisher, film musclé actuellement sur les écrans, fait l'objet d'une séquelle. Non, pas du tout. Enfin, si, probablement, mais je voulais dire: fait l'objet d'une adaptation faite par The Edge. Sortie début 90.

•Un X-Windows vient de sortir pour Amiga, sous le doux nom de X11. Il faut avoir 1 Mo de Ram et 5 Mo libres sur un disque dur. Prix: 4000 francs environ, quand même. Le téléphone de l'Amiga Centre Scotland, pour les fous-furieux: 19-44 031 557 4242.

•Une nouvelle souris écossaise vient de naître sur Amiga: elle s'appelle Boing, et ses deux caractéristiques principales sont, d'une part, l'absence de boule à l'intérieur (c'est un rayon lumineux qui est réfléchi par un support spécial, fourni), et d'autre part, la présence d'un troisième bouton, particulièrement adapté à X-Windows. En vente à l'Amiga Centre Scotland, voir le numéro de téléphone dans les télex.

PC-Ditto 2, l'émulateur PC en carte pour Atari ST, ne vient toujours pas. Il semble que le constructeur ait des problèmes avec le système qui permet de clipper la carte sur le 68000 sans soudure.

Application Systems sort Signum!Revers, un accessoire qui permet d'écrire de droite à gauche (pour l'arabe, par exemple).





SCAPEGHOST

FANTOME

Dans le dernier jeu d'aventure de Level 9 (dernier dans les deux sens du terme, puisque Level 9 a décidé de se consacrer aux jeux d'arcade, voir notre reportage sur le PC Show), vous êtes le fantôme d'un flic qui a été tué dans une rafle de dealers. En allant à vos funérailles, puisque vous étiez invisible, vous avez pu identifier votre assassin, qui s'est trahi, ignorant votre présence éthérée. Il vous faudra alors apprendre à déplacer des objets, ce qui est rendu invraisemblablement difficile par votre immatérialité, puis convaincre vos compagnons fantômes de vous aider, et enfin aller traquer votre assassin qui se cache chez lui. Je voudrais tout de même vous signaler, en sachant pertinemment que ça n'intéressera qu'un ou deux d'entre vous, mais ces deux-là sont les plus intelligents du lot, et tant pis pour les autres, que l'idée du fantôme qui doit s'y reprendre à trois fois en faisant du vent pour déplacer les objets est piquée à un bouquin de l'excellent Douglas Adams, auteur de la quadrilogie du "Guide de Routard Galactique", qui s'appelle "Dirk Gently's Holistic Detective Agency". L'informatique y joue un grand rôle, ainsi que la musique, les moines-robots confesseurs et les théories de l'interconnection générale. Il n'existe pas en français, mais si vous causez le rosbif, jetez-vous dessus, vous ne le regretterez pas, c'est promis.



SOFTS DISPOS...

LES 100% A D'OR (OCEAN)	CPC K7- Disk
LES VAINQUEURS (US GOLD)	CPC K7-Disk
TURBO (MICROILLUSIONS)	AMIGA
DARK CENTURY (TITUS)	ST
QUARTZ (FIREBIRD)	ST-AMIGA
VERMINATOR (RAINBIRD)	ST
FERRARI FORMULA ONE (ELECTRONIC ARTS)	ST
TOOBIN (TENGE)	ST-AMIGA
COMMANDO (CAPCOM)	ST
NEUROMANCER (ELECTRONIC ARTS)	PC
KIEF THE THIEF (ELECTRONIC ARTS)	AMIGA
BATMAN (OCEAN)	ST
INDY (LUCASFILM)	AMIGA
OXXONIAN (TIMEWARP)	ST

UN JOYSTICK PAS HEBDO

Le nouveau joystick de Quickshot s'appelle Spectravideo Quickshot QS 129 Flight Controller. On dirait un guidon de vélo, non? A droite, on tire, et à gauche, le petit machin en forme de croix, c'est bien évidemment le "bâton" proprement dit. Si quelqu'un voit un joystick dans un sex-shop (avec une forme particulière, vous voyez?), prévenez-nous.

PAPARAZZI NEWS

MICROIDS ET INFOGRAMES

Après un accord de licence entre MICROIDS et INFOGRAMES, le second va distribuer les produits suivants du premier sur le marché européen, en dehors de la France: EAGLE'S RIDER... CHICAGO 90... HIGHWAY PATROL 2... BLUE ANGELS... Youpee!....



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.

PROCES

Microdeal vient d'intenter un procès à 16/32 Diffusion. L'histoire est remarquablement compliquée - 16/32 accuse Microdeal de refuser les retours défectueux, Microdeal accuse 16/32 de rembourser ses dettes en renvoyant ses sur-stocks, etc - mais en dehors du procès, tout lien est désormais rompu entre l'éditeur anglais et le distributeur français, puisque Microdeal vient de confier l'exclusivité de ses produits à Guillemot qui, selon Microdeal, "a vendu plus de produits en quelques semaines que 16/32 en un an". La fin d'une belle histoire.



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

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

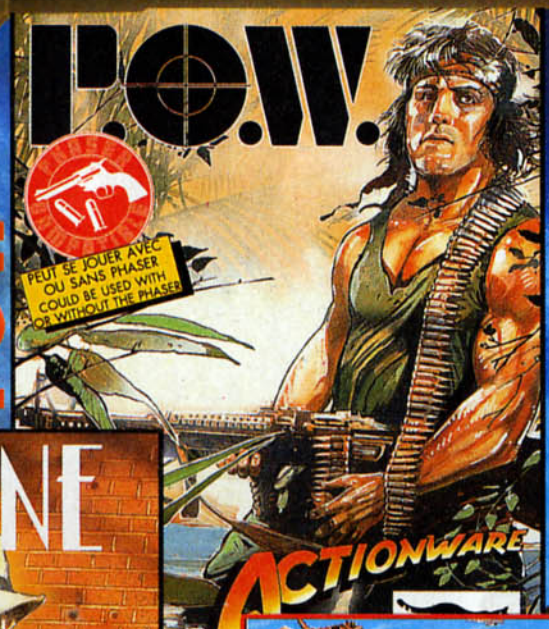
NOM.....
PRENOM.....
ADRESSE.....
CODE POSTAL..... VILLE.....
AGE..... ORDINATEUR..... SIGNATURE.....

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

DEJA 3 SUPER JEUX COMPATIBLES

PHASER

PEUT SE JOUER AVEC OU SANS PHASER













SPECIFICATIONS DU PHASER

Pistolet Lumineux Interactif, fonctionne en recevant les rayons lumineux des écrans. Se connecte sur la prise RS232 (prise série) de votre PC , ST, AMIGA ou sur la prise joystick de votre Amstrad CPC.

LORICIEL

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

PREVIEW!

LOST PATROL

OCEAN SUR AMIGA



Lost Patrol, on vous en a déjà parlé et pour cause. Ce sera un événement à sa sortie, ça ne fait l'ombre d'un soupçon de larme d'un doute. En attendant on en a vu un petit bout, voilà à quoi ça ressemble: devant vous, un monticule de terre. Vous êtes apparemment dans une tranchée, ou derrière une petite butte. Vous levez la tête pour voir de l'autre côté: l'horreur! Des viets sont plantés juste devant vous, mitraillette sous le bras, vous tirant dessus dès votre apparition. Il faut être plus rapide qu'eux, avec votre souris et votre viseur, et les dégommer un à un. Lorsque vous levez la tête pour voir de l'autre côté de la butte, elle descend dans un scrolling parfait, et en plus, de l'autre côté, le décor est encore divisé en quatre ou cinq scrollings. Ce qui donne un effet de mouvement génial. Les graphismes tiennent haut la barre, avec des Vietnamiens à l'air sanguinaire et agressif, des ruines fumantes au fond et de la végétation dense et humide tout autour. Bon, c'est vrai, on ne sent pas l'humidité, mais c'est tellement bien fait qu'on la devine aisément. Vous pouvez aussi lancer des grenades à tout moment, vous la verrez alors apparaître devant vous, puis filer vers l'ennemi. Baouaoum! "Trois bridés en moins, Capitaine! C'est bien mon p'tit. On va en faire de la chair à saucisse de ces faces de citron". Autre plan, où tout se joue à la grenade. Devant vous, vu en plongée, un champ pourvu de deux haies basses où sont planqués devinez quoi? Des viets. Si. Vous ne les voyez pas eux, mais leurs feux de mitraillette. Autrement dit: il faut vous faire tirer dessus pour pouvoir balancer une grenade. Vous réglez la force de lancement avec votre souris et un niveau rouge qui augmente, vous cliquez quand vous jugez la force suffisante, et votre grenade est balancée dans la direction demandée. Attention danger: dès que vous cliquez pour la force, la grenade se dégoupille. Vous n'avez que quelques secondes pour vous décider avant d'exploser tout seul comme un crétin. C'est tout pour aujourd'hui, il ne faut pas abuser des bonnes choses. Décors, sons, animation, tout est splendide dans ce petit bijou. A que je suis impatient d'avoir la version def, à que je.

LES INCORRUPTIBLES

OCEAN SUR ST

Chicago 1920. Vous, Eliot Ness, réputé pour faire partie de la brigade de police dite "incorruptible", vous avez la mission de coincer Al Capone. Ca va pas être du gateau, et vous aurez cinq tableaux pour faire votre boulot. Tout d'abord, vous devez rattraper le comptable d'Al Capone afin de lui arracher des documents compromettants. Il va falloir lui cavaler après dans des entrepôts, et le coincer avant de vous prendre une bastos par un de ses collègues. Ensuite, vous filez à la frontière canadienne, vous interceptez un convoi de trafic d'alcool. Vous vous retrouvez sur un pont, couché par terre, avec un camion et des caisses de gnoles sur la chaussée. Une animation bien sympa pour le petit Eliot Ness se retournant sur lui-même et tirant sur les brigands. Une petite fenêtre en bas à droite de l'écran vous montre ce que vous visez afin de détruire les bouteilles et de descendre les bonshommes. Troisième épreuve: vous voilà devant une ruelle sombre, sinistre et malfamée, où des bandits sortent la tête des fenêtres pour vous tirer dedans. Vous êtes planqué derrière le mur qui fait l'angle de la ruelle, et vous jaillissez devant vos ennemis pour tirer deux coups de fusils avant de vous replanquer. C'est difficile, c'est rapide, c'est vachement bien foutu. Si vous ne mangez pas encore les pissenlits par la racine avec ces affrontements, vous foncez à la gare, et vous rattrapez le comptable avant qu'il ne saute dans un train. Vous voyez la scène de haut, vous dévalez une volée de marche avec des gangsters à vos trousses. Ca sent bon l'action et la poudre à canon tout ça. Puis arrive le combat final; inévitable duel entre vous et Al Capone. Ca se passe sur les toits de la ville, vous devez descendre une charrette de mecs avant d'avoir la joie de passer les menottes à Al. Tout cela est réalisé dans un graphisme superbe, l'ambiance de la prohibition des années 20 est bien restituée et l'animation frôle le domaine du dessin animé. C'est un très bon jeu d'arcade que vous aurez la joie d'introduire dans votre lecteur de disquette pour Noël. Chouette alors!



NEVER MIND

PSYNOSIS SUR AMIGA

Dans un graphisme superbe que Psynosis à l'heureuse habitude de nous offrir, voici un casse-tête en 3D pas piqué des vers. Ca se présente comme une construction de cubes inachevée, vue en plongée, avec de la place au sol pour que votre personnage puisse bouger. Sur une des façades de la construction, il y a une image dont il manque des parties. Ces parties sont dispersées sur le monticule de cubes, dont certains sont creux. Pour réussir à aller sur un



TURBO OUT RUN

OCEAN SUR ST



La petite décapotable rouge d'Out Run est de retour, avec cette fois un turbo pour faire chanter les pneus. Le même scénario, plus chiadé, avec des décors et une animation bien meilleure que le précédent. C'est ça le progrès, mon bon Monsieur. Vitesses automatiques ou manuelles, vous allez pouvoir enclancher le turbo et filer comme un bolide à travers des villes embouteillées, des montagnes verglacées et enneigées ou des déserts étouffants. Autant vous dire que vous avez de la route à faire. Attention, la bagnole se retourne facilement, et vous aurez droit à un ticket pour trois ou quatre tonneaux dans les dents. La manipulation est sensiblement meilleure, et le décor défile avec une pointe de fluidité en plus. C'est sympa, c'est Out Run en mieux, et ça risque de marcher aussi bien que son petit frère. Y en a qui vont pouvoir partir en vacances chez Océan.

INTERPHASE

MIRRORSOFT SUR AMIGA

Au premier coup d'oeil sur l'écran, INTERPHASE pourrait passer pour un jeu d'arcade de plus, bien fini, bien propre, avec ses graphismes 3D facettes pleines, style popularisé par STARGLIDER II. Tout y est, le graphisme impeccable (à part quelques effets de trame assez mal venus), l'animation souple et nerveuse au joystick, les adversaires et autres entités rencontrés, eux-mêmes animés, le choix entre le classique laser à impulsions pour les affolés de la gachette, ou le missile à tête chercheuse pour les fainéants. Mais heureusement INTERPHASE ce n'est pas seulement ça. Derrière cette jolie facade le scénario se tient, et plutôt bien. Vous voulez en savoir plus ? Eh bien voilà, il était une fois, dans un monde futuriste, un rêveur professionnel, vous, dont le seul travail consiste à rêver des rêves qui seront ensuite rêvés, consommés, par d'autres. Vous fournissez l'aventure, l'évasion, la romance. Un jour, vous vous apercevez que vos patrons envisagent de manipuler un de vos rêves pour agir sur la volonté des pauvres acheteurs. Grand défenseur de la liberté, vous n'écoutez que votre courage et vous enrôlez votre amie dans une grande opération pour récupérer la cassette de votre rêve, cassette qui se trouve dans un immeuble étroitement surveillé par un système informatique. Les rôles sont vite distribués, vous allez pirater depuis chez vous l'ordinateur central qui contrôle les systèmes de sécurité et le manipuler pour permettre à votre amie de pénétrer dans l'immeuble et de récupérer la cassette. Bien installé devant votre écran vous accédez au cœur de l'ordinateur central, en plein dans les systèmes de sécurité. Tous les dispositifs de l'immeuble sont là, ou au moins leurs échos, visualisés en 3D sur votre écran. Et le virus pirate que vous contrôlez peut, tel un chasseur spatial de la Guerre des Etoiles, détruire ces échos, un vrai jeu d'action! Mais l'ordinateur a ses propres systèmes de défense qui sont lancés à vos trousses, sous forme entre autres de vaisseaux ennemis. Heureusement votre virus n'est pas n'importe quel virus, en plus de son "laser" et de ses "missiles" informatiques il a pu se connecter aux banques de données décrivant le plan de l'immeuble et tous les dispositifs, ce qui vous permet de faire une foule de choses bien utiles: consulter le plan dans tous ses détails (avec zoom, déplacement), demander des informations sur tous les dispositifs, connecter le NAVCOM sur un de ceux-ci, ce qui aura pour effet de vous indiquer la direction de son écho dans la mémoire de l'ordinateur. Toutes les manipulations semblent très simples et le jeu semble passionnant, si on se base sur la version de démonstration.



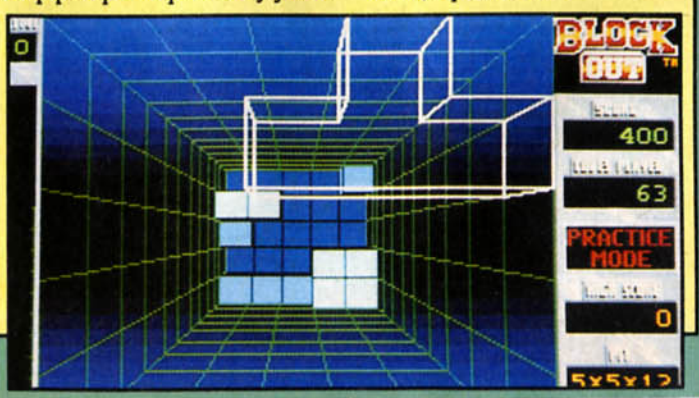
plan à la verticale, par exemple, il faut rentrer dans un cube creux qui vous fera ressortir par un autre cube creux sur un autre plan. Une fois sur cette nouvelle surface, vous pouvez vous retrouver "les pieds au mur" sans que cela ne gène votre progression. Marchez sur les morceaux manquants de l'image, ramenez-les à leur place, et si vous arrivez à reconstituer le puzzle dans le temps imparti, vous passerez au tableau suivant. C'est sublimement réussi, c'est très intéressant, et si vous aimez vous casser la tête devant votre écran, c'est idéal.



BLOCK OUT

CALIFORNIA DREAMS SUR AMIGA

Vous connaissez certainement TETRIS, ce jeu sans prétention bâti autour d'une idée simple et lumineuse qu'ont eu un chercheur et un étudiant soviétiques. Des formes géométriques diverses construites à partir de carrés tombent du haut de l'écran et vous devez les déplacer et les orienter durant leur chute pour qu'elles constituent des lignes pleines une fois arrivées au bas de l'écran. Une ligne pleine disparaît et, bien sûr, votre total de points augmente. Le jeu se finit lorsque une forme ne peut plus tomber pour cause d'encombrement de l'écran. L'envoûtement que procure le jeu est difficile à décrire, ainsi que le plaisir de manipuler ces formes géométriques. BLOCK OUT, venu de Californie, propose une variante de TETRIS avec en plus la troisième dimension, fini le 2D tristounet, vive le 3D en perspective. Cette fois vous dominez le problème, c'est comme si vous surplombiez un gouffre parallélépipédique et que vous y jetiez des formes géométriques diverses à base de cubes. Tout est redéfinissable, la taille du gouffre, la tête des formes géométriques qui peuvent être simples, c'est-à-dire à base de formes 2D, ou totalement biscornues, les vitesses de rotation et de chute. En gagnant une dimension le jeu a encore gagné en intérêt et après un peu d'entraînement vous deviendrez vite un pro de la vision dans l'espace et des rotations en 3D. Alors, à quand la 4D ?



TEST!

VERMINATOR

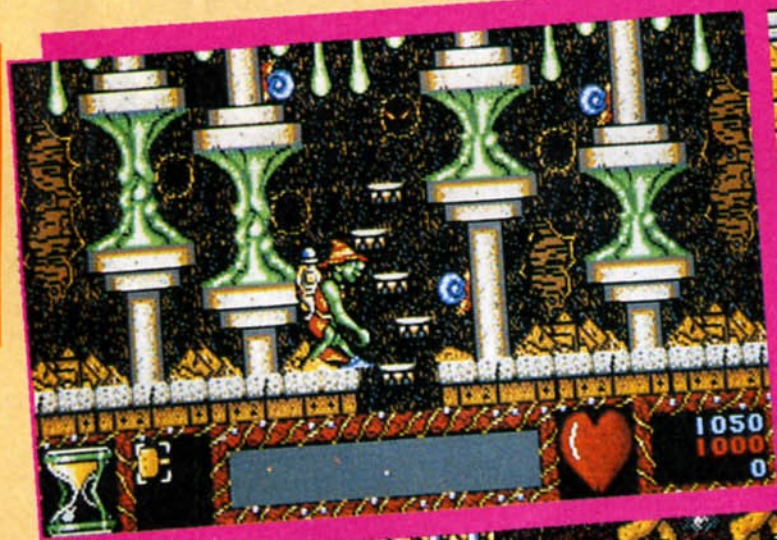


RAINBIRD • TESTE SUR ST • DISPONIBLE ST

C'est l'histoire d'un petit bonhomme tout vert, avec une grosse massue à la main, qui doit destroyer le plus de vermines possible, pour se faire plein de fric. Il se trouve dans un univers étrange, superbe et magnifiquement animé. C'est en 2D, vu de face, et vous avez une multitude de tableau, c'est pas pensable. Le décor, mamamiiiiiiiiaaaaa, c'est du grand art. Il se trouve dans des sortes de galeries souterraines, où il y a des maisons en pierre, des CRS volant, des plantes carnivores, des poubelles, d'énormes abeilles, des fontaines en tête de mort, des plantes en forme de main, des champignons vénéneux etc, enfin tout un bordel de trucs carrément géniaux. Le petit bonhomme vert, pourvu de trois jambes, peut plus ou moins voleter grâce un réacteur dorsal, et doit suivre les flèches pour aller: soit dans des boutiques pour acheter des armes, des vies en plus, des sacs pour transporter ses affaires, enfin pleins de machins très utiles pour la suite du jeu; soit à la banque, où il pourra déposer les brouzoufs qu'il aura gagnés, soit en tirer pour acheter des trucs, soit demander un crédit. Un peu partout il y a des échelles formées de petites têtes bleues et grimaçantes, qui l'emmèneront à des tableaux de plus en plus merveilleux. Il y a aussi des téléporteurs: machines à vous désintégrer et à vous faire réapparaître dans une autre machine, franchement ailleurs. Lors de ces téléportations, vous verrez en accéléré tout le chemin que vous parcourez entre les deux machines. A coups de massue, notre homme peut faire disparaître les monstres, insectes géants et CRS à sa poursuite, qui lacheront un grand "ZWAP!" au moment de leur disparition. C'est sublimement bô, c'est merveilleusement animé, et en plus c'est rythmé par une musique géniale du non moins génial David Whittaker. Pour le reste, vous avez, en bas de votre écran, un gros coeur rouge qui se fèlera à chaque coup d'un adversaire, jusqu'à vous laisser complètement tomber. Alors vous disparaîtrez et il ne restera de vous que votre chapeau sur l'écran. Quelle tristesse! Mais il y a aussi, à côté du coeur défaillant, un écran vous indiquant votre position par rapport aux vermines que vous devez niquer. Vous êtes symbolisé par un point blanc qui reste au centre de l'écran, et vos adversaires en vert ou jaune se rapprochent de vous. Une troisième fenêtre vous montre ce que vous possédez, quatre objets maximum. C'est un excellent soft, qui brille de par son graphisme et sa musique, et qui va passionner plus d'un petit agitateur de joystick. Allez-y molo quand même.

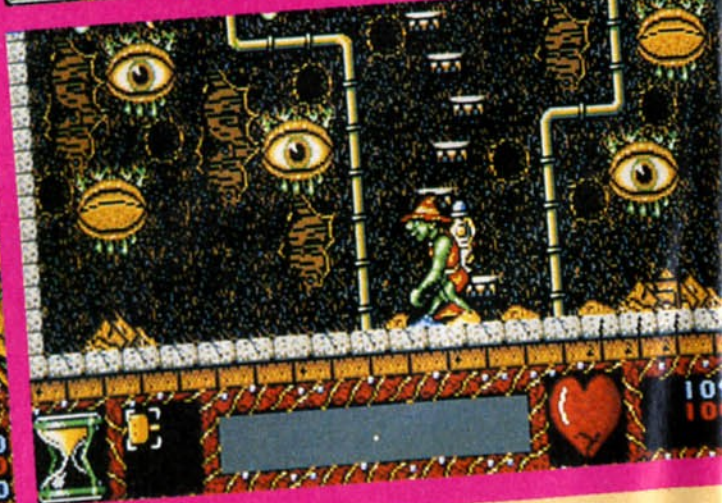
Nina

GRAPHISME : 19
SON : 19
ANIMATION : 18







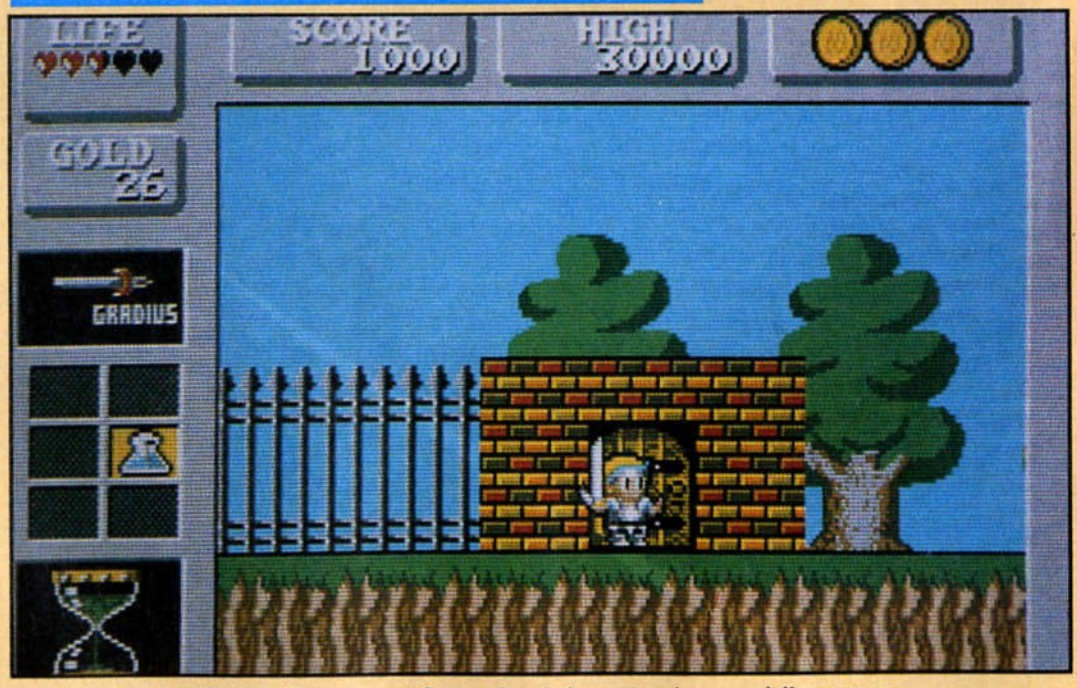


SUPER WONDER BOY (TO MONSTERLAND)





ACTIVISION • TESTE SUR ST • DISPO ST



Le pays des merveilles connait depuis peu l'invasion de monstres plus abominables les uns que les autres. Coup de fil de la direction, c'est vous que l'on charge de combattre ces chauves-souris, ces serpents vénimeux, ces squelettes hurlants, ces hommes de boue etc. Vous êtes Tom-Tom, un petit adolescent en couche-culotte, et vous voilà, épée à la main, dans l'ex-pays des merveilles. C'est en 2D, le sprite de Wonder Boy est tout petit mais tout mignon, et l'animation est fluide. Il avance sur ce sol de terre, et voilà les serpents. Deux coups d'épée sont nécessaires pour les faire disparaître et se transformer en une pièce d'argent. Récoltez bien toutes les pièces, car le long de votre chemin vous croisez des boutiques où vous pouvez acheter des bottes pour voler, un bouclier indestructible, une chope de bière, des bombes, des tornades etc. Arrêtez-vous à toutes les portes, ça peut être utile, mais méfiez-vous, certaines sont piégées. Ainsi vous rencontrerez peut-être la Mort en personne que vous pourrez battre avec beaucoup d'acharnement. Une fois quelques batailles réussies et un bout de chemin conséquent parcouru, vous passerez au niveau suivant. Le chemin est visiblement moins sûr, vous risquez de tomber dans l'eau, de tomber dans des trous, et vous devez combattre des monstres de plus en plus coriaces. Sur le chemin vous trouvez parfois des petits coeurs (pas de Belin, non) qui vous donneront des points de vies.

Le jeu est très joliment dessiné, on dirait un peu un dessin animé chinois, il est parfaitement bien animé, le scrolling du décor défile lorsque vous êtes au milieu de l'écran, il est fluide. Les couleurs, pastel ça va de soi, donnent au jeu une mignonne image d'enfance, comme le papier peint d'une chambre de nouveau-né. La musique, charmante et entrainante, nous vient encore tout droit de l'esprit génial de David Whittaker, elle colle donc parfaitement au jeu. Seul mauvais point de ce soft, mais il est minime, c'est l'illustration de la boîte qui est atroce. Mais tout le monde s'en fout de l'illustration de la boîte. Sauf moi. N'empêche qu'elle est atroce.

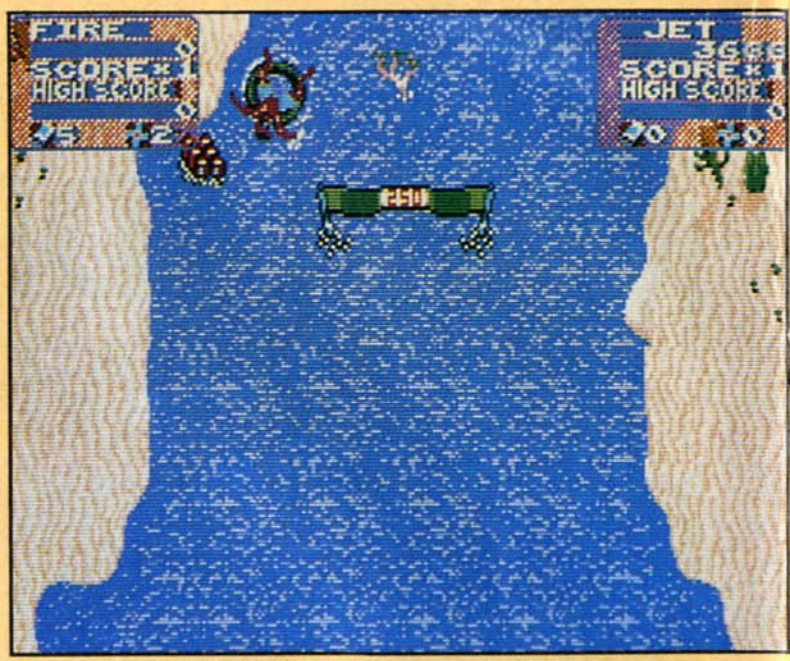
Georges

GRAPHISME : 17
SON : 16
ANIMATION : 16

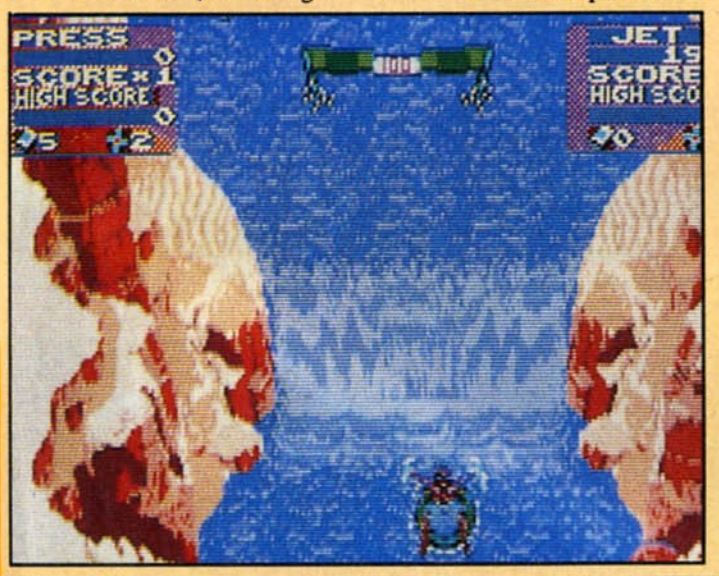
TEST!

TOOBIN

DOMARK • TESTE SUR ST • DISPONIBLE AMI/ST/C64/CPC



Ray-Ban sur le pif, les doigts de pied en éventail et la boîte de Coke à la main, vous voilà allongé sur une grosse bouée gonflable, à la merci du courant d'une rivière. Vous voyez votre progression de haut, avec la rivière au mileu de l'écran, et ses berges sur les côtés. En descendant le courant, vous devez passer sur les boîtes de boissons qui vous serviront d'autant de munitions contre les crocodiles et les libellules. Tous les deux pouvant vous faire couler à tout moment. Attention aux troncs d'arbres et aux pécheurs, récoltez les coffres et passez sous les banderoles marquées de 100, 250, 500 ou 1000 points. Evidemment, plus le passage est étroit, plus le chiffre est élevé, et lorsque vous rentrez dans les bâtons soutenant la banderolle, le passage s'agrandit et le chiffre baisse. C'est de bonne guerre. Vous passerez aussi par des chutes d'eau, sur des rochers qu'on se demande ce qu'ils viennent nous emmerder là, et tout en tas de d'obstacles énervants.



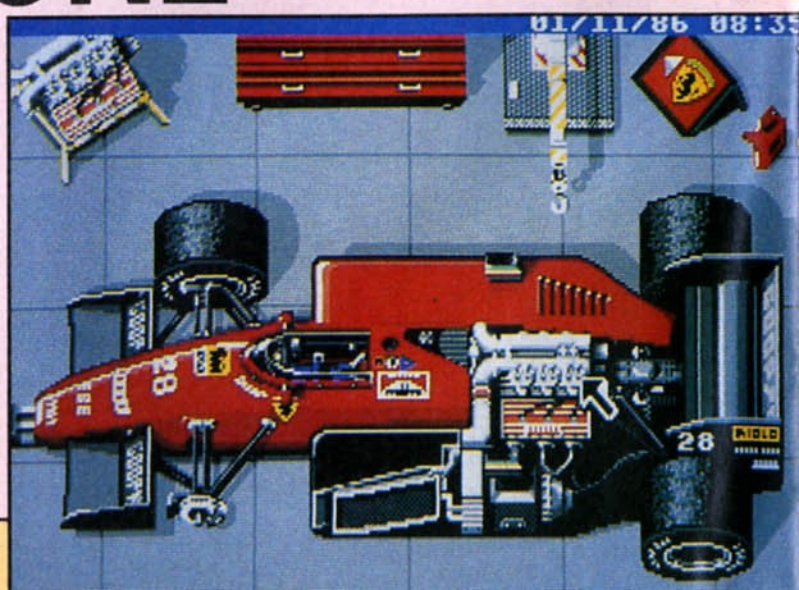
Les sprites sont petits et bien animés, seul petit problème c'est la manipulation avec le joystick: la bouée fait un quart de tour à chaque poussée à droite ou à gauche. C'est pas toujours évident de se placer comme voulu, mais la vitesse de déplacement comble ce petit problème. En poussant le joy vers le haut, votre baigneur avancera systématiquement en avant par rapport à sa position. Mais à part cela, on peut dire de ce jeu qu'il est génial, amusant, pas mal dessiné quoiqu'ils auraient pu chiader un peu plus le graphisme. Voilà un soft qui fait partie des nouveaux, à qui on ne peut pas coller l'étiquette de "remake", et ça fait bien plaisir

Yvan

GRAPHISME : 16
SON : 15
ANIMATION : 16

FERRARI FORMULA ONE

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



Qui n'a jamais voulu se retrouver au volant d'une Ferrari, qui plus est, au volant d'une Formule 1. Alors qui ??? Personne hein! Nous en étions sûrs. Dans Ferrari Formula One, c'est ce que vous propose Electronic Arts, qui entre parenthèses, commence à développer un peu plus pour Atari ST, Il était temps, on commençait à désespérer ! Avec ce simulateur de conduite, vous vous retrouvez dans la peau d'un de ces coureurs de Formule 1, qui vous font tant rêver le dimanche après midi à la télé. Dès le départ, un écran vous propose différents choix pour l'amélioration de votre voiture: étude en soufflerie pour l'aérodynamisme, réglage du moteur, du turbo ou des ailerons, équilibrage des suspensions et des amortisseurs, pressurisation des pneus... etc... Lors des qualifications, ou de la course elle-même, vous contrôlez votre voiture avec la souris, ce qui au départ pourrait être déconcertant, mais cela s'avère relativement efficace à la longue. Côté graphisme, c'est pas la joie.

WINDSURF WILLY

SILMARIS • TESTE CPC • DISPO CPC

Le plus dur, sur une planche à voile, c'est de grimper dessus. Et encore plus dur, c'est d'y tenir. Et encore, mais alors vraiment encore plus dur, c'est d'avancer à une vitesse décente. Il n'y a qu'à voir le mal de chien (et de mer) que se donnent les véliplanchistes pour s'en convaincre.

Tout ça pour vous dire que passer une après-midi sur Windsurf Willy, c'est quand même autre chose! Au début du jeu, rien de bien nouveau: comme dans la réalité, il faut grimper sur la planche et c'est pas évident. On s'y croirait sauf qu'on ne boit pas la tasse, c'est déjà ça! Ensuite, il faut se lancer en faisant du pumping.

La version CPC de Windsurf propose trois types de planche: une longue pour se balader, un grand funboard et un petit funboard moins rapide mais irremplaçable pour l'acrobatie. En revanche, pas question de choisir la voilure.

Si le vent le permet, on pourra frimer avec un départ en water start. Du grand art! La mer de Windsurf roule autant qu'à la Torche. Neuf vagues écumantes se succèdent à l'écran, avec un effet de houle surprenant. Le graphisme extrêmement coloré a un look Titus. Normal: Philippe Pamart, le programmeur de Windsurf, est un ancien de chez eux. Et comme il connaît le Z80 comme sa poche, l'animation décoiffe! C'est qu'il faut des réflexes rapides pour éviter les rochers, baigneurs, pêcheurs, radeaux, requins etc... qui encombrent le vaste océan. Les gestes du véliplanchiste, la décomposition du mouvement lors d'une chute sont quasiment cinématographiques.

La compétition se court sur quinze lieux différents. En fait, comme toujours ou presque, c'est le décor de fond qui change. Ca ne coûte pas cher en mémoire et c'est joli: les couchers de soleils de Windsurf sont sûrement les plus bô sur CPC. Comme Windsurf Willy est avant tout un simulateur, les voileux pourront s'exercer aux joies du surf, du killer loop, du table top et j'en passe car c'est pas demain la veille que j'en ferais autant sur l'étang derrière chez moi. Sur l'écran du CPC, c'est différent! Alors là, pour sauter, ça saute!

Pour s'améliorer, on est à bonne école puisque c'est Tiga himself, le meilleur constructeur de planche à voile, qui donne des conseils dans une petite fenêtre. Ce qui nous change des moues des juges qu'on croirait sorties de Skate Crazy.

Un petit mot, avant de conclure, sur la musique digitalisée, "tonic" comme on dit du côté de Miami Beach. Et sur la déception de trouver, dans le Hall of Fame, une femme précisément dont le maillot ressemble à une vilaine tache d'encre alors que sur l'emballage (donc sur les versions 16-bits) elle est dépourvue de cette horreur et beaucoup plus sexy. S'il existait une concurrence pour Windsurf Willy, on pourrait dire que c'est la meilleure simulation de planche à voile. Mais il se trouve que ce soft est, à ma connaissance, le seul du genre. On peut donc dire sans grand risque de se planter que c'est un chef d'oeuvre unique.

BôTGV

GRAPHISME : 18
SON : 17
ANIMATION : 18

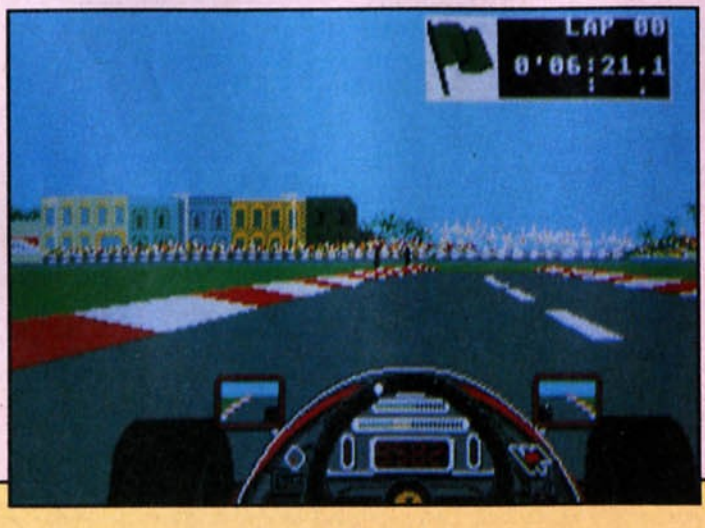




17

On aurait été en droit d'attendre sur Atari ST des dessins d'une qualité raisonnable, mais là: c'est pas franchement folichon. Même le petit cousin de la mère de mon meilleur ami pourrait faire mieux, c'est vous dire...(Nous exagérons un peu mais c'est quand même pas excessivement beau). Notre déception est grande, surtout lorsque l'on connaît la version Amiga, qui sur ce plan est nettement supérieure à la version ST. C'est bien dommage. Mais la déception ne s'arrête pas là. Le son, lui aussi, est des plus carastrophique et ressemblerait plutôt à un bruit de tondeuse à gazon mal graissée, plutôt qu'à un moteur V6 turbo! Vous vous rendez compte, c'est même pas de la digit (Electronic arts n'a vraiment pas assuré sur ce coup-là). Côté simulation, c'est déjà nettement mieux, on a toutes les émotions d'une vrai course de Formule 1: dérapage contrôlé (dans les virages) ou incontrôlé, accélération vertigineuse dans les lignes droites (jusqu'à 320 km/h), freinage dans les courbes et même carambolage au départ. Tous les ingrédients d'une bonne course sont donc réunis dans ce soft, d'autant plus qu'à la fin de chaque grand prix (il y en a 16 en tout), les points sont distribués à chacun des 6 premiers concurrents, à vous d'être parmi ceux là. Avec un peu de chance, d'audace et surtout avec beaucoup de maestria dans les différents réglages de la voiture qui vous sont proposés, vous pourrez devenir Champion du monde de Formule 1. C'est pas dément ça, hein! Champion du monde dans son fauteuil, sans risque aucun de se retrouver dans une chambre d'hôpital les deux jambes dans le plâtre. Il est donc franchement regrettable que le graphisme et le son ne soient pas vraiment à la hauteur dans cette simulation, car l'intérêt y est. De toute façon, elle passionnera tous les mordus de simulations en tous genres, et même ceux qui ne le sont pas, tant l'intérêt du jeu est captivant.

Jean



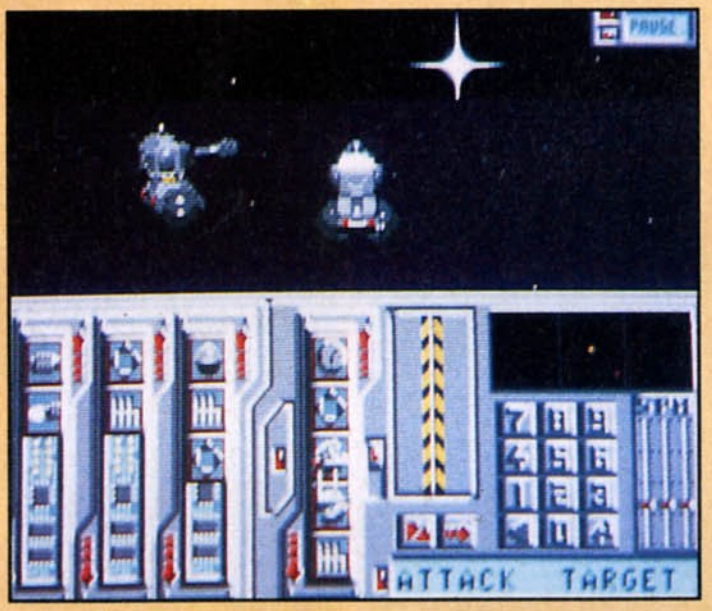
GRAPHISME : 12
SON : 5
ANIMATION : 15

TEST!

DARK CENTURY

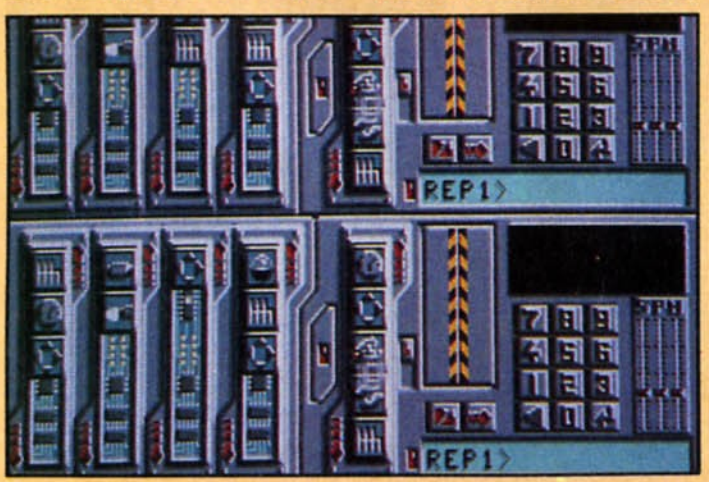
TITUS • TESTE SUR ST • DISPONIBLE ST

Un événement dans le genre stratégie-futuriste. Le support (une histoire de planète-prison où l'on construit des tanks ultra-sophistiqués) n'est qu'un prétexte à l'action finale: le combat entre vous, gardien de prison, et quelques évadés ayant volé ces fameux tanks pour faciliter leur fuite. Le paysage est dans un design sobre de planète lisse et déserte, avec des étoiles comme seul décor. Vous avez plusieurs possibilités de jeu. Premièrement, vous êtes seul contre l'ordinateur ou contre une tierce personne, en version manuelle. L'écran est divisé en deux parties horizontales, dans celle du haut: la scène, et dans celle du bas: des icônes de contrôle. Avec votre joystick, vous dirirgez votre tank vu de dos en 3D, selon la position de vos ennemis sur un scanner à gauche de la scène. Sur ce même scanner, vous avez aussi la position de quelques boules d'énergie, qui vous redonneront le moral avant de continuer le combat. Vous pouvez tourner hyper-rapidement sur vous-même en poussant le joystick à droite et à gauche, avancer ou reculer à votre guise. L'ennemi se trouvant devant vous, vous avez intérêt à lui balancer une purée de projectiles afin de le voir exploser devant vos yeux



chargés d'une haine destructrice et avides de combats. Ca c'est la première possibilité, c'est la plus simple. Mais vous pouvez posséder plusieurs tanks, jusqu'à six même. Alors vous passerez d'un tank à l'autre, afin de cerner l'ennemi plus rapidement. Déjà le jeu commence à devenir compliqué et très intéressant. Et c'est là qu'arrive le génie de Dark Century: vous avez la possibilité de programmer vos tanks. Non!? Si! Retour au menu, vous avez devant les yeux quatre colonnes représentant quatre situations différentes. Une cinquième colonne sert de palette d'icônes, où toutes les possibilités de mouvement sont représentées. Première situation: la ballade toute simple, quand il n'y a personne en vue. Vous le programmez pour faire un certain parcours en selectionnant l'angle de rotation de départ, la vitesse de progression, le temps à attendre avant une nouvelle instruction, re-rotation dans l'angle que vous voulez, changement de vitesse etc. Tant qu'il ne rencontrera rien, il exécutera vos ordre sans rechigner. Puis on dirait que tout à coup, il se trouve à proximité d'un ennemi. Il passe alors automatiquement en phase "deuxième situation" (que vous avez au préalable programmée). Vous pouvez le faire fuir comme un lâche, ou le faire combattre. Vous sélectionnez ce que voulez comme précédemment (vitesse, angle de rotation, attente etc), puis vous choisissez la précision de ciblage et la force de tir. Evidemment, plus vous tirez fort, moins vous aurez de précision car l'ordinateur devra mettre moins de temps à tirer, et plus il cible précisément l'adversaire, moins vous pouvez tirer avec force. Vous choisissez bien sûr combien de temps il doit tirer sur l'ennemi avant d'aller à la recherche de boules d'énergie, par exemple, et vous pouvez aussi, comble du merveilleux, programmer son auto-destruction. Au bout d'un certain temps, déterminé par vous bien sûr, il explosera, risquant d'endommager les tanks qui se trouvent à proximité. Vous voyez un peu le topo du jeu? Y en a des possibilités hein? Bien entendu vous pouvez programmer tous les chars en votre possession de différente manière, vous pouvez faire en sorte d'attirer plusieurs tanks ennemis sur l'un des votres, et le faire exploser, risquant ainsi de tous les niquer. Ca c'est de la stratégie militaire! Autre petit détail: vous n'êtes pas obligé d'avoir le même nombre de tanks chacun, vous avez droit d'en avoir entre un et cinq, compte tenu qu'il ne peut pas y en avoir plus de six en jeu. Autre possibilité de situation: l'ennemi vous attaque par derrière, le lâche! Vous passez automatiquement en mode "urgence", si vous l'avez programmé auparavant (avec les mêmes possibilités), sinon il passera en mode attaque. Et le dernier mode, plus cool celui-là, c'est le mode "obstacle", qui comme son nom l'indique est là pour reconnaître et évoluer devant des obstacles. Deux sortes d'obstacles seulement dans ce jeu: les tanks alliés (que l'ordinateur sait reconnaître, le bougre), et les bulles d'énergie qu'il se fera la joie d'absorber. Votre char contournera le premier, tandis qu'il devra suivre la procédure obligatoire pour consommer l'énergie en bulles: approcher d'elle jusqu'à ce qu'elle se mette à trembler, puis tirer dessus. Si vous tirer avant le tremblement, vous la détruisez à tout jamais. Fini le bon niam-niam. Les sprites de ce jeu, sachez-le, ont été calculés en Ray-Tracing (procédé qui permet d'avoir des effets de reflets, grâce à des calculs de directions de lumière). Les talents du graphiste ne peuvent se juger pratiquement que sur les tanks, vu que le reste du décor n'est que sol noir pourvu de petits pointillés quadrillés et ciel étoilé, avec quelquefois une planète ou une ville en suspens loin au fond, là-bas, regarde bien, petit, regarde bien. Les tanks, donc, sont très bien réalisés, ils évoluent avec fluidité et rapidité, ainsi que le décor: le quadrillage du sol et les étoiles du ciel défilent à une grande vitesse sans le moindre problème. Lors des face-à-face, les tanks se canardent mutuellement de laser rouge, et l'écran sautille à chaque impact sur l'adversaire. C'est un jeu franchement passionnant et vous vous rendrez compte, en jouant, du nombre de possibilité que vous avez, tant dans la programmation des tanks que dans les combats en manuel.

Irma



GRAPHISME : 16
SON : 16
ANIMATION : 17

CHAMBERS OF SHAOLIN

GRANDSLAM • TESTE ST • DISPONIBLE AMIGA-ST



Tout le principe du jeu de combat à mains nues. Vous voilà dans la Chine antique et dans la rue, et pour des raisons obscures qui ne regardent que vous, vous êtes en froid avec un homme au point de vous mettre sur la gueule. Cet homme, étrangement, est la réplique exacte de vous-même, jusqu'à sa façon de se battre, karaté pour les intimes. Dommage le coup du clone comme adversaire, on ne les repère pas toujours très bien. Vous pouvez commencer par l'impressionner en poussant votre joystick en arrière par rapport à la position de votre personnage, et il fera un flip arrière. Génial. Sinon vous avez plein de prises différentes: balayage, kung-fu, retour-de-la-jambe-en-arrière-écrasage-du-talon-dans-la-gueule-du-mec, crochet du droit etc. C'est rapide, pas trop évident question manipulation mais ça c'est général à ce genre de jeux. Les décors par contre, ils assurent un max. Paysages raffinés, maisons aux toitures recourbées, rivières pourvues de buissons de roseaux, tout ce que contient les estampes japonaises représentatives. C'est beau, ça fait rêver.

A chaque coup bien placé, le personnage (le votre ou celui de votre partenaire) se plie en deux pendant quelques secondes avant de se remettre sur pied. C'est un peu long surtout quand il se prend six ou sept pêches d'affilé. Après avoir étalé votre adversaire, vous recommencez le combat, dans un autre décor, avec le même personnage, copie conforme du sublissime vous-même. De plus en plus beau, les décors succèdent aux décors et les pêches aux coups de lattes dans les bonbons. Pendant tout ce temps, une musique inspirée des mélodies orientales défile sans arrêt. Un peu saoulante à force, rien ne vous empêche de baisser le son. Disons pour finir que pour ceux que ce genre de combat éclate, c'est un bon soft dans la bonne moyenne des réalisations. En gros quoi.

Yvan

GRAPHISME : 17
SON : 16
ANIMATION : 16

FIGHTING SOCCER

ACTIVISION • TESTE AMIGA-CPC • DISPO AMIGA-CPC

Un jeu de football un peu original dans sa présentation. Vue de haut évidemment, mais pas de la totalité du terrain, juste de la partie où se passe l'action. Vous pouvez jouer contre l'ordinateur, contre un copain, ou à deux contre l'ordinateur. Vous voyez le centre du terrain avec le joueur, que vous dirigez, signalé par une grosse flèche devant ses pieds. Cette même flèche vous indique la direction vers laquelle vous allez shooter. Durant le jeu, vous incarnez systématiquement le joueur le plus proche de la balle. Visuellement, c'est intéressant quand le ballon fait un bond en l'air: il grossit considérablement avant de retomber par terre. Et le plus beau c'est que les joueurs font exactement pareil. C'est dingue. Une réduction du terrain de foot se trouve sur la droite de votre écran, où vous pouvez savoir en permanence où se trouvent les autres joueurs, et où se situe l'action sur le terrain grâce à un carré qui se déplace en même temps que vous. C'est bien foutu, on peut s'y amuser sans problème, contrairement à beaucoup de jeux de foot injouables. L'animation est très bonne. En somme, un bon jeu de football.

Georges

GRAPHISME : 16
SON : 15
ANIMATION : 16

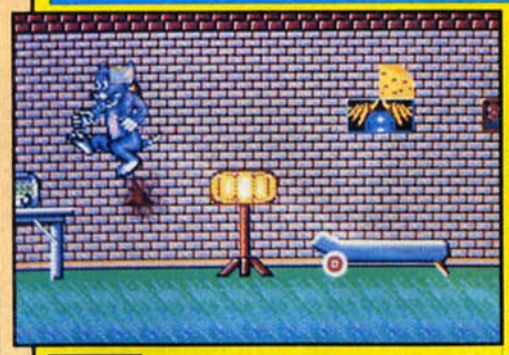
VERSION CPC

L'intêret du jeu reste le même. Seule la quasi-absence de couleur est regrettable, mais on y trouve une grande facilité de manipulation et une bonne animation. Le synthétiseur vocal est évidemment remplacé par une phrase écrite, faut pas rêver.



TOM ET JERRY 2

MAGIC BYTES • TESTE AMIGA • DISPO AMIGA



Vous connaissez les inséparables souris et chat que sont Tom et Jerry. On en rigole encore et la souris de même hihihi!!! Et bien on se dit on va encore bien rigoler et bah euh... Je vous raconte d'abord l'histoire, histoire de. C'est un jeu d'obstacle où Jerry doit aller ramasser tous les fromages qui trainent en évitant Tom. Il peut passer d'un tableau à un autre par les trous de souris.
La réalisation laisse à désirer, les obstacles divers (panier à couture, etc.) sont difficiles à discerner des objets franchissables, échapper à Tom est très difficile, le rire de celui-ci lorqu'il a attrapé Jerry est crispant au plus haut point et en plus on n'a même pas un score affiché pour avoir le sentiment qu'on progresse. Bref un jeu difficile, sans originalité, avec des défauts. Voilà, on ne se tient pas les côtes. Quel dommage, c'est si bon de rire. Ce que vous conseille, allez donc au cinéma vous payer une tranche de bons cartoons, les vrais.

Duy Minh

GRAPHISME : 10
SON : 8
ANIMATION : 10

TEST! HAWAIIAN ODYSSEY

SUBLOGIC • TESTE ST-AMIGA • DISPO PC-ST-AMIGA



Pouf!, encore un! Mais un quoi? Ben... un nouveau scénario pour Flight Simulateur II. Après les scénarios vous permettant de survoler l'Europe, la Floride, ou encore Détroit et le Lac de Huron, vous voilà maintenant en mesure de décoller à bord de votre petit Cessna ou de votre Jet privé, direction les iles hawaïennes. A vous la découverte des petites Hawaïennes se trémoussant les miches à l'air le long de la plage (tiens! je sens que ce scénario va commencer à vous plaire un petit peu plus, pas vrai!). Mais nous arrêtons là le petit délire car, en fait, ce nouveau scénario est des plus sérieux (bien que !). Outre le fait, que vous survolez des décors naturels des plus somptueux (cratères, volcans, forêts tropicales....), l'aventure ne fait que commencer. Oui !oui ! Vous avez bien lu: l'aventure. En fait, vous devez retrouver ici les joyaux de la montagne Pelé (c'est pas clean ça, pour un scénario de Flight). Il vous sera possible, de vous retrouver (grâce à des passages secrets) au dessus d'anciennes pyramides d'Egypte, d'un vaisseau ayant sombré au XVIIème siècle, ou encore plus étonnant dans une cuisine tout ce qu'il y a de plus moderne avec cuisinière électrique, plaque vitrocéramique, four à micro-ondes (à quand le scénario, où on se retrouvera dans les bras d'une super gonzesse, afin de l'inviter dans notre petit Cessna et à vous d'imaginer la suite, Hmmmmmm. C'est très bien tout ça, mais arrêtons là tous nos petits fantasmes..). Bref, avec ce nouveau scénario pour Flight Simulateur II ou III, ou encore pour Jet (toutes les extensions étant compatibles avec l'un ou l'autre de ces simulateurs), Sublogic nous fait encore rêver, et nous permet, le temps d'un jeu, de nous mettre dans la peau du Baron Rouge (excitant non !).

Marc

SUPER SCRAMBLE

GREMLIN • TESTE ST • DISPO AMIGA-ST



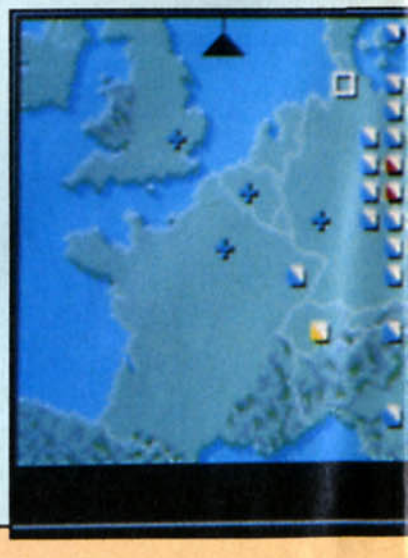
A cheval sur votre moto, vous allez essayer de nous faire trois parcours de cross sans vous planter. Vous voyez la scène de profil, en 2D, avec une fenêtre au milieu de l'écran vous indiquant votre position vue de haut, et en dessous la vue de votre tableau de bord avec compte-tours et vitesse. Vous avez deux minutes pour faire le premier parcours, et ça commence par une petite descente. Vous passez la première vitesse, la deuxième, et vous arrivez devant la pente. Alors là, la moto fait un bond et elle doit retomber absolument sur le plat. Si vous n'allez pas assez vite, vous prenez la pente dans les reins et c'est loupé, et si vous n'avez pas fait attention à votre position vue de haut, vous risquez de vous prendre le peuplier juste en bas de la descente. Ensuite vous avez une côte, puis une descente etc. Dans les côtes vous risquez de caler souvent, et à chaque fois que vous vous arrêterez pour cause de mauvaise conduite, vous serez pénalisé de cinq à huit secondes sur le temps du compte à rebours. C'est comme ça, on ne discute pas. Le deuxième parcours est pourvu de passages sur cailloux, où la vitesse et la lenteur risquent de vous faire choir. Vous avez intérêt à être précis, parce que vous perdez le contrôle de votre véhicule rapidement. Toutefois, si vous passez sans problèmes, il faudra aussi rouler sur des billots de bois pratiquement infranchissables. Mais je vous fais confiance, vous êtes des bêtes



CONFLICT EUROPE

PSSS • TESTE ST-AMIGA • DISPO AMIGA-ST

Fanas de Shoot'em up divers, passez votre chemin. Conflict in Europe n'est pas pour vous. Si, par contre, le pouvoir vous manque, si l'anéantissement de populations entières vous excite (OOhhhh Ouuuiii!), alors ce Wargame simulant la IIIème guerre mondiale pourra vous enchanter. Dès le départ vous avez le choix entre, être le responsable de l'OTAN ou celui du pacte de Varsovie. Votre but: conquérir, vaincre, trucider l'ennemi. Plus le flot de sang sera important, plus votre victoire sera grande. Sur l'écran se dresse une carte de l'Europe, avec les diverses unités que possèdent les deux camps. C'est à vous de les déplacer suivant vos inspirations (que nous savons d'ores et déjà bestiales). Toutefois, vos déplacements pourront être modifiés selon les différents messages que vous recevrez sur vos terminaux d'ordinateurs reliés en permanence à une agence d'information, vous mettant au courant des moindres faits et gestes de vos partenaires ou de vos ennemis (cette phase du jeu ressemble d'ailleurs, dans le principe à Balance of Power). A votre disposition également, différentes options vous permettent de connaître la démographie des pays dans lesquels vous voulez vous installer (cette option est assez marrante lorsque vous



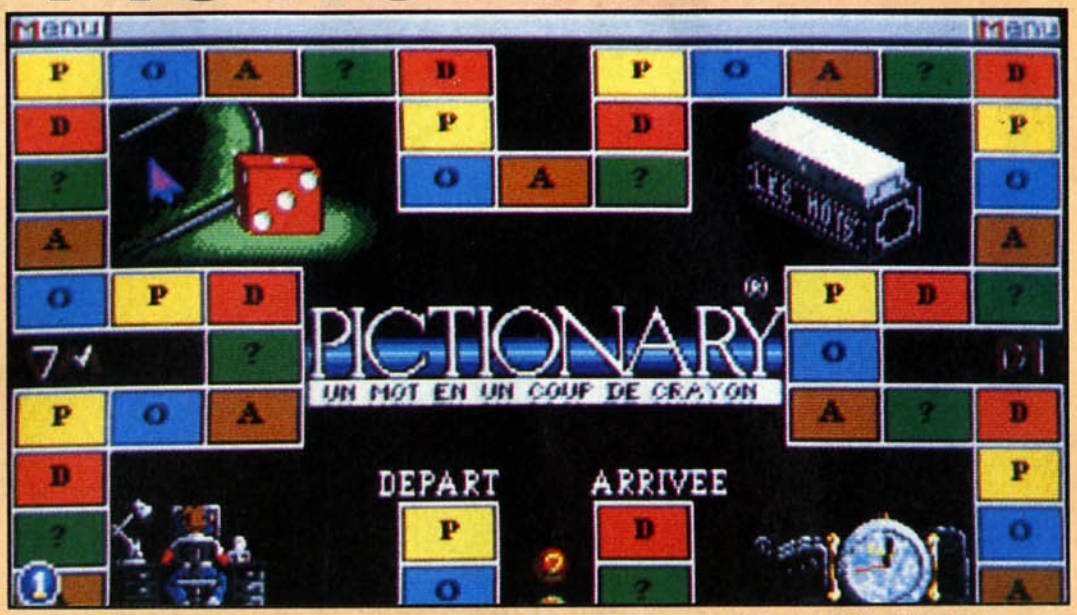
quand vous vous y mettez. Le troisième parcours ne doit être réussi qu'en une minute cinquante secondes, et il est évidemment beaucoup plus dur. En plus des montées et descentes sur cailloux, vous aurez droit à des trous dans le sol, que vous devrez passer en roue arrière. Et pas n'importe comment: il faut être parfaitement braqué lorsque la roue arrière passe dessus, sinon c'est pas bon, vous recommencez. C'est le seul gros problème du jeu: il est beaucoup trop précis. Là où normalement une moto passe sans problème, il vous arrête en vous marquant sur l'écran que vous vous êtes cassé la gueule ou que vous avez perdu le contrôle de votre moto. Et à chaque fois c'est une pénalité de quelques secondes. Mais à part cela, le décor est vachement chouette; la moto, grand sprite bien détaillé, avance avec une animation parfaite. Dommage que l'on s'arrête si souvent, parce que question graphisme et anim' il assure un max. Pour la technique: ça se joue avec le joystick, pour passer les vitesses il faut d'abord accélérer en poussant votre joy vers la droite, puis vers le haut/droite (ou nord-est) et cliquer. Pour rétrograder c'est vers le bas/droite (sud-est) et cliquer. Vers la gauche (ouest) vous décélérez. Notons que pour un jeu de moto, il est franchement réussi; et même s'il n'est pas évident à jouer, il a l'avantage d'être beau et intéressant.



Kaaa

GRAPHISME : 18
SON : 15
ANIMATION : 18

PICTIONARY



DOMARK • TESTE AMIGA • DISPO AMIGA-PC

Pictionary, c'est génial. Hyper-génial même. Mais ne vous méprenez pas, c'est le jeu, le vrai, avec une carte et des blocs de papier qui est génial. Je me demandais comment ils pourraient l'adapter sur micro, et bien il l'ont très mal adapté. Tout l'intérêt du jeu original, c'est justement les petits blocs et les crayons, où l'on doit, en une minute, essayer de faire dire un certain mot à son coéquipier en gribouillant des machins et des trucs. C'est là que c'est génial: on se découvre des talents de "croqueur", on s'énerve devant l'hésitation de son partenaire à trouver le mot, on fait des grosses flèches pour lui faire comprendre, ou l'on hurle de rire devant le gribouillis ridicule d'un adversaire. C'est ça Pictionary. Sur micro, on voit la carte du jeu, avec à l'intérieur un dé, une montre (symbolisant le sablier), une boîte où se trouvent les cartes du jeu dans l'original, et un petit bonhomme assis à un bureau pour faire joli. Vous êtes sur une case de telle couleur, et vous avez une question portant sur telle catégorie. Une feuille blanche apparaît sur l'écran, et vous avez sur les côtés de cette feuille un tas de symboles vous permettant de dessiner vos croquis plus rapidement. Vous cliquez pour faire un rond, vous cliquez pour remplir des zones en gris ou en noir, vous cliquez sans arrêt, et votre talent primitif de dessinateur se trouve considérablement amoindri. Et, donc l'intérêt principal du jeu aussi. Vous pouvez aussi jouer contre l'ordinateur, alors là c'est carrément ennuyeux, il faut être honnête comme dans le Trivial Pursuit sur micro: il faut donner votre réponse oralement, cliquer sur la question, il vous donne la bonne réponse, et vous cliquer sur "oui" ou sur "non" si vous avez répondu juste ou pas. C'est pratiquement injouable. Autre grosse erreur de cette adaptation: on peut arrêter le chronomètre à tout moment en appuyant sur la barre d'espace. Alors que l'excitation du jeu vient souvent du fait qu'on a le mot sur le bout des lèvres et que le sablier se vide de plus en plus, et que le gong retentit alors que vous étiez prêt à le dire. Bref, tout l'intérêt de Pictionary disparaît avec cette version micro, comme il disparaissait avec le Trivial Pursuit. Seul le son est amusant dans ce soft, plein de "boiiiing, wwwuuiop et splonk!" sympathiques. Mais enfin, il est des jeux de société inadaptables sur ordinateur, alors payez-vous l'original et passez une bonne soirée.

Kaa



GRAPHISME : 16
SON : 17
ANIMATION : 15



regardez le nombre d'habitants avant et après votre attaque, en général c'est assez sordide). Le graphisme n'est pas des meilleurs, ce qui semble être une tradition dans les Wargames. Cependant, ce jeu reste un bon jeu de guerre, ni trop complexe, ni trop simple permettant ainsi à chacun d'y trouver un intérêt.

Jean

GRAPHISME : 13

TEST ONE AGAIN

MANIAC MANSION



EDITEUR LUCASFILM
Nouvelle version ST
Déjà testé sur PC dans JOYSTICK Hebdo n° 43

Après nous avoir offert l'excellent Indy (l'aventure), Lucasfilm nous pond un nouveau jeu d'aventure basé sur le même principe en version française. Manipulations aisées, animations amusantes et bien présentes, graphismes moyens et très bon dessins. Le personnage à faire évoluer s'appelle cette fois David, il a une grosse tête, un grand sourire niais et a des problèmes avec sa petite amie enlevée par des savants fous et dangeureux. Dangeureux pour la demoiselle qui risque ses jours si on ne la délivre pas rapidement. Le sujet est classique mais l'aventure est truffée de rebondissements, de difficultés, d'humour et d'originalité dans sa réalisation. Bonne formule pour passer des nuits blanches à se creuser le crâne comme un forcené, et l'intérêt aidant, ça marche. La ballade de David dans ce manoir dément où un nombre incalculable de pièces, de passages secrets et d'endroits sinistres et inexplorés, durera pendant une période prolongée et interminable. C'est bien là le but du jeu, non?



LE FETICHE MAYA

ONE AGAIN
EDITEUR SILMARIS
NOUVELLE VERSION AMIGA
DEJA TESTE SUR ST DANS JOYSICK N° 44

Donc, c'est la même histoire, on vous l'a racontée il y a deux numéros. Enfin, j'en raconte un petit bout au cas où vous auriez oublié : vous êtes perdu dans la forêt à la recherche de fragments d'une statuette pour trouver le fabuleux trésor des Mayas. Mais, évidemment, il y a un méchant le Docteur Karloff qui fait rien que vous embéter (eh! sinon, ce serait trop facile quoi quoi!!!).
Du côté Amiga, c'est aussi bien que sur ST : les graphismes sont géants, les animations très réalistes, les bruitages comme il faut. Enfin, on s'y croirait. Vive l'aventure!!!



DOGS OF WAR

EDITEUR: ELITE
NOUVELLE VERSION AMIGA
DEJA TESTE SUR ST DANS JOYSTICK N°45



Les gros bras aux armes à répétition sont aussi sur Amiga, où ils sont prêts, pour de l'argent, à aller descendre des dizaines de militaires dans des pays étranges ou exotiques où quelque conflit fait rage. On vous propose douze missions, dans douze pays différents, et une somme considérable si vous réussissez. Un crédit est à votre actif pour l'achat de vos armes: choisissez bien entre les pistolets, les lance-roquettes, les mitraillettes et les grenades. Vous pouvez y jouer à deux, gros avantage de ce soft à l'esprit aussi malsain que les mitraillettes sont meutrières, et si vous avez envie de faire couler le sang, vous êtes ici chez vous, bande de petits Rambo d'un mètre soixante.

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

GHOSTS'N'GOBLINS
Stéphane. Q.40001
A l'aide, aidez-moi, je voudrais des vies infinies?

DUNGEON MASTER
Halk... Q.40002
Au niveau 14 comment faire pour remonter au premier niveau (une fois que l'on a le bâton de feu et la gemme de la puissance). Quand les 2 issues sont bloquées?

SPACE HARRIER
Un lecteur. Q.40003
Comment fait-on pour passer au 2ème et 3ème niveau et pourquoi quand j'arrive à des barrières marquées Space Raceur, je m'arrête et recommence au début?

BOB MORANE
Un lecteur. Q.40004
Quel est le but du jeu? Comment l'atteindre et que fait-on devant les souris en statue (dans les ruines) où je crois voir de l'or?

LES PASSAGER DU VENT II
Un lecteur. Q.40005
Comment passer la 4ème image car à chaque fois, je n'arrive pas a voir ce que fait Alihosi dans sa barque?

MARCHE A L'OMBRE
Un lecteur. Q.40006
J'ai rassemblé tous les morceaux de ma mob. avant 19h30. Et pourtant ils me disent "t'as plus le temps, casse-toi".

RANGER
Alex. Q.40007
Comment franchir le mur de Garch et aller à la fin?

ROBOCOP
Christian. Q.40008
Qu'est ce qu'il faut faire pour le portrait robot?

RAMBO III
Christian. Q.40009
Je n'arrive pas à ouvrir la porte électrifiée?

LAST NINJA II
Christian. Q.40010
Comment faut-il faire pour charger le quatrième niveau après avoir tué le crocodile?

DOUBLE DETENTE
Christian. Q.40011
Quelqu'un aurait-il un poke pour avoir de l'énergie infinie sur amstrad disquette et si possible Forgotten Worlds également?

THE LAST NINJA II
Frédéric. Q.40012
Je n'arrive pas à trouver la sortie du 4ème tableau?

MILLENIUM 2.2
David. Q.40013
Utilisation de bunker. A quoi ça sert?
Création de bases sur planètes productives et nécessaires à l'atterrissage de grazer.
Prospection.?

INDIANA JONES
Jean-Claude. Q.40014
Comment passer le deuxième niveau de ce jeu?

CAPTAIN BLOOD
Thomseb. Q.40015
J'arrive à ouvrir les coordonnées de Mascon mais il n'est pas sur sa planète. Où est donc Mascou?

AIGLE D'OR
Thomseb. Q.40016
Où se trouve le livre du savoir?

HIGHWOY PATROL
Un lecteur. Q.40017
Comment faire la différence avec les voitures touristiques et les ennemies?

REPONSES

MORTEVILLE MANOR
Steven. R.38052
Pour les questions il faut répondre dans l'ordre suivant :
1- Naturellement
2- Autre
3- Recherche historique
4- Salle à manger
5- Un parchemin
6- 3
7- 10
8- Murielle
9- Guy
10-Léo.

MORTEVILLE MANOR
Steven. R.38022
Il faut aller dans le couloir, prendre l'option choix sur écran et cliquer sur l'escalier, après la dernière porte (côté droit), une fois dans le grenier ouvrir le tiroir du haut de la petite commode "fouiller", "prendre corde". Une fois devant le puits cliquer sur "INV", cliquer sur la corde, ensuite cliquer sur "ACT" et choisir mettre et la positionner la flèche sur la poulie du puits et ensuite descendre.

SRAM II
Steven. R.38030
Pour trouver la gourde, il faut trouver une cascade et passer sous la cascade, fouiller dans tonneau, prendre gourde, retourner devant la cascade, remplir la gourge et ensuite vous serez prêt pour le désert.

DRAGONNINJA
Un lecteur. R.38035
Pour avoir la super puissance dans Dragonninja, il suffit de laisser le bouton feu, appuyez jusqu'à ce que des gerbes de flamme apparaissent autour du guerrier. A ce moment la, lachez le bouton.

SAVAGE
Un lecteur. R.38054
Les codes sont : SABATTA pour la seconde partie. FERGUS pour la troisième partie.

SRAM.
Frédéric. R.38030
Sur l'île au serpent, il faut prendre les écailles du serpent. (Prendre écaille). La gourde se trouve dans le tonneau de la grotte. N'oublie pas de la remplir.
(Voir tonneau - Prendre gourde - Remplir gourde).
Pour tuer le loup garou il faut lui dire:
"Tu as de beaux yeux tu sais".
-Le couteau pour prendre les écailles se trouve dans la forêt en haut d'un arbre. (Monter dans arbre - voir nid - prendre couteau - descendre).

TIGER ROAD
Christian. R.38012
Il te suffit d'aller en marchant au bord de la deuxième plaque et de faire un grand saut en diagonale tout en appuyant sur le bouton de feu et de maintenir ainsi jusqu'à ce que tu aies rejoint la terre ferme. Et maintenant prépare toi à l'ultime combat.

DRAGONNINJA
Christian. R.38035
Pour le dragon noir, tu appuies sur le bouton de feu jusqu'à ce que le jaune entoure la tête du héros, et tu relache. Ce n'est que cela et tu peux constater comme moi qu'il ne se passe rien d'extraordinaire.

CONSPIRATION
Cyril. R.38017
Pour prendre un billet de train, il faut que tu te rendes au guichet de la gare et que tu dises, "achète billet pour Saint Florent Le Vieil".

S.O.S
Cyril. R.38031
Pour ce qui est du code pour la phase 2 de Game Over est : 10218.

CRAZY CARS II
Cyril. R.38053
D'après la notice fournie avec le jeu, le but du jeu est de démasquer les policiers impliqués dans le trafic qui a déjà volé ou détruit presque toutes les Mercedes, Porsche, Lamborghini et Ferrari.

DUNGEON MASTER
Seb. R.38044
Il faut aller au niveau suivant pour avoir les 2 Ra Key, (niveau 8 et 11 je crois). Pour le niveau 5, lancer un sort d'ouverture de porte, (ZO). avance de 2 pas, et tu te retrouves devant le 2ème téléporteur. Attention, jette ton sort et avance quand le 1er téléporteur s'éteint. Après, passe quand le 2ème téléporteur s'éteint. Prend la clef d'argent et ouvre la porte. Bonne chance!

DUNGEON MASTER
Seb. R.38045
Il ne faut pas gaspiller ta magie, garde la pour les démons. Prend le bâton de feu, et entoure le magot noir de cage (fluxcage). Il ne peut pas rentrer dans l'une d'elles. Tu te mets toi-même dans une cage, et avec le bâton de feu, "fuse-le".

DUNGEON MASTER
Seb. R.38021
Sur les parchemins, il y a des formules magiques que tu peux utiliser. En voici quelques une :
Boule de feu.....FUL IR
Fiole de poison...ZO VEN
Eclairs.....OH KATH RA
Et le sort qui te permet d'avoir le joyau de puissance au 14ème niveau....ZO KATH RA.
Pour utiliser ces formules, regarde à la fin de la notice, les mots correspondent à des signes, attention il faut être un bon sorcier pour certains des sorts. Regarde bien les parchemins, ils te permettront de trouver 20 autres sorts!



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

GEMINI WING

```
1Ø REM Vies infinies sur GEMINI WING version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &BE66,1
4Ø FOR N=&A5ØØ TO &A583:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A4,6:POKE &BE78,&FF
6Ø IF SUM<>12253 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":BORDER Ø
8Ø CALL &BBØ6:MODE 2:INK Ø,Ø:INK 1,Ø:CALL &A5ØØ
9Ø DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED,BØ,CD
1ØØ DATA Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ,4Ø,16,Ø3,CD
11Ø DATA 79,A5,21,ØØ,5Ø,11,ØØ,18,Ø1,ØØ,Ø8,ED,BØ,EB,16,Ø4
12Ø DATA D5,CD,79,A5,D1,Ø1,ØØ,18,Ø9,14,7A,FE,Ø8,2Ø,F1,AF
13Ø DATA 32,3B,44,21,5E,A5,11,4Ø,ØØ,Ø1,1B,ØØ,ED,BØ,21,ØØ
14Ø DATA CØ,11,Ø1,CØ,Ø1,FF,3F,36,ØØ,ED,BØ,C3,45,58,21,ØØ
15Ø DATA CØ,11,ØØ,AØ,Ø1,ØØ,2Ø,ED,BØ,21,ØØ,CØ,11,Ø1,CØ,Ø1
16Ø DATA FF,3F,36,ØØ,ED,BØ,C3,ØØ,8Ø,1E,ØØ,ØE,C1,E5,CD,66
17Ø DATA C6,E1,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

Salut les BITMEN
On a une super bonne nouvelle à vous annoncer, qui va sûrement vous empêcher de dormir pendant quelques nuits... DANBISS va.. porter des lunettes. Si si à que même que la semaine prochaine!. Bon soyons sympa, ça peut arriver à tout le monde!! Mais elles sont Dorées...aaaarrrrrgggghhhh...et avec des paillettes bleues! Je connais un autre DANIEL qui va faire la gueule, celui de chez TITUS.

La MEGA SUPER BIG SURPRISE vous allez adorer, mais vous avez intérêt à nous envoyer des milliers d'histoires super drôles et des centaines de milliers de bidouilles sinon... C'est deux baffes.! ARFF!

En parlant de bidouilles, tous ceux qui nous envoient des listings GENIÔ ou des solutions de folie, seraient super sympa de nous les envoyer sur disquette. En ASCII comme ça on pourra les publier sans avoir à les retaper. Cool les mecs, cool. (Promis on vous renverra la disquette!)

A mercredi prochain

Cette semaine un JACK'S POKE de 1700frs pour :

DE MANET (650 F.),
BOTTON (300 F.),
DEREZ, LUCAS (200 F. à chacun),
BALANTZIAN,
DARMON (100 F. à chacun),
BRENIER, DEGRANGE,
RABRET (50 F. à chacun)



DANBOSS & DANBISS

AMSTRAD

DAN DARE

```
1Ø REM Vies infinies sur DAN DARE version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &9FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ21:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>32Ø2 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø INPUT"Vies infinies (O/N) ";A$
8Ø IF UPPER$(A$)="N" THEN POKE &AØØ4,&35
9Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
1ØØ CALL &BBØ6:CALL &AØØØ:MODE 1
11Ø PRINT"TRANSFORMATIONS EFFECTUEES !!!":NEW
12Ø DATA CD,11,AØ,3E,C9,32,9B,9Ø,3E,4E,32,1E,AØ,CD,11,AØ
13Ø DATA C9,1E,ØØ,16,ØD,ØE,44,21,ØØ,9Ø,DF,1E,AØ,C9,66,C6
14Ø DATA Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

AMSTRAD

TURBO CHOPPER

```
1Ø REM Vies infinies sur TURBO CHOPPER version K7
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &3AØØ:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ2D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>4654 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
8Ø CALL &BBØ6:CLS:LOAD"!":CALL &AØØØ
9Ø DATA 2A,38,BD,22,2B,AØ,3E,C3,21,8Ø,BE,32,37,BD,22,38
1ØØ DATA BD,21,26,AØ,11,8Ø,BE,Ø1,4Ø,ØØ,ED,BØ,21,4Ø,ØØ,E3
11Ø DATA 11,ØØ,BB,C3,4A,3A,AF,32,DD,7D,CF,88,88,ØØ,ØØ,ØØ
```

AMIGA

FRIGHT NIGHT

```
' Invulnérabilité pour
' FRIGHT NIGHT
' par S. DE MANNET
' à taper en GFA
FRIGHT=768&
FOR i=121 TO Ø STEP -1
  READ a$
  POKE i+FRIGHT,VAL("&H"+a$)
NEXT i
PRINT "INSEREZ LA DISQUETTE ";
PRINT "DE FRIGHT NIGHT ET ";
PRINT "APPUYEZ SUR 'RETURN'"
CALL FRIGHT
DATA ØØ,79,72,61,72,62
DATA 69,6C,2E,73,6F,64
DATA ØØ,ØØ,54,48,47,49
DATA 52,46,3A,3Ø,46,44
DATA 14,8Ø,Ø5,ØØ,F9,4E
DATA EA,D5,Ø5,ØØ,ØØ,6Ø
DATA 71,4E,FC,23,24,ØØ
DATA Ø6,ØØ,F9,4E,3E,Ø7
DATA Ø6,ØØ,C8,23,ØE,ØØ
DATA FA,41,D6,FF,AE,4E
DATA 92,Ø8,3C,36,ØØ,ØØ
DATA Ø6,ØØ,3C,24,ØØ,22
DATA E2,FF,AE,4E,ED,Ø3
DATA 3C,34,Ø8,22,3C,ØØ
DATA FA,41,4Ø,2C,68,FE
DATA AF,4E,52,ØØ,FA,43
DATA Ø4,ØØ,ØØ,ØØ,79,2C
DATA EC,66,Ø1,EØ,BF,ØØ
DATA Ø6,ØØ,39,Ø8,8Ø,F1
DATA DF,ØØ,Ø6,FØ,DF,ØØ
DATA F9,33
```


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

AMSTRAD

GHOSTS'N'GOBLINS

```
1Ø REM Invincibilite sur GHOSTS'N'GOBLINS version K7
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø OPENOUT"W":MEMORY &12FF:MODE 1:L(1)=255:L(2)=Ø
4Ø INPUT"LEVEL DE DEPART (1 3) ";LVL:BORDER Ø
5Ø MODE Ø:FOR I=Ø TO 15:READ C:INK I,C:NEXT
6Ø L(3)=1:LOAD"!GHOSTPIC.SCN":LOAD"!CODE"
7Ø POKE &8282,Ø:POKE &5ØAC,L(LVL):CALL &5ØØØ
8Ø DATA 26,13,Ø,15,24,6,16,2,14,1,3,11,1Ø,9,18,25
```

AMIGA

ALIEN SYNDROME

```
1Ø REM Vies infinies pour ALIEN SYNDROME
15 REM de DE MANNET
2Ø MODE 1:B=Ø
3Ø FOR I=&BFØØ TO &BF87
4Ø READ A:POKE I,A
5Ø B=B+A:NEXT I
6Ø IF B<>14987 THEN PRINT "ERREUR DATAS":END
7Ø MEMORY &3FFF:CALL &BF67:BORDER Ø:INK Ø,Ø
8Ø INK 3,19:CALL &BF5C:LOAD"!alien.bin",&41ØØ
9Ø CALL &BFØØ
1ØØ DATA 33,9,191,34,118,65,195,Ø,65,33,122
11Ø DATA 188,17,79,191,1,3,Ø,237,176,62
12Ø DATA 195,33,43,191,5Ø,122,188,34,123,188
13Ø DATA 175,5Ø,245,133,62,2Ø1,5Ø,154,137,195
14Ø DATA 3,11Ø,33,245,133,1,Ø,2ØØ,2Ø5,83
15Ø DATA 191,33,94,134,1,Ø,2ØØ,2Ø5,83,191
16Ø DATA 33,154,137,1,2Ø1,126,2Ø5,83,191,33
17Ø DATA 3,138,1,2Ø1,126,2Ø5,83,191,Ø,Ø
18Ø DATA Ø,2Ø1,126,184,192,113,2Ø1,62,64,24
19Ø DATA 2,62,192,2Ø5,8,188,6,2Ø,118,16
2ØØ DATA 253,2Ø1,2Ø5,55,189,62,255,2Ø5,1Ø7,188
21Ø DATA 33,131,191,17,Ø,16Ø,6,5,2Ø5,119
22Ø DATA 188,33,Ø,16Ø,2Ø5,131,188,195,122,188
23Ø DATA 65,76,73,69,78
```

STRIDER

```
' Vies infinies pour STRIDER
'    à taper en GFA 3.Ø
'     par les DANBIOSS
'
PRINT "Insérez la disquette de STRIDER"
PRINT "    Et pressez une touche"
~INP(2)
DIM a%(&H2ØØ)
m%=VARPTR(a%(Ø))
s%=65Ø
adr%=m%+&H9E
var1%=&H5379ØØØ7
var2%=&H4E714E71
var3%=&HFF7E
var4%=&H4E71
REPEAT
  r%=BIOS(4,Ø,L:m%,1,s%,Ø)
UNTIL r%=Ø
IF LPEEK(adr%)=var1%
  LPOKE adr%,var2%
  DPOKE adr%+4,var4%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,Ø)
  PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(adr%)=var2%
  LPOKE adr%,var1%
  DPOKE adr%+4,var3%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,Ø)
  PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la disquette de STRIDER"
  END
ENDIF
```


36.15

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

JOYSTICK

AMSTRAD

RAMPAGE

```
1Ø REM Immortalite sur RAMPAGE version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ2E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>3624 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
8Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ
9Ø DATA 1E,ØØ,53,ØE,41,21,ØØ,Ø1,DF,1D,AØ,21,8Ø,BE,22,1B
1ØØ DATA Ø2,EB,21,2Ø,AØ,Ø1,8Ø,ØØ,ED,BØ,C3,ØØ,Ø1,66,C6,Ø7
11Ø DATA 3E,18,32,12,85,32,24,85,32,36,85,C3,ØØ,81,ØØ,ØØ
```

20 DECEMBRE

BIG

SURPRISE

AMSTRAD

PAPERBOY

```
1Ø REM Vies infinies sur PAPERBOY version K7
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø OPENOUT"W":MEMORY &2FF:MODE 1
4Ø FOR N=&BE8Ø TO &BE86:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>792 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø LOAD"!ELITE",&3ØØ:POKE &37F,&8Ø
8Ø POKE &38Ø,&BE:CALL &3ØØ
9Ø DATA AF,32,AC,Ø9,C3,ØØ,BF,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

AMSTRAD

THUNDERCATS

```
1Ø REM Vies infinies sur THUNDERCATS version K7
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø OPENOUT"W":MEMORY &6FF:MODE 1
4Ø FOR N=&BFØØ TO &BFØF:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>1313 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø LOAD"!TCATS":POKE &8E3,&Ø
8Ø POKE &8E4,&BF:CALL &7DØ
9Ø DATA AF,32,Ø4,81,3E,C3,32,Ø5,81,C3,D6,69,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

C64

ARMALYTE

```
1Ø REM Vies infinies pour ARMALYTE
2Ø REM par LUCAS
3Ø FOR I=Ø TO 89:READ A
35 POKE 543+I,A:NEXT I
4Ø DATA 32,44,247,56,169
5Ø DATA 21,141,177,3,169
6Ø DATA 55,141,178,3,169
7Ø DATA 1Ø6,141,179,3,32
8Ø DATA 1Ø8,245,169,67,141
9Ø DATA 39,192,169,2,141
1ØØ DATA 44,192,32,191,3
11Ø DATA 96,72,169,234,141
12Ø DATA 16Ø,1,169,76,141
13Ø DATA 161,1,169,92,141
14Ø DATA 162,1,169,2,141
15Ø DATA 163,1,1Ø4,76,226
15Ø DATA 193,162,12,189,1Ø6
16Ø DATA 2,157,126,8,2Ø2
17Ø DATA 16,247,76,27,8
18Ø DATA 169,173,141,87,234
19Ø DATA 141,243,233,169,96
2ØØ DATA 141,125,247,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
```

AMIGA

INTERCEPTOR

```
2Ø REM Ce programme vous permettra
3Ø REM de faire des missions sans
4Ø REM avoir à vous qualifier.
5Ø REM Par Sylvain De Mannet
6Ø PRINT "Insérer votre disquette ";
65 PRINT "de sauvegarde 'LOG'"
7Ø PRINT "dans le drive dfØ:  ";
75 PRINT "puis pressez 'RETURN'."
8Ø INPUT OK$
9Ø OPEN "R",#1,"DFØ:CONFIG",1
1ØØ FIELD #1,1 AS AMIGA$
11Ø LSET AMIGA$=CHR$(1)
12Ø PUT #1,2
13Ø FOR BOUCLE=Ø TO 5
14Ø PUT #1,BOUCLE+22:NEXT
15Ø CLOSE #1
16Ø PRINT "Vous pouvez rebooter ";
17Ø PRINT "sur interceptor."
```

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

☐1	☐2	☐3	☐4	☐5	☐6	☐7	☐8	☐9	☐10	☐11
☐12	☐13	☐14	☐15	☐16	☐17	☐18	☐19	☐20	☐21	☐22
☐23	☐24	☐25	☐26	☐27	☐28	☐29	☐30	☐31	☐32	☐33
☐34	☐35	☐36	☐37	☐38	☐39	☐40	☐41	☐42	☐43	☐44
☐45	☐46	☐47	☐HS1 (30F.)							

10 F. du N°1 au N°38 - 12 F. du N°39 au N°47 - 30 F. Hors Série N°1

Nombre total de numéros commandés ___ .

Ci-joint un chèque de _____ F.

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

NOM : _____ **PRENOM :** _____

ADRESSE : _____

CODE POSTAL : _____ **VILLE :** _____

AMSTRAD

ARCADE FLIGHT

```
1Ø REM Vies infinies sur ARCADE FLIGHT version K7
2Ø REM (C) Joystick Hebdo 89 par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &3AØØ:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ2D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>4583 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
8Ø CALL &BBØ6:CLS:LOAD"!":CALL &AØØØ
9Ø DATA 2A,38,BD,22,2B,AØ,3E,C3,21,8Ø,BE,32,37,BD,22,38
1ØØ DATA BD,21,26,AØ,11,8Ø,BE,Ø1,4Ø,ØØ,ED,BØ,21,4Ø,ØØ,E3
11Ø DATA 11,ØØ,BB,C3,4A,3A,AF,32,8A,89,CF,88,88,ØØ,ØØ,ØØ
```

BIG SURPRISE

POUR LA FIN D'ANNEE

ENVOYEZ NOUS

TOUS VOS LISTINGS, TRUCS,

POKES, VIES ZINFINIES

CA VA ETRE GEANT

STARWARS

Après avoir tapé et sauvé ce programme sur une disquette vierge, il faut le lancer. Ensuite, faire un RESET, attendre que la disquette s'arrête de tourner, puis insérer STAR WARS dans le lecteur et appuyer sur une touche.

```
1 REM STAR WARS
5 REM Champs de Force infini
7 REM De Pierre DEREZ
2Ø P=&H7FDØØ:SIZE=128
3Ø DEFSEG=Ø
4Ø FORA=Ø TO SIZE-1 STEP 2
5Ø READ BS:POKE P+A,VAL("&H"+BS)
6Ø NEXT A
7Ø BSAVE "AUTO/STWARCHT.PRG",p,SIZE
8Ø  DATA 3Ø1A,ØØØØ,Ø064,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
9Ø  DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4FF8,4ØØØ
1ØØ DATA 4878,Ø2ØØ,487A,FEF6,4267,3F3C,ØØ4A,4E41
11Ø DATA 3F3C,ØØØ7,4E41,4267,487A,ØØ3Ø,3F3C,ØØ4E
12Ø DATA 4EA1,42A7,48A7,487A,ØØ26,2F3C,ØØ4B,ØØØ3
13Ø DATA 4E41,2E4Ø,323C,4E71,2Ø4F,D1FC,ØØØØ,A7B2
14Ø DATA 3ØC1,3ØC1,2FØØ,4EEF,Ø1Ø4,2A2E,2AØØ,6175
15Ø DATA 746F,5C73,7461,7277,6172,732E,7Ø72,67ØØ
```

RAMBO III

```
' Vies infinies pour RAMBO III
'    à taper en GFA 3.Ø
'     par les DANBIOSS
'
PRINT "Insérez le disk de RAMBO  III"
PRINT "    Et pressez une touche"
~INP(2)
DIM a%(&H2ØØ)
m%=VARPTR(a%(Ø))
s%=61
adr%=m%+&H13C
var1%=&H4A2EØØ5B
var2%=&H3D7CØØ22
var3%=&H66ØØØØ56
var4%=&H4F684E71
REPEAT
  r%=BIOS(4,Ø,L:m%,1,s%,Ø)
UNTIL r%=Ø
IF LPEEK(adr%)=var1%
  LPOKE adr%,var2%
  LPOKE adr%+4,var4%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,Ø)
  PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(adr%)=var2%
  LPOKE adr%,var1%
  LPOKE adr%+4,var3%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,Ø)
  PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la ";
  PRINT "disquette de RAMBO III"
  END
ENDIF
```

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

GEMINI WING

Voici les codes différents levels:
THESTART
EYEPLANT
WHATWALL
GOODNITE
SKULLDUG
BIGMOUTH
CREEPISH.
(Patrice MAUBERT)

OBLITERATOR

Pour avoir des vies infinies :
POKE &2B1F,&A7
(Patrice MAUBERT)

IRON TRACKERS

Pour avoir des vies infinies pour les deux joueurs :
POKE &36C4,Ø
(Patrice MAUBERT)

GEMINI WING

Pour avoir des vies infinies faites POKE &443B,Ø.
(Patrice MAUBERT)

DOUBLE DRAGON

Pour avoir des crédits infinis, faites POKE &1E33,Ø.
Pour avoir du temps infini, faites POKE &ØC6E,Ø.
(Patrice MAUBERT)

RAMPAGE

Pour avoir de l'énergie infinie (mais qui descend quand même):
POKE &8512,&18
POKE &8524,&18
POKE &8536,&18
(Patrice MAUBERT)

GRAND PRIX SIMULATOR 2

Pour avoir 99 secondes à chaque circuit, recherchez les octets 32 7F 41 23 7E et remplacez-les par 3E 39 32 7F 41.
(Patrice MAUBERT)

RAMPAGE

Pour avoir de l'énergie infinie (mais qui descend quand même), allez en piste 19 secteur ØØ et aux adresses &112, &124, et &136 remplacez le 3Ø par un 18.
Ou bien recherchez trois fois les octets ØE FE 1Ø 3Ø Ø5 et remplacez-les par ØE FE 1Ø 18 Ø5.
(Patrice MAUBERT)

DYNAMITE DUX

Pour avoir des vies infinies, allez en piste 1 secteur 12 et à l'adresse &4E, remplacez les octets Ø1 7E FA 3E ØØ ED 79 par 3E A7 32 14 8B ØØ ØØ.
(Patrice MAUBERT)

SORCERY

Pour avoir de l'énergie infinie remplacer les octets D6 Ø1 D8 27 FD par D6 ØØ D8 27 FD
(Patrice MAUBERT)

ATARI

INDY ADVENTURE

Soluce par WASTIAUX Jean Christophe.
2ème Partie :
CATACOMBES
Vous etes maintenant dans les catacombes. Pour vous y retrouver regardez le plan dans l'atlas. Allez dans la salle ou il y a deux squelettes couches, prendre le crochet qui est au bout du bras. Allez dans la salle du bout, remontez sur la terrasse du cafe par la bouche d'egout, regardez la bouteille de vin et prenez la, redescendez et allez dans la salle pleine d'eau. Remplissez la bouteille d'eau, allez dans la salle avec la torche et utilisez la bouteille sur la torche puis tirez la torche. Vous etes a l'etage inferieur. Allez dans la salle avec le bouchon au plafond, utilisez le crochet avec bouchon et utiliser le fouet avec le crochet. Remontez par la salle avec l'echelle. Allez dans la salle pleine d'eau (qui ne l'est plus maintenant). Vous decouvrez un passage, prenez le. Allez dans la salle avec une machine et utilisez le cordon rouge avec la machine, utilisez roue. Allez dans la salle avec les trois statues, regardez le journal et mettre les statues dans le meme ordre que sur le journal. La porte s'ouvre, prendre le passage. Continuez toujours jusqu'a une avec des cranes et une porte fermee. Regardez le journal, en poussant un crane il se degage une note, en sachant qu'a droite c'est le "do", jouez la partition du journal, la porte s'ouvrira. Vous n'avez plus qu'a continuer jusqu'a la tombe, ouvrir le cerceuil, le regarder, ouvrir le cadenas de la grille et remonter dehors ou on vous menera au chateau.
(Suite la semaine prochaine)

MAYDAY SQUAD

Pour trouvez les passages secrets, la disquette ou les munitions, il faut choisir l'option "chercher". Dans les pièces numérotées, il faut choisir l'option "computer". Dans les lieux stratégiques, sauf pour la fille et le docteur, vous pouvez installer les explosifs, sortir de la pièce, détoner et revenir fouiller. C'est plus rapide pour tuer les gardes.
Au sous-sol, les explosifs sont inefficaces contre les leaders.

CHUBBY GRISTLE

Pour avoir des vies infinies, tapez pendant la présentation "BUUURRP". Voilà c'est un peu crade comme truc m'enfin bon!.
(Olivier BALANTZIAN)

GIGANOID

Pour avoir quelques vies supplémentaires, appuyez sur la touche 'CAPS LOCK' (pendant la page du choix du joueur) vous aurez alors un message. Il ne vous reste plus qu'à recommencer une partie.
(Olivier BALANTZIAN)

DOGS OF WAR

Pour avoir des vies infinies aux deux joueurs, recherchez les octets :
38BC ØØØ3 3ØØ7 CØF7
et remplacez-les par :
38BC 3FFF 3ØØ7 CØF7
de même pour les octets :
38BC ØØØ3 49EC ØØ9C
à remplacer par :
38BC 7FFF 49EC ØØ9C.
(LAURENT)

AMIGA

ROAD BLASTER

Tapez pendant une partie "LAVILLASTRANGIATO" et vous pouvez maintenant choisir différentes armes (1, 2, 3 et 4), pour changer de tableau "S", pour faire le plain "F".
(DARMON)

FORGOTTEN WORLDS

Tapez "STARC" et 'HELP' pendant la présentation, maintenant vous pouvez appuyez sur 'N' pour changer de niveau et sur 'S' pour rentrer dans le magasin. Sympa le truc... pour ATARI c'est la même chose à part qu'il faut virer le 'ST' de 'STARC'...
(DE MANNET)

COMMODORE

SURVIVOR

Pour avoir des vies infinies :
Poke 19563,255
ou

Poke 19523,2ØØ
(Yvick RABRET)

ACTION BIKER

Pour avoir 255 vies :
Poke 19287,47
sys 13312
(Olivier BRENIER)

TURBO BOAT SIMULATOR

Vies infinies :
RESET, Poke 27937,175
Energie illimitée :
Poke 29955,173
sys 2765Ø
(Eric DEGRANGE)

SEGA

BLADE EAGLE

Pour choisir son tableau, il vous suffit pendant la présentation, de tourner avec le JOYSTICK dans le sens des aiguilles d'une montre!
(DARMON)

TOUS

GOLD RUSH

Solution complète de Frédéric BOTTON

Le but du jeu est de traverser les Etats-unis depuis New-York jusqu'en Californie dans l'espoir de retrouver ton frère ainsi que la fortune !!!

Il y a trois moyens de parvenir à destination :
-par diligence
-par bateau via Panamá
-par bateau via le Cap Horn

NEW YORK

Entrer dans la maison et ouvrir l'album de photos. Retirer la photo de famille. Ressortir et vendre la maison immédiatement... Son prix va diminuer au fur et à mesure que la fièvre de l'or atteint New York.

Entrer dans le "Gazebo", prendre les fleurs et la pièce d'or qui est tombée entre les lames du plancher.

Aller à la poste et dire "get mail" à l'employé. Il n'y en a pas !
Revenir plus tard et il y aura une lettre de ton frère. Lire le cachet "Sutters fort" et regarder le timbre "Gold flake" et enfin lire la lettre. Les lettres en majuscules forment "Great find the american river" (Grande découverte dans la rivière Amérique).

Aller au siège du journal, trouver le patron et signer. Aller dans le bureau et lire les feuillets concernant ton frère.

Aller au cimetière et déposer les fleurs sur la tombe de tes parents.

Aller à la banque et dire au receveur "Get quail" (le président, tu l'apprends de l'album photo). Annuler tous les comptes...

Retourner à la maison et récupérer les produits de la vente.

Aller au magasin et lire l'affiche. Si tu veux voyager en bâteau, il faut aller à la maison à côté de la tienne et acheter un ticket. Le prix augmente avec la ruée vers l'or ! Il ne faut pas traîner...
Si tu passes par Panama, sois sûr d'avoir acheté une moustiquaire, des fruits et des légumes à la quincaillerie. Si tu passes par le Cap Horn ou avec la diligence, assures-toi d'avoir acheté des fruits et de la nourriture !

Si tu as choisi la diligence, achète un ticket au bureau des diligences et montre-le à l'homme de la livery stable. Entre dans la cabine...

Par bateau, monte simplement à bord et attends que le bateau parte...

LA DILIGENCE

Paye le capitaine au camp. Achète un boeuf sauvage au corral. Examine les plaines, et, quand l'herbe commence à pousser, donne l'ordre de partir... En attendant le printemps, parle à l'homme qui lit : il te donnera une bible. Sur le front de la colline, libère le boeuf. Après les avoir arrosées d'eau, mettre les chaînes aux roues... Une fois dans le désert, boire l'eau du tonneau de l'attelage abandonné, et manger la viande à l'intérieur.

LE CAP

Parle à l'homme qui lit la bible. Quand la nourriture est épuisée, prends la corde dans la couchette, les petits morceaux de métal de la salle du moteur, le bâton du stocker, le porc du Galley et l'attache parisienne du bureau du capitaine. Aller au bout du bateau et pêcher...dès que tu toucheras la terre, va au dépôt des diligences.

PANAMA

Dis "yes" quand le guide te demande si tu veux payer les indigènes ou pas ! Dans la clairière, parle à l'homme avec la bible. Prend la liane pour éviter de te faire ronger par les fourmis... Au prochain écran, tu auras le choix entre trois chemins. Par le premier, tu te feras écraser par un serpent, par le deuxième tu te feras mettre en lambeaux par une plante. Le troisième est bien caché. Dès que tu entres, monte et avance. Tu devrais le trouver sans trop de problèmes. Pour passer les sables mouvants, suis un chemin en ligne droite sur environ la moitié ou les deux-tiers de l'écran, va légèrement vers le haut et ensuite vers la droite. Va ensuite au dépôt des diligences le plus rapidement possible.

LE FORT DE SUTTER

Va chez le forgeron et prends le fer à marquer. Achète une casserole à la boutique avec la pièce d'or du "GAZEBO". Va au cimetière et trouve la tombe de "pa" mentionnée dans la lettre de ton frère. C'est la grosse au milieu dans le fond (c'est comme notre manager cf: équipe de joystick hebdo). Lis la tombe et lorsque cela s'affiche à l'écran, utilise la lettre. Ton frère y a mis des trous. Remet le tout en place et tu obtiendras R2100M. La pierre tombale mentionne "PSALM 23". Lis le psaume 23...
C'est parti pour les GREEN PASTURES

LA RIVIERE ET L'HOTEL GREEN PASTURES

Quitte le fort et va vers l'est. Continue à marcher dans la rivière et filtre l'eau avec la casserole régulièrement !!! Tu devrais trouver de l'or assez souvent ! Les endroits où il y en a semblent aléatoires. Lorsque tu auras voyagé sur environ 18 miles vers l'est (18 écrans..), tu arriveras à un moulin. Va à droite et tu arriveras dans un petit village. Va à l'hôtel green pastures. Dis à l'employé "GET MESSAGES". Il n'en a pas pour toi mais il te demande d'en amener un chambre 11. Prends-le et va le donner. Quand l'homme part, entre dans sa chambre et tourne la roue du canon sur la cheminée. Entre dans la cheminée et tu te retrouves dans la chambre 12 !!!

Lis la note, prends l'aimant et la corde. Ouvre la fenêtre et attends que l'oiseau vole jusque dans la cage. Examine l'oiseau, examine sa capsule et mets-y la photo de famille. Quand il revient, lis la lettre. Un ami plutôt entêté va te guider ! Attends que le pensionnaire de l'hôtel parte et sors par la chambre 11.

Suite la semaine prochaine.

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 homme arrive dans un hôtel : "Une chambre s'il vous plaît!"
"Je n'en ai plus, mais ma fille qui a 6 ans dort seule dans un lit à deux personnes, elle ne pensera pas à mal".
"-C'est d'accord".
Le soir venu, l'homme se couche nu, comme il en a l'habitude, alors la petite fille :
"-C'est quoi ça!", en montrant le bas du ventre de l'homme.
"-Ca c'est ma poupée!".
Au petit matin l'homme se retrouve les poils de son engin arrachés.
"-Qu'est ce qui s'est passé!
-Cette nuit j'ai joué avec votre poupée, je l'ai habillée, déshabillée, habillée, déshabillée, et elle m'a crachée dessus, alors je lui ai arrachée les cheveux!!!

(Laurent VICHERY).

C'est un enfant qui rentre dans la chambre de ses parents et il voit son père tout nu et dit :
-Ho, papa, qu'est ce que c'est?
-He bien ça, mon garçon, c'est la coiffure à Mickaël Jackson...
Il s'en va, et rentre dans la salle de bain où il voit sa mère, toute nue, et dit :
-Ho maman, qu'est ce que c'est?
-He bien ça, mon garçon, c'est la coiffure à Madonna...
Et le soir venu avant de se coucher, il regarde son sexe et dit :
-bonne nuit, Kojak...

(Laurent MARTINEZ).

Dans un avion d'une compagnie africaine, un steward du plus beau noir passe parmi les passagers avec un plateau de gâteaux.
-Qui veut de la patisserie?
Un voyageur fait son choix :
-Moi je voudrais cet éclair au chocolat qui est au bord.
-C'est impossible, monsieur. Cet éclair au chocolat, c'est mon pouce.

(Jean-Emmanuel BUCHLI).

Le métro est plein à craquer, il est 6h. du soir, deux jeunes filles sont serrées dans la foule. L'une d'elles est si coincée qu'il lui est impossible de tourner la tête, le plus discrètement possible, elle parvient néanmoins à souffler à sa voisine :
-regarde si le gars qui est collé contre moi est beau!
-l'autre examine la situation et murmure à son amie :
-il est jeune.
Alors, la première de souffler :
-je te demande s'il est beau, jeune, je le sens bien qu'il est jeune.

(Aurélien LANCE).

Un brave père de famille et son môme ont pris un taxi. La voiture passe rue Pigalle et le petit demande à son père :
-Papa, qu'est ce qu'elles font toutes ces dames sur le trottoir avec leur sac?
-Euh...Eh bien, elles attendent leur mari qui va sortir du bureau.
-C'est pas vrai mon garçon! dit le chauffeur de taxi. Ce sont des putes.
Alors le môme regarde son père.
-Qu'est ce que c'est, des putes, papa?
-Euh...Eh bien, ce sont des dames qui ont beaucoup de maris.
-Mais alors, papa, elles doivent avoir énormement d'enfants? Qu'est ce quelles ont font?
-Ben, dit le père, enragé, elles ont font des chauffeurs de taxi!

(Fabrice MARIE).

PETITES ANNONCES

AMIGA

CONTACT

30 N°2002756
Ch. contacts pour éch. jx., docs., etc... Poss. softs. (déb. acceptés). Env. vos listes à DURANO Richard. Lot. 5. La Charmeraie. 30510 GENERAC. (Rép. ass.).

95 N°2002757
Prochain Amigatiste, ch. contacts sérieux pour futurs éch. Contacter Christophe. Tel.: 34.13.35.19.

AMSTRAD

CONTACT

17 N°2002739
Salut! SAM STRAD, le Club inf., vous informe qu'il est toujours à votre disposition, pour vous envoyez sa doc. (4,40 F.). SAM STRAD. 5 R. A. Tournade. Les Varennes. 17000 LA ROCHELLE.

77 N°2002745
Rech. corresp. sur CPC 6128, pour éch. softs et utils. Contact sérieux. Env. vos listes à CHOVANEC Alain. 22 R. Albert GAULARD. 77320 LA FERTE GAUCHER.

VENTE

26 N°2002755
Vds. CPC 464 + jx. + mon. mono. + doc. Le tout : 1000 F. Vds. aussi jx. sur C64 (IK+, Combat School...). Contacter BELLAZZI Hermès. Tel.: (16).75.72.64.88. (ap. 17h30.).

44 N°2002748
Stop! Urgent! Vds. CPC 6128 coul. (t.b.e. ss/ garant.). + nbrx. jx. Prix : 1000 F. + revues : 120 F. + 2 jx. : 300 F. + discolo. : 200 F. + utils. Le tout pour : 2500 F. Contacter Christophe. Tel.: (16).40.82.52.07. (ap. 18h.).

55 N°2002749
Vds. de très nbrx. jx., (utils. compris). S'adresser à THIERY Laurent. Rte. de Metz. 55210 VIGNEULLES LES HATTONCHATEL.

57 N°2002746
Vds. lect. de DK. 5" 1/4 Vortex F1-XCPC 6128 avec module V-DOS. Prix : 1800 F. Contacter SCHOBERT Sylvain. 61 R. de la Frontière. 57550 MERTEN. Tel.: (16).87.93.69.06.

75 N°2002743
Vsd. 464 + mon. coul. + 3 Joys. + 1 cordon pour branchement de 2 Joys. + nbrx. jx. : (Robocop, Opération Wolf, etc...). Prix : 2500 F. Tel.: 42.63.51.97.

75 N°2002752
Vds. Amstrad CPC 6128 coul. Prix : 2500 F. Contacter Patrick. Tel.: 43.56.02.70. (entre 19h. et 20h.30. ou le mer. ap.m.).

75 N°2002753
Vds. Amstrad CPC 6128 coul. avec ou sans le mon. Contacter BERNA Raphaël. 15 Pass. du Génie. 75012 PARIS. Tel.: 43.72.64.64.

75 N°2002758
Vds. jx. (nouveautés), à prix intéressant : 135 F. sur CPC 464. Ch. clavier de CPC 6128 de 1100 F. à 1350 F. Contact assuré. Demander Nicolas NAMEIR. Tel.: 42.25.15.04. (liste s/ dem. rapidement).

76 N°2002751
Vds. Amstrad CPC 6128 + 1 disq. de nettoyage + nbrx. jx. et utils. + revues + 1 dbleur. de fil. (t.b.e.). Le tout : 2000 F. Tel.: 35.41.70.40. (ap. 20h.).

81 N°2002744
Vds., éch. nbrx. hits (orig.) CPC. (Joindre 2 tbres. à 2,20 F.), pour liste. Ecrire à FAVRE André. De la Rivière. 81100 CASTRES. (Poss. éch. env. vos listes).

87 N°2002754
Vds. pour Amstrad DMP 2000, (cable + livre + feuilles). (t.b.e.) et peu servi. Prix : 1100 F. (à déb.). Vds. ou éch. jx. sur Amiga. Contacter Cédric. Tel.: (16).55.68.79.40. (Week End.).

ATARI

CONTACT

64 N°2002740
Ataristes, ch. personnes possédant Hot News et compils. Poss. nbrx. compils. Ecrire à RIBAS Fabrice. 30 R. Mozart. 64000 PAU.

VENTE

51 N°2002741
Vds. Atari 520 STF., (souris, prise péritel, Joys., language basic, + nbrses. revues, + DK. de jx.). Prix : 3000 F. Contacter PARISOT Antony. 20 R. du 6 Septembre. 51250 SERMAIZE. Tel.: (16).26.73.23.15.

94 N°2002742
Vds. Free Boot (tout monté et pas cher). Contacter LYONNET Jérôme. 82 Av. de la République. 94700 MAISONS-ALFORT. Tel.: 48.93.47.03. Salut!

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

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"**







TITUS™

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

EXCLUSIVITE MONDIALE !!
1er JEU EN RAY-TRACING