



JOYSTICK

HEBDO

N° 25 • 26 AVRIL 1989 L'HEBDO DES JEUX MICRO INFORMATIQUE

1500 POKES
TRUCS
ASTUCES
VIES INFINIES
... A L'INDEX

8 PAGES
DE PLUS

PREVIEWS

- SHUTDOWN (ST)
- JUG (AMIGA)
- DATASTORM (AMIGA)
- HYPERDROME (AMIGA)
- VORTEX (AMIGA)
- KULT (ST)
- POTHOLE PETE (ST)
- THE TWILIGHT ZONE (AMIGA)
- ALPINE GAMES (ST)

VACCIN ANTIVIRUS
by GILLUS



T 2788 - 25 - 10,00 F



The Duel
TEST DRIVE II

Exclusif



Accolade

TESTS

- TEST DRIVE II (AMIGA)
- BUMPY (CPC - ST)
- ROAD BLASTERS (ST)
- HIGHWAY PATROL (CPC)
- STORMTROOPER (ST)
- ZAK Mac KRACKEN (AMIGA - C64)
- PURPLE SATURN DAY (CPC)
- PRECIOUS METAL (ST)
- ATLAS FRANCE (ST)

DERNIERE SEMAINE

MEGA CONCOURS

Du 15 mars au 26 avril, Océan vous offre un lot unique :

le véritable jeu d'Arcade DRAGONNINJA en portable.

Foncez, jouez, c'est Bô, c'est JOYSTICK Hebdo !

1er PRIX :

Le véritable jeu d'Arcade DRAGONNINJA sous la forme d'une valise contenant la carte et les manettes du jeu de café ainsi que toutes les connexions permettant de brancher le jeu sur un moniteur péritel.

2ème et 3ème PRIX :

Une casquette OPERATION WOLF et un T-shirt Océan (RAMBO III, ROBOCOP, DALEY THOMSON ou OPERATION WOLF).

4ème au 10ème PRIX :

Un T-shirt Océan.

11ème au 30ème PRIX :

Un jeu Océan ou IMAGINE.

Cette page concours repassera chaque semaine jusqu'au N° 25. Vous pouvez participer autant de fois que vous le souhaitez en renvoyant à chaque fois le coupon réponse



QUESTIONS

1. Quels sont les trois premiers niveaux de DRAGONNINJA ?
2. Quel est l'otage que vous devez libérer ?
3. Qu'est-ce qu'il vous offre pour vous remercier de l'avoir sauvé ?
4. Dans quelle catégorie DRAGONNINJA a gagné un JOYSTICK d'OR ?
5. Parmi cette liste quels sont les films qui ont été ou vont être adaptés par OCEAN-IMAGINE ?

- RAMBO III
- ROBOCOP
- DOUBLE DETENTE
- INDIANA JONES
- LES INCORRUPTIBLES
- MOONWALKER

La seule chose que vous ayez à faire est de répondre aux 5 questions sur le coupon de cette page et de nous le retourner avant le 26 avril 1989.

COUPON REPONSE

A renvoyer à JOYSTICK Hebdo Concours Océan - 177, rue Saint Honoré 75001 PARIS

1 _____ 2 _____
3 _____ 4 _____
5 _____

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
Code postal _____ Ville _____
Age _____ Ordinateur _____

Bienvenue à bord des 40 pages !

Parce que certains de vos jeux sont des adaptations de films, (Starwars, Willow, Rambo) et parce que certains films sont la mise en image de certains d'entre nous, (Wargames), JOYSTICK Hebdo a pensé, si! si! qu'il était urgent de se rebrancher sur le ciné d'aujourd'hui, sur les films que vous devez aller voir pour pouvoir mieux encore apprécier la qualité de ce qui vous entoure!

La Première Séance vous fera faire des économies, vous donnera les meilleures places assises, pas trop près de l'écran, mais centrées quand même et vous débarrassera les esquimaux avant le début du film. Attention, attention, en page 25, on tire la langue!

Bonne lèche à tous!

JOY'S TEAM

SOMMAIRE

N°25 du 26 avril 1989

4 ZOOM

Toutes les News...

14 CHARGEZ

Les Softs en magasin cette semaine

* 17 MORE DE RIRE

Vos histoires et vos dessins

* 18 PONY EXPRESS

Le courrier des Joystickeurs

19 LE KO de la semaine

L'Antivirus sur ST

20 J'APPRENDS

Un nouveau jeu sur CPC

22 JOYSTICK SECOURS

Les réponses à vos questions

23 J'ANNONCE

Toutes vos P.A. classées

* 25 PREMIERE SEANCE

Pour aller se faire une toile

26 AMIGA CONNEXION

28 JEUX... CRACK...!

TRUCS, ASTUCES, POKES

32 L'INDEX DES 1500 ASTUCES

34 LE DOSSIER : ZAK MAC KRACKEN

Tests et solution

* Les nouvelles rubriques de JOYSTICK Hebdo

Ce numéro a été tiré à 62 000 exemplaires

JOYSTICK Hebdo est édité par SIPRESS, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, tel: 42 96 55 59
Directeur de la publication : Marc ANDERSEN
Rédacteur en chef : Henri LEGOY
Manager : François LE GRIGUER
Direction artistique : Reza AFCHAR NADERI
Illustration : Pascal MORINEAU
Publicité : André UZAN
Abonnement au journal : Publication hebdomadaire - Diffusion Transports Presse - Inspection des ventes : OPD - Fabrication PAO, CHALLENGE - Photogravure BEAUCLAIR - Impression, Sima Torcy - Commission paritaire N° 70725 - Dépôt légal à parution.

COBRA était le mot à trouver dans le N°23. Et voici les 15 gagnants qui vont recevoir la K7 des Super Sixties.

AMAMI-JEAN Marcel-Yves,
BASSIGNOT Emmanuel,
BRIANDET Walter,
CHARTIOT Jérôme,
DERVILLERS Benjamin,
DESPOUEY Annie,
DUCLUS Daniel,
GAMA Gilbert,

LAGNY Laurent,
LOZES Valérie,
MIRAUX Pascal,
ROBLES Sébastien,
ROCHELET Mathias,
VIEIRA Augustin,
ZAIDA Kamel,

Exclusif

Imaginez le désert, pur et immaculé. Au loin, vous distinguez vaguement un scintillement d'argent qui vous intrigue, qui vous attire. Vous décidez alors de quitter votre solitude et vous courez, courez encore vers cette lumière, cette étoile pleine de promesses. Sur votre route, quantité de serpents et d'araignées tentent, en vain, de vous freiner. Car vous possédez une force incroyable, une force qu'un homme ne possède qu'une seule fois, quand la vie change de saveur, quand elle prend un sens. Vous distinguez soudain, un "spoiler" se détacher de l'horizon et tout devient clair, évident. Le soleil est-il traître à ce point? Est-ce une illusion créée par un quelconque génie? Non. Pour la première fois, le rêve est devenu réalité. Imaginez.... **IMAGINEZ QUE C'EST UNE PORSCHE 959 TURBO!** Neuf! Jamais conduit! Vous allez la baptiser! Amen.



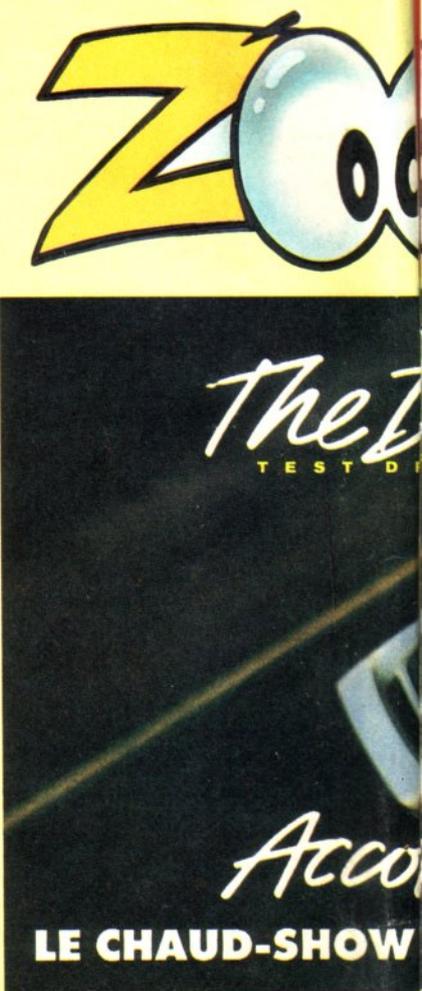
Accolade presents: The Duel! Test Drive two!

Certes! Vous voici à présent aux commandes de votre engin infernal et une grande question effleure votre esprit fragmenté: «mais...pourquoi "the Duel? Hein? Dites!» - Parce que vous n'êtes pas seul! Regardez un instant dans votre rétroviseur. «Arrgg Maître Maître quel est ce monstre flamboyant?» - C'est ton ennemi mon fils. «Maître Maître pourquoi est-il si menaçant?» - C'est pour mieux te griller mon enfant. Roaaaaarr. «Qu'est-ce que c'était?» - C'était une Ferrari F40 écarlate qui vient de te laisser sur place! Idiot! Fais voir ton permis! Moui...moui...tu as oublié de retirer l'étiquette Bonux! Allez ouste! Hors de ma vue! Test drive II est la dernière simulation de conduite sur Amiga, et c'est la meilleure! Souvenez-vous de la première version de ce jeu. Vous étiez mécontents de ne pouvoir dépasser les 140 miles/hour, la maniabilité vous exaspérait. En bref, vous étiez un peu déçu. Et bien, Distinctive Software vous a compris! A tel point, qu'ils ont travaillé nuit et jour

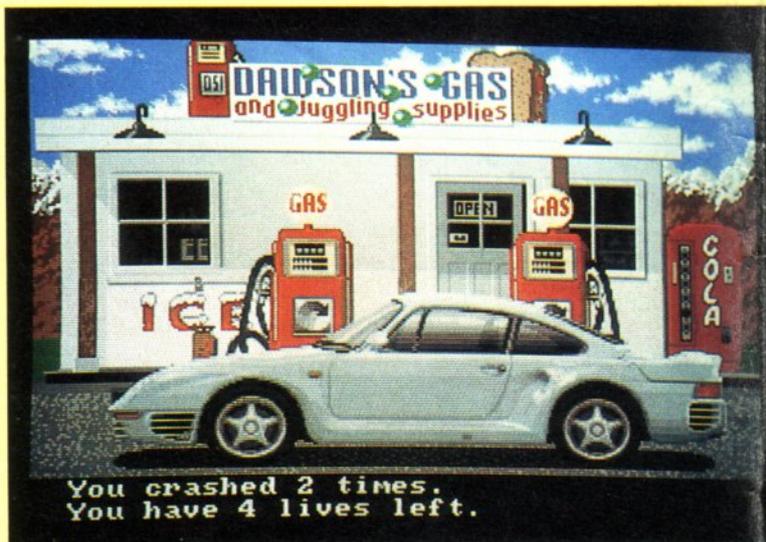


pour nous paufiner une nouvelle version deux fois supérieure! Vous avez le choix entre deux bolides: la F40 et la Porsche 959. Vous pouvez grâce à un menu très simple définir votre adversaire parmi ces deux modèles. Avant de vous confronter avec votre ennemi, vous pourrez effectuer une course contre la montre, vous permettant de vous familiariser avec votre engin. Dans tous les cas, une fois votre sélection faite, le programme vous demande le degré de difficulté de la course. Si vous vous définissez comme un "rookie" (Un débutant, une lavette, un bleu?) vous bénéficierez d'une boîte de vitesse automatique, ce qui préservera votre état de santé. Mais sachez que votre adversaire sera aussi mauvais que vous et cela ne sera pas d'un grand intérêt. Résultat: les fêlés du Joystick choisiront directement le niveau professionnel! Et c'est parti! Vous faites gronder le moteur, en-

clenchez la première et...une constatation s'impose. Les décors sont beaucoup plus variés, l'animation plus fluide, on s'y croit vraiment. Le soft possède en standard six sections à parcourir le plus vite possible. En fait, Vous devez faire le lien entre six pompes à essence. (A ce sujet, il faudra vous arrêter



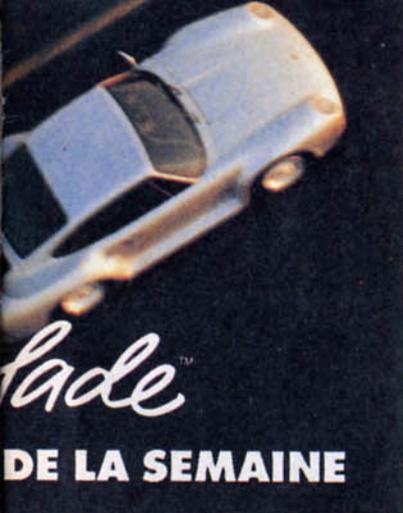
TEST DRIVE



entre deux bandes blanches dessinées sur la route. Si vous n'arrivez pas à freiner à temps vous serez pénalisé d'une seconde. Out of gas oblige). Après chaque section, le soft vous donne votre temps, votre vitesse moyenne et le total de vos points! Celui-ci va même jusqu'à comparer votre temps avec celui de

BOOM

Accolade
DRIVE II



Accolade™

DE LA SEMAINE



prenez pas votre voiture..haw haw haw) -Mais j'entends des cris? Comment? Vous préférez la Countach? La quoi? La lo..tus?

Accolade presents: The Supercars!

Saviez vous que Accolade faisait appel à des mathématiciens expérimentés? Non? Digérez cette formule: DOLLAR x 2= mieux que DOLLAR x 1. Einstein en est malade! En effet, pourquoi faire "cheap" quand on peu faire cher!

chaque fois que vous utilisez des bolides issus de Supercars, TEST DRIVE II vous permet de créer une disquette "player" qui contiendra votre bolide actuel, celui de votre adversaire, vos performances ainsi que le paysage choisi. Comment? Le paysage... choisi?

Accolade presents : California Challenge!

Test drive II, possède en standard des beaux paysages désertiques, verdoyants et montagnaux. En bref, des décors auvergnats. Auvergnats? Beuh! On n'est pas du même monde, mon cheerr. Moi, je fais des rallyes sur le côté ouest...Tsss! Vous ne connaissez paaaaa la californi

DRIVE II

voire adversaire! (Le goujat!). Pour finir, trois mots pour définir la dernière production Accolade: FABU-LEUX. Vous avez trente secondes pour foncer chez votre revendeur fou et acquérir cette merveille! 3...2...1 TOP! (Non non..ne

Résultat: le Car disk. Interfacez cinq monstres avec votre TEST DRIVE II: Lotus Esprit, Ferrari Testarossa, Porsche 911 RUF, Lamborghini Countach 500, Corvette ZR1. Afin de ne pas être obligé de refaire votre sélection à

niaaaa? Avec le "scenery disk" California Challenge, visitez les bords de l'Oregon, découvrez San Francisco, Santa Barbara ... Mexiiiiicooooo. Le tout en Ferrari F40 bien sur! - Seulement, j'ai un problème, y'a un zazou qui n'arrete pas de me suivre avec sa Porsche! Pffeh! Minable! Approche mon petit mooooaaarr...mais il m'as grillé! Moi! Attends un peu! Rendez-vous en enfer!

RUF
COUNTACH



Layout:	year/year	Approximate Price:
Engine type:	twin turbo 11st-6	1177,000
Displacement:	3366cc	
Compression ratio:	7.5:1	0-60mph: 4.8s
0-60 mph, SAE, net:	465 @ 5100	0-100mph: 7.3s
Top speed, 1/4 mi:	457 @ 5100	1/4 mile: 11.7s
Transmission:	5 sp manual	0-100 mph
Braking from 100mph:	210ft.	Top speed: 211mph
Tires:	Dunlop Dynaco 040, 18/20p	5.4
	215/45VR-17 front/	Lateral Accel: 0.87g
	255/45VR-17 rear	

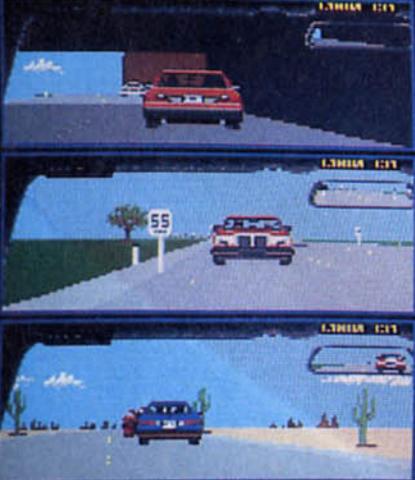


FERRARI
TESTAROSSA



Layout:	mid-1980s/year	Approximate Price:
Engine type:	flat 6	1150,000
Displacement:	6542cc	
Compression ratio:	9.2:1	0-60mph: 5.3s
0-60 mph, SAE, net:	300 @ 5700	0-100mph: 11.9s
Top speed, 1/4 mi:	254 @ 6500	1/4 mile: 13.3s
Transmission:	5-sp manual	0-100 mph
Braking from 100mph:	242 ft.	Top speed: 181mph
Tires:	Goodyear Eagle VR5B, 18/20p	18.4
	225/50VR-16 front/	Lateral Accel: 0.87g
	255/50VR-16 rear	

Scenery disks are available



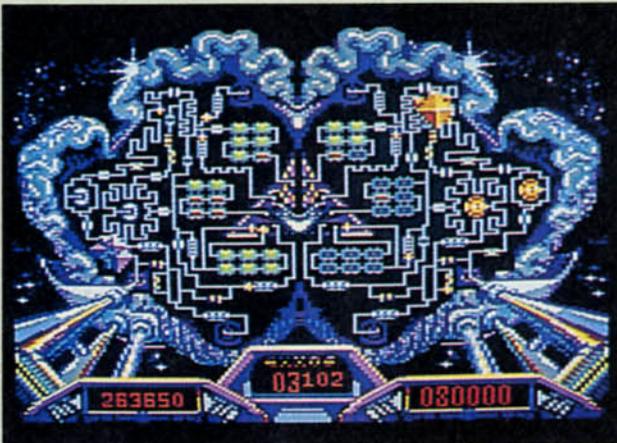
Master scenery disk

USE JOYSTICK TO SELECT



Ed. ACCOLADE
disponible sur AMIGA
Testé sur AMIGA

PURPLE SATURN DAY



Seul un extra-terrestre venu d'un lointain quasar extragalactique a pu nous concocter un soft comme Purple Saturn Day. Car tout dans ce jeu a cet air étrange venu d'ailleurs qui en fait l'un des jeux les plus dépayés du moment.

Le graphisme «Atari-like» (ou presque) est époustouffant de précision et de richesse, les tableaux intermédiaires sont splendides et le mot est faible. Musique et bruitages ne sont pas en reste. Le souffle créatif d'Exxos imprègne ce soft.

Purple Saturn Day compte

quatre épreuves dont la première est le Ring Pursuit, un slalom sidéral sidérant. Il s'agit de foncer à une vitesse complètement démente dans l'anneau d'astéroïdes qui entoure Saturne, en respectant des balises métalliques. Parfois, on aurait envie de s'arrêter un moment tellement le paysage spatial est beau! La course malheureusement n'attend pas: à la moindre inattention, d'énormes caillasses rebondissent durement contre la baie vitrée.

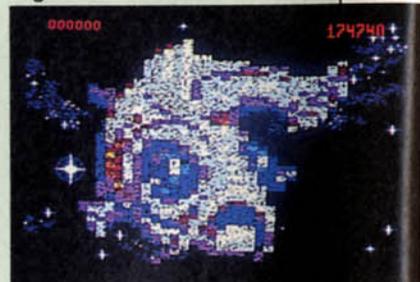
Bien que l'ordre des épreuves

ne soit pas imposé, on peut se lancer sur le ring sauvage du Tronic Slider suspendu dans les espaces infinis. A bord d'un petit véhicule extrêmement mobile il faut récupérer un maximum de petites étincelles fugitives en évitant les cristaux géants alignés autour du ring, le long des cordes.

Le Time Jump est une épreuve destinée aux athlètes du joystick. Il faut d'abord tendre un ressort temporel puis, projeté dans l'espace-temps, attraper un maximum de petites étoiles qui s'enfuient aux confins de l'univers.

Le Brain Bowler est probablement l'invention la plus folle de Purple Saturn Day. En concurrence avec l'ordinateur, il s'agit d'activer les processeurs d'un cerveau cybernoïde en ouvrant de microscopiques robinets. L'outil qui servira à l'opération est une figure géométrique sans cesse en mouvement, difficile à positionner. L'ouvrage est minutieux et ardu. Une telle épreuve n'a pu être conçue dans un cerveau terrien à moins

qu'Exxos y mette de sa matière grise. Purple Saturn Day joue à fond la carte du dépayement pour masquer l'aspect un peu linéaire de la course parmi les astéroïdes ou le Time Jump à ressort hélicoïdal. Comme le Ring Pursuit, ces épreuves risquent d'engendrer l'ennui. Le soft, du coup, a un petit air «saucissonné». Malgré la possibilité d'accéder à des niveaux cachés, le joueur moyen sera tenté de s'adonner à certaines épreuves et à boudier les autres. Purple Saturn Day ne serait-il qu'une superbe compilation qui s'ignore?



Ed. EXXOS

disponible : ST - CPC -
AMIGA
Testé sur CPC

HIGHWAY PATROL

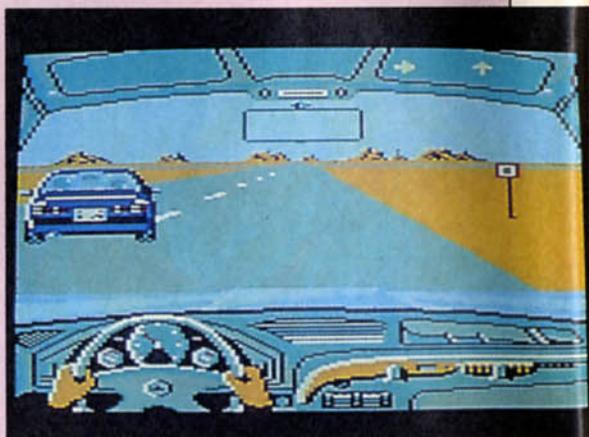
Highway Patrol démarre sur les chapeaux de roues avec une belle animation: un «cop» somnolent est tiré de sa torpeur par un appel radio. Il monte dans sa voiture et actionne la sirène, les gyrophares clignent, le pot d'échappement lâche un petit prout de fumée et c'est parti! Au volant de la puissante voiture de police, un «riot gun» (fusil à pompe compact) accroché au tableau de bord, vous devrez localiser et arrêter des voleurs. Pas d'excitation malsaine les kids! Défense de tirer à vue! On est pas dans «Starksy et Hutch», on est pas des malades de la gâchette! Surtout que l'on peut se tromper de cible: descendre des touristes, c'est très, mais alors très mal vu.

Bien sûr, si les voleurs ouvrent le feu les premiers, il faudra se

défendre. Autrement, une queue de poisson sera amplement suffisante pour les capturer. Depuis un certain Crazy Cars II de Titus, le désert américain attire du monde. Celui de Highway Patrol rappelle plutôt le Larzac, le graphisme est moins fouillé, mais la voiture de police fonce aussi vite qu'une F-40. Le joueur assis à la place du conducteur aperçoit la route à travers le pare-brise (qui est d'ailleurs assez fragile). Comble de réalisme, les bras bougent avec le volant.

Ce jeu est le premier qui gère des croisements à angle droit. Mieux: on peut faire demi-tour n'importe où sur la route si c'est nécessaire, même s'il faut monter sur le bas-côté pour manoeuvrer. Sur un 464, les sorties de route font tressauter la voiture, ce qui est normal. Sur un 6128 récent en revanche,

la ballade tout-terrains se traduit par des décrochages de l'image irritants. Les programmeurs en Basic auront sûrement repéré ce bug qui affecte surtout la fonction OUT de certains CPC. Les routes n'ont rien d'une «highway». Ce sont des départementales sur lesquelles on croise ou on double pas mal de voitures fort bien dessinées. Attention aux accrochages! Si la voiture de police a vraiment trop morflé, le jeu fini sur une autre animation où on la voit sur le toit, pas mal abîmée, et le flic un brin sonné (vous!) qui s'affale mollement à côté de l'épave. Highway Patrol est un véritable



simulateur de conduite auquel il ne manque qu'une boîte de vitesse. Ne vous privez surtout pas de la chasse au voleur: elle promet d'être mouvementée, d'autant plus que vous trouverez dans la boîte une super carte routière - et ça, c'est le plus de Microïds.

Ed. MICROIDS

disponible : CPC
Testé sur CPC

BUMPY

sur CPC

Jeu de réflexion, jeu de maso. Car il faut l'être un brin pour se prendre la tête pendant des heures dans des Boulder Dash ou des salles Batmaniaques. Dans Bumpy, il faut être vif du joystick et déjouer mille pièges. Le jeu consiste à sauter d'une plate-forme à un autre jusqu'à la sortie vers le prochain tableau. Simple, n'est-ce pas? Le premier est d'ailleurs d'une facilité déconcertante: la petite baballe en forme de frimousse de chat (le logo de Loriciels)

sur ST

Ah ben voilà un jeu qui trompe bien son monde: il a l'air de rien, comme ça, avec ses petits sprites tout mignons, avec ses petits bruits rigolos, et puis son principe un peu loufoque: rebondir, boing, boing... Et puis on se rend vite compte de deux choses: 1) c'est bougrement prenant, on y passerait facilement sa journée, et 2) bon sang, qu'est-ce que c'est difficile!

BUMPY est une petite boule, qui rebondit sans cesse, mais que l'on peut quand même orienter (pour rebondir à gauche ou à droite) et dont on peut augmenter le rebond pour aller plus haut. Il faut donc rebondir de plate-forme en



sautille (boing! boing!) de ci de là, attrapant au passage tout ce qui peut se manger, mais aussi la goutte qui éteint les flammes, le marteau pour détruire un mur et d'autres accessoires utiles. Ensuite, ça se complique et pas qu'un peu!

plate-forme pour récupérer des bonus, parcourir les tableaux jusqu'à trouver la sortie, et attraper au passage des éléments qui vont permettre de résoudre certains problèmes, car des problèmes il y en a, et en pagaille! Certaines plate-formes obligent à rebondir de côté, d'autres sont brûlantes et vous anéantissent, ou encore disparaissent, de sorte que l'on tombe dans le néant et on y perd une vie... Et puis il y a parfois des petits sprites genre hamburger carnivore qui vous tuent alors que l'on avait presque fini le tableau. Mais surtout, certains tableaux ne peuvent être parcouru convenablement que d'une

Trois vies, c'est limite (un génial pokeux nous arrangerait-il ça vite fait?) et les occasions de les perdre sont nombreuses et variées.

On admirera au passage l'esprit retors du concepteur. Il existe heureusement une option géante, un coup de génie qui relance l'intérêt de Bumpy: appuyez sur «D» comme Découverte (qui a dit «défonce»?) et le prochain tableau sera choisi

aléatoirement parmi la centaine qui figure dans le jeu. Et si vraiment vous n'y trouvez pas votre bonheur, et qu'en plus vous ayez un lecteur de disquette, sachez ô bons gens que Bumpy possède son propre éditeur de tableaux. Lesquels sont un peu pauvres en couleurs sur un fond noir franchement funèbre. Le bruitage est très réussi même si après quelques minutes de jeu on a la tête pleine de ressorts. Bumpy peut se jouer à deux et de toute façon, vous n'êtes pas près de sortir de l'auberge!

seule façon, et nécessitent donc de faire preuve de beaucoup de stratégie. BUMPY se range donc dans une catégorie qui en est encore à ses balbutiements, où réflexes et stratégie ont autant d'importance, et se place comme l'un des meilleurs exemples de ce type de jeu. Peut-être un petit peu décevant par son graphisme et par ses sons, BUMPY a en tout cas le mérite d'être à la fois original et



prenant, ce qui n'est pas courant en ce moment!

Ed. LORICIELS

disponible : ST - CPC - PC
Testé sur ST - CPC

PREMIER COLLECTION

PREMIER COLLECTION est une compilation de quatre jeux: **EXOLON**, du type BAAL et autres, difficile à manier, aux graphismes pas très beaux et carrément pas originaux, avec en plus une musique horripilante, **NETHERWORLD**, jeu de tir spatial qui, bien que bénéficiant d'un scrolling multidirectionnel très réussi, ne présente pas un gros intérêt (et puis l'affichage des sprites présente parfois un gros bug pas très esthétique),



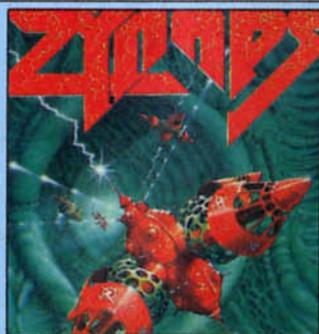
ZYNAPS, un jeu de tir spatial à scrolling horizontal comme on en a déjà vu des dizaines sur micro, dont le graphisme est d'une banalité affligeante

et les sons moches, et enfin **NEBULUS**, qui fait vraiment exception dans le lot, puisqu'il est beau et que le système de jeu est vraiment totalement

original (mais aussi extrêmement difficile!). Bref, un seul bon jeu sur quatre, ça la fout mal. Autant **PRECIOUS METAL** est une belle compilation, au sens où elle réunit ce qui ce fait de mieux dans différents genres, autant **PREMIER COLLECTION** fait vraiment «soldes», au mauvais sens du terme...

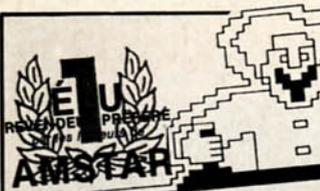
Ed. HEWSON

disponible : ST
Testé sur ST



Zak
Mac Kracken

Testé sur
AMIGA
et
C64
dans le dossier
page 34



LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

3615 MICROMANIA C'EST GEANT !!

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

AMSTRAD COMPILATIONS DEMENT

LA COMPIL OCEAN 149/199F
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
DALEY THOMPSON OLYM.CHAL
+VINDICATOR+TYPHOON
+SALAMANDER
LE MONDE DE L'ARCADE 149/199F
+ROADBLASTERS+TIGER ROAD
+1943+IMPOSSIBLE MISSION 2
+SPY HUNTER+BLACK BEARD
+COLOSSEUM

DIX SUR DIX 129/149F
+MERCENARY+HARDBALL
+ARMAGUEDON MAN+TENTH
FRAME+LEVIATHAN+BOBSLEIGH
+SHACKLED+TRANTOR+CHLO+NENO
GEANTS DE L'ARCADE 2 149/199F
+STREET FIGHTER+SIDE ARMS
+BIONIC COMMANDO
+GUNSMOKE+DESOLATOR
12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F

+CYBERNOID+DEFLEKTOR+MASK
+BLOODBROTHERS+NEBULUS
+NORTHSTAR+HERCULES+EXOLON
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+VENOMSTRIKES BACK
+MARAUDER+RANARAMA
OCEAN DYNAMITE 149/199F

+PLATOON+PREDATOR+KARNOV
+CRAZY CAR+COMBATSCHOOL
+SALAMANDER+DRILLER+GRYZOR
LES DEFFIS DE TAITO 139/199F
+TARGET RENEGADE+FLYING
SHARK+ARKANOID 1 ET 2
+BUBBLE BOBBLE+SLAPFIGHT
LES BEST OF US GOLD 149/199F

+OUT RUN+GAUNTLET 2
+CALIFORNIA GAMES+720
+ROLLING THUNDER
GAME SET MATCH 2 149/199F
+MATCH DAY 2+SUPER HANG
+ON+CHAMPION CHIP SPRINT
+BASKET MASTER+TRACK AND
+FIELD+CRICKET+SNOOKER+GOLF
GOLD SILVER BRONZE 149/199F

23 EPREUVES SPORTIVES EPYX
HISTORY IN MAKING 199/249F
MEGA COMPILATION USG
+LEADERBOARD+EXPRESS
+RAIDER+IMPOSSIBLEMISSION
+SUPERCYCLE+GAUNTLET+BEACH
+HEAD+INFILTRATOR+KUNGFU
+MASTER+SPYHUNTER+ROAD
+RUNNER+BRUCELEE+GOONIES
+WORLD.G.+RAID+BEACH HEAD
FORCES MAGIQUES 149/199F

+LAPANTHEREROSE+DAKAR4X4
+WESTERN GAMES+CLEVER
+AND SMART+OPER. NEMO
SPECIAL ACTION 99/149F
+GRYZOR+TARGET RENEGADE
+INT.KARATE+SALAMANDER
+BASKET MASTER+SHAOLIN R.

COMPILATIONS (suite)

TEN MEGA GAMES 3 129/149F
++LEADERBOARD+10TH FRAME
+LAST MISSION+RANARAMA
+FIGHTER PILOT+ROCCO
+FIRELORD+IMPOSSIBALL
+CITY SLICKER+DRAGON TALK
SIMULATION PACK 145/195F
+GD PRIX 500+QUAD+SUPERSKI
ARCADE ACTION 115/185F
+BARBARIAN+RENGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE
FRANK BRUNO BIG. 129/179F
AMST GOLD HIT 3 115/195F
BEST OF ELITE 2 95/145F
COLL KONAMI 115F/185F
ELITE 6 PACK N°3 95/145F
FINST AND THROTTLES 119/139F
GAME SET MATCH 129/179F
GEANTS D'ARCADE -115/195F
KARATE ACE 115/175F
LES FUTURISTES 149/199F
TOP TEN COLLECT. 99/145F

NOUVEAUTÉS

A NE PAS MANQUER **

BUTCHER HILL 99/149F
DOUBLE DETENTE 99/149F
FORGOTTEN WORLDS 99/149F
OUT RUN EUROPA 99/149F
RENEGADE 3 99/149F
STORMLORD 99/149F
THE GAMES SUMMER 99/149F
VIGILANTE 99/149F

AUTRES NOUVEAUTÉS **

ARCADE WIZARD 99/149F
BLACKLAMP 89/139F
BOMBUZAL 99/149F
CHUCK YEAGER'S AFT 95/145F
DOUBLE DRAGON 99/149F
ELITE 99/149F
F 16 COMBAT PILOT 145/195F
FINAL COMMAND ND/175F
FISH ND/185F
H.A.T.E. 99/149F
KULT 149/199F
MEURTRES AVENISE 145/195F
MICROPROSE SOCC. 109/165F
OBLITERATOR 99/149F
PROJECT STEALTH F. 145/195F
PRO SOCCER SIMULAT. 99/149F
PURPLE SATURNE D. 169/199F
REAL GHOSTBUSTERS 99/149F
ROADWARS 95/139F
RUNNING MAN 95/145F
SKATE OR DIE 95/145F
SKWEEK 145/195F
SKYX ND/180F
SOLDIER OF LIGHT 89/139F
STAR TREK 95/145F
SUPER SCRAMBLE 99/149F
THE ARCHON COLL. 95/145F
TIGER TIGER 95/145F
TIME SCANNER 99/149F
TIMES OF LORE 95/145F
TINTIN SUR LA LUNE 145/195F
VINDICATORS 99/149F

NOUVEAUTÉS (suite)

WANDERER 95/139F
WEIRD DREAMS 149/199F
WHIRLIGIG 89/139F

HIT PARADE

ACTION SERVICE 139/189F
AFTER BURNER 99/149F
BARBARIAN 2 89/139F
BLASTEROIDS 99/149F
CRAZY CARS 2 129/169F
DARK FUSION 99/149F
DRAGON NINJA 99/149F
GARY L. HOT SHOT 95/135F
HUMAN KILLING M. 99/149F
LAST DUEL 99/149F
OPERATION WOLF 99/149F
RAMBO 3 89/139F
ROBOCOP 99/149F
RUN THE GAUNTLET:
LA COURSE INFERNALE 99/149F
WAR IN MIDDLE EARTH 99/149F
WEC LE MANS 99/149F

4X4 OFF ROAD RACING 99/149F
A 320 145/195F
944 TURBO CUP 145/195F
20000 LIEUES SS MERS ND/169F
AIRBORNE RANGER 185/225F
BATMAN 99/149F
BUMPY 145/195F
CHICAGO 90 145/195F
CHICAGO 30'S 99/149F
CORRUPTION ND/199F
DYNAMIC DUO 95/145F
ECHELON 89/139F
FIRE AND FORGET 129/169F
FOOTBALL MANAGER 2 95/139F
GALACTIC CONQUEROR 129/169F
GAME OVER 2 99/149F
GUNSHIP 195/245F
HEROES OF THE LANCE 95/199F
HIGHWAY PATROL 145/195F
ISS 99/149F
JINKS 99/149F
JUNGLE BOOK ND/199F
LA GUERRE DES ETOIL. 99/149F
LED STORM 99/149F
LE MANOIR DE MORT. ND/199F
L'EMPIRE CONTRE AT. 99/149F
MOTOR MASSACRE 95/139F
NETHERWORLD 95/139F
OFF SHORE WARRIOR 99/149F
PAC MANIA 99/149F
RETURN OF THE JEDI R TYPE 95/145F
SAVAGE 95/149F
SCRABBLE DE LUXE ND/225F
SDI 99/149F
SECRET DEFENSE 145/195F
SUPERMAN 95/145F
TECHNOCOP 99/149F
THE DEEP 99/149F
THE ELIMINATOR 95/139F
THE LAST NINJA 2 125/145F
THE MUNSTERS 99/149F
THUNDERBLADE 99/149F
TITAN 129/169F
VICTORY ROAD 89/139F

SEGA

MANETTE SPECIALE (SPEED KING) 145F
LUNETTES 3D 290F
AFTER BURNER 295F
ALEX KID/MIR. WARRIOR 255F
ALEX KID/LOST STAR 295F
ALESTE POWER STRIKE 259F
ALIEN SYNDROME 255F
AZTEC ADVENTURE 259F
BLACK BELT 259F
BLADE EAGLE 3D 255F
CHOPLIFTER 255F
DOUBLE DRAGON 295F
FANTASY STAR 295F
FANTASY ZONE 2 299F
FANTASY ZONE MAZE 259F
GOLDEVIUS 295F
GREAT BASKETBALL 255F
KENSEIDEN 299F
LORDS OF THE SWORLD 295F
MAZE HUNTER 3D 299F
MONOPOLY 295F
NINJA 255F
OUT RUN 295F
OUT RUN 3D 295F
PENGUIN LAND 295F
RESCUE MISSION 255F
S.D.I. 255F
SECRET COMMAND SHANGAI 255F
SHOOTING GAME 255F
SHINOBI 295F
SPACE HARRIER 295F
SUPER TENNIS 199F
THUNDERBLADE 295F
WONDERBOY 255F
Y'S 295F
ZILLION 255F
ZILLION 2 255F

COMMODORE 64

BEST OF US GOLD 149/179F
OCEAN IN CROWD 139/189F
GAME SET MATCH 2 139/189F
TAITO COIN OP COL. 125/165F
ARCADE ACTION 119/189F
GAME SET MATCH 129F/179F

NOUVEAUTÉS

944 TURBO CUP 195/245F
BUTCHER HILL 99/149F
CARRIER COMMAND 145/195F
DARK FUSION 99/149F
DOUBLE DETENTE 99/149F
F16 COMBAT PILOT 145/195F
FORGOTTEN WORLDS 99/149F
LAST DUEL 99/149F
OUT RUN EUROPA 99/149F
RENEGADE 3 99/149F
ROCKET RANGER 109/169F
RUN THE GAUNTLET:
LA COURSE INFERN. 99/149F
SPACE BALL 99/149F
STORMLORD 99/149F
TEST DRIVE 2 ND/199F
THE ELIMINATOR 95/139F
ULTIMATE GOLF 95/139F
VIGILANTE 99/149F

HIT PARADE

AFTER BURNER 99/149F
BARBARIAN 2 95/125F
BATMAN 99/149F
DENARIS 99/149F
DOUBLE DRAGON 99/149F
DRAGON NINJA 99/149F
EXPLODING FIST+ 99/129F
GARY L. HOT SHOT 95/125F
HEROES OF THE LANCE 95/139F
HUMAN KILLING MACH. 99/149F
LED STORM 99/149F
OPERATION WOLF 95/135F
ROBOCOP 95/135F
SUPERMAN 99/149F
THE DEEP 99/149F
THE LAST NINJA 2 125/145F
TIGER ROAD 99/149F
WEC LE MANS 99/149F

SUPER PROMOTION

Manette US GOLD 109F
Manette Speed King 109F
Amstrad
4 Disq. vierges CPC 99F
ST Amiga
10 Disquettes 3,5 DF,DD 119F
10 Disquettes 5 1/4DF,DD 99F
Manette KONIX PC. 195F
Manette KONIX+Carte 295F

Ne cherchez plus à Paris !
Les nouveautés sont dans
les boutiques MICROMANIA !

PRINTEMPS HAUSSMAN

64 bd Haussman
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42 82 58 36
FORUM DES HALLES
5 rue Pirouette
Niveau - 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

DEMENT !!!

AMSTRAD CPC464/6128
Kit de téléchargement **99 F**
avec ce kit vous allez pouvoir
télécharger 24h/24,
7 jours sur 7
des centaines de hits pour
le simple prix
d'une communication
téléphonique sur
3615 AMCHARGE.

** Les nouveautés sont
d'abord chez
MICROMANIA !!
Ces logiciels doivent sortir
prochainement.
Téléphonez nous ou
tapez 3615
MICROMANIA
et vous connaîtrez
la disponibilité exacte
de chaque logiciel.

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Total à payer =	F

NOM
ADRESSE
Code postal Tél
Date d'expiration - / - Signature :

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE



Règlement : je joins un chèque bancaire CCP mandat-lettre je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant) 19 F pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)
ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 AMSTRAD 6128 SEGA C64 PC 1512 ATARI-ST AMIGA

ATARI-ST COMPILATIONS

PRECIOUS METAL 249F
 +L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
 +SUPERHANG ON+XENON
 +ARKANOID 2
PREMIER COLLECTION 249F
 +NEBULUS+NETHERWORLD
 +ZYNAPS+EXOLON
FORCES MAGIQUES 249F
 +LA PANTHERE ROSE
 +WESTERN GAMES+CLEVER
 AND SMART+VAMPIRE EMPIRE
OCEAN 5 STARS 245F
 +ENDURO RACER+CRAZY CARS
 +BARBARIAN+RAMP+WIZZBALL
ACTION ST 195F
 +LES MAITRES DE L'UNIVERS
 +DEFLEKTOR+NORTHSTAR
 +3D GALAX+TRAILBLAZER
ARCADE FORCE 295F
 +ROAD RUNNER+INDIAN JONES
 +GAUNTLET+METROCROSS
TRIAD 295F
 +BARBARIAN(PSYNO)+STARGLIDER
 +DEFENDER OF THE CROWN
MEGA PACK 245F
 +WINTER OLYMPIAD 88 +FROSBY/TE
 +MOUSETRAP+PLUTOS+SUICIDE
 MISSION+SECONDS OUT
SIMULATION 16 249F
 +SUPER SKI +GRAND PRIX 500
 +IRON TRACKERS

NOUVEAUTÉS (suite)

PARANOIA COMPLEX 199F
 PIRATES 225F
 POOL OF RADIANCE 249F
 POLICE QUEST 2 249F
RAFFLES 249F
ROBOCOP 199F
ROCKET RANGER 275F
RUNNING MAN 249F
 SARCOPHASER 149F
 SAVAGE 199F
 SHOOT"EM UP CONST. KIT 225F
 SKYFOX 2 245F
 SPACE HARRIER 2 185F
 STARBLAST 199F
 STARBALL 195F
 STORMTROOPER 199F
 TERRIFIC LAND 195F
THE KRISTAL 285F
 THE LAST NINJA 2 185F
 THEXDER 245F
 THE PRESIDENT IS MIS. 245F
 THE THREE STOOGES 295F
 TINTIN SUR LA LUNE 245F
 TIME SCANNER 199F
 TT RACER 245F
 TYPHOON 195F
 ULTIMATE GOLF 195F
 ULTIMA V 235F
 VENOM STRIKE'S BACK 145F
 VERMINATOR 225F
 VINDICATORS 199F
 VROOM 199F
 WANDERER 185F
WEC LE MANS 199F
 WEIRD DREAMS 235F

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER **

BATTLEHAWKS 1942 249F
 BUTCHER HILL 199F
 CASTLE WARRIOR 199F
 DOUBLE DETENTE 199F
 DRAGON NINJA 199F
 FORGOTTEN WORLDS 199F
 OUT RUN EUROPA 149F
 POPULOUS 249F
 RENEGADE 195F
 RENEGADE 3 199F
 THE GAMES SUMMER 199F
 VIGILANTE 199F

HIT PARADE

A 320 195F
 BARBARIAN 2 185F
 BIOCHALLENGE 195F
 BATMAN 195F
 BLASTEROIDS 199F
 COSMIC PIRATES 199F
 CRAZY CARS 2 249F
 DOUBLE DRAGON 195F
 EXPLORA 2 349F
 FALCON 235F
 F. O. F. T. 285F
 F 16 COMBAT PILOT 235F
 HUMAN KILLING MACH. 149F
 KARATEKA 195F
 LAST DUEL 149F
 LED STORM 199F
 OPERATION WOLF 195F
 RUN THE GAUNTLET:
 LA COURSE INFERNALE 199F
 TARGHAN 245F
 THE DEEP 199F
 VOYAGER 199F

AUTRES NOUVEAUTÉS **

AARGH 185F
 AFRICAN RAIDERS 220F
 AIRBORNE RANGER 249F
 ALTERNA WORLD GAME 175F
 ARCHIPELAGOS 249F
 ARMALYTE 199F
 AQUAVENTURA 225F
ASTAROTH 185F
 BAT 249F
BATTLETECH 199F
 BLAZING BARRELS 195F
BLOOD MONEY 245F
CALIFORNIA GAMES 195F
 CHAOS STRIKES BACK 185F
 (SUITE DUNGEON MASTER)
CHICAGO 30'S 199F
CYBERNOID 2 199F
 DAMOCLES 249F
 DARIUS 199F
DARK FUSION 199F
 DREAMLAND 249F
 DUEL 225F
DUNGEON MASTER EDIT. 95F
 DYTER 07 199F
 FERRARI FORMULA ONE 245F
 FINAL COMMAND 215F
 FRIGHT NIGHT 195F
 FRONTIER 249F
 FUSION 265F
GARY LINEK.HOT SHOT 195F
 GARY L. SUPER SKILLS 185F
 GHOST AND GOBBLINS 195F
GOLD RUSH 249F
 GRAFFITI MAN 195F
 GUARDIANS MOONS 195F
GUERRILLA WARS 185F
 HELL BENT 195F
 HELL FIRE 195F
 HERCULE 185F
 HYBRIS 245F
 I.O.U. 245F
 INSIDE OUTING 199F
 KING OF CHICAGO 249F
 KULT 275F
 LA LEGENDE DE DJEL 220F
 LORDS OF RISING SUN 199F
 MANHUNTER 249F
 MECHANIC WARRIORS 249F
 MICROPROSE SOCCER 245F
 MILLEMIUM 2.2 199F
 NECRON 249F
 NIL DIEU VIVANT 299F
 NORTH AND SOUTH 245F
 OUT RUN US SPEC. EDIT. 199F
 PAPER BOY 185F

944 TURBO CUP 195F
 AFTER BURNER 249F
 ARTURA 185F
 BAAL 195F
 BALLISTIX 195F
 BILLIARD SIMULATOR 199F
 BISMARCK 235F
 BUMPY 195F
 CARRIER COMMAND 235F
 COLOSSUSCHSS 235F
 CODE ROUTE 245F
 CUSTODIAN 199F
 DALEY'S THOMPSON'S OLYMPIQUE CHAL. 185F
 DAME GRAND MAITRE 499F
 DRAGONSCAPE 195F
 DREAMZONE 249F
 DUNGEON MASTER 245F
 ELITE 225F
 EMMANUELLE 220F
 FLYING SHARK 199F
 FOOTBALL MANAGER 2 185F
 GALDREGON'S DOMAIN 195F
 G.I.G.N OPER./JUPITER 245F
 GUNSHIP 245F
 HOT BALL 225F
 ILUDICRUS 195F
 INCREDIBLE SHRINK. SP. 249F
 INTERNAT.RUGBY SIM. 199F
 INTERNAT.KARATE + JUG 185F
 JUG 199F
 LA QUETE DE L'OISEAU LEISURE SUITE LARRY 2 299F
 LES PORTES DU TEMPS 345F
 LOMBARD RAC RALLY 195F
 MEURTRES A VENISE 245F
 PAC LAND 185F
 PAC MANIA 195F
 RAMBO 3 185F
 REAL GHOSTBUSTERS 199F
 ROADBLASTERS 185F
 R TYPE 235F
 SCRABBLE 225F
 SKWEEK 195F
 SPEEDBALL 245F
 TEENAGE QUEEN 245F
 THE GAMES WINTER 195F
 TIGER ROAD 195F

TIMES OF LORE 225F
 TITAN 249F
 TRIVIAL PURSUIT
 NOUVELLE GENERATION 195F
 THUNDERBLADE 199F
 U.M.S. 225F
 WAR GAME CONQUEST 245F
 WAR IN MIDDLE EARTH 249F
 ZAC MAC CRACKEN 249F
 ZANY GOLF 235F

PC COMPATIBLES COMPILATIONS

EPYX ON PC 2 195F
 +WORLD GAMES+IMPOSSIB.MIS
 +STREET SPORT BASKET
COMPILATION UBI 275F
 +ZOMBI+NECROMANCIEN
 +MASQUE PLUS
PC HITS N°2 225F
 +GREEN BERET+GRYSOR
 +ARKANOID+WIZZBALL
PC GOLD HITS 195F
 +BRUCE LEE+WC LEADERBOAR
 +ACE OF ACES+INFILTRATOR
LA COLLECTION 185F
 +ARKANOID+WC LEADERBOAR
 +WORLD GAMES+SUPER TENNIS

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER **

BATTLEHAWKS 1942 249F
 BATMAN 195F
 DOUBLE DETENTE 199F
 FORGOTTEN WORLDS 199F
 RENEGADE 199F
 ROBOCOP 199F
 TEST DRIVE 2 295F
 VIGILANTE 199F

AUTRES NOUVEAUTÉS **

688 SUB MARINE 245F
 ABRAHAMS BATTLE T. 249F
 AFRICAN RAIDERS 220F
 ARCHIPELAGOS 249F
 ARKANOID 2 185F
BALANCE OF POWER 249F
BARBARIAN (PSYNOSIS) 249F
 CARRIER COMMAND 225F
 COMBAT SCHOOL 185F
 CHUCK YEAGER'S AFT 299F
 DAKAR 89 220F
 FINAL COMMAND 215F
 GARY L. HOT SHOT 185F
 GRAND PRIX CIRCUIT 235F
 HALL OF MONTEZUMA 249F
 INDY 500 149F
KARATE KID 2 245F
 KULT 275F
 JACKAL 185F
 LA LEGENDE DE DJEL 220F
 LEGEND OF BLACK SILV. 249F
 LIVE AND LET DIE 225F
LOMBARD RAC RALLY 245F
LORDS OF RISING SUN 249F
MICROPROSE SOCCER 245F
 MILLEMIUM 2.2 249F
 NIL DIEU VIVANT 299F
 NORTH AND SOUTH 245F
 OPERATION WOLF 195F
OUT RUN 199F
 POLICE QUEST 2 249F
 PHANTOM FIGHTER 249F
 PURPLE SATURN DAY 249F
 RACK THEM 235F
 RAFFLES 249F
RAMBO 3 185F
 REALM OF THE TROLLS 199F
 RED STORM RISING 235F
 ROGER RABBIT 235F
 SAVAGE 199F
 SERVE AND VOLLEY 235F
 SIDE ARMS 225F
 SINBAD 245F
SKWEEK 195F
 SPACE QUEST 3 249F
 STAR COMMAND 349F
 STARGLIDER 2 249F
 STREET SPORT FOOTBALL 199F
 TECHNOCOP 195F
 TEENAGE QUEEN 249F
 THE DEEP 199F
 THE LAST NINJA 2 185F
 THUNDERBLADE 249F
TIGER ROAD 245F
 TINTIN SUR LA LUNE 295F
 T.K.O. 245F
 TT RACER 235F
 ULTIMATE GOLF 195F
 WEIRD DREAMS 249F
 WEC LE MANS 199F
 ZANY GOLF 235F
 ZYNAPS 185F

3615 MICROMANIA C'EST GEANT !!
1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

NOUVEAUTÉS (suite)

4X4 OFF ROAD RACING 185F
 944 TURBO CUP 195F
 AUTO DUEL 225F
 BARBARIAN 185F
 BILLIARD SIMULATOR 249F
 CRAZY CARS 2 249F
 DALEY THOMPSON "S OLYMPIQUE CHALL. 195F
 DOUBLE DRAGON 195F
 DREAMZONE 249F
 F16 COMBAT PILOT 235F
 F19 STEALTH FIGHTER 385F
 FALCON 445F
 FLIGHT SIMULATOR 3 475F
 GAUNTLET 185F
 G.I.G.N.OPERATION JUPIT 285F
 HEROES OF THE LANCE 225F
 INTERNATIONAL KARATE + JET FIGHTER 445F
 KARATEKA 195F
 L'ARCHE DU CAPT.BLOOD 249F
 LA QUETE DE L'OISEAU LED STORM 249F
 LEGEND OF THE SWORLD 185F
 LEISURE SUI LARRY 2 299F
 LE MANOIR DE MORTEV. 249F
 MEURTRES A VENISE 245F
 NEBULUS 195F
 SCENERY DISKS EUROPE 195F
 SPEED BALL 245F
 STARRAY 245F
 TARGHAN 265F
 TITAN 249F
 WAR IN MIDDLE EARTH WHERE TIME,STOOD S. 195F
 ZAC MAC CRACKEN 249F

AMIGA COMPILATIONS

PRECIOUS METAL 249F
 +L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
 +XENON+ARKANOID 2
 +CRAZY CARS
PREMIER COLLECTION 249F
 +NEBULUS+NETHERWORLD
 +EXOLON+ZYNAPS
AMIGA GOLD HITS 249F
 +BIONIC COMMANDO+ROLLING THUNDER+JINKS+LEADERBOARD
FORCES MAGIQUES 249F
 +LA PANTHERE RISE+WESTERN GAMES+CLEVER AND SMART + VAMPIRE'S EMPIRE
MEGA PACK 245F
 +WINTER OLYMPIAD88+PLUTOS +SUICIDE MISSION+SECONDS OUT+PROST BYE

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER **

BATMAN 245F
 BATTLEHAWKS 1942 249F
 CASTLE WARRIOR 199F
 DOUBLE DETENTE 249F
 FORGOTTEN WORLDS 199F
 OUT RUN EUROPA 149F
 POPULOUS 249F
 RENEGADE 249F
 RENEGADE 3 249F
 THE GAMES SUMMER 195F
 VIGILANTE 199F

AUTRES NOUVEAUTÉS **

AFRICAN RAIDER 220F
 ARCHIPELAGOS 249F
 AQUAVENTURA 235F
 ARMALYTE 199F
 ASTAROTH 195F
 BARD'S TALE 3 249F
BATTLETECH 249F
 BLAZING BARRELS 195F
BLOOD MONEY 245F
 BUTCHER HILL 199F
 COMBAT SCHOOL 195F
CYBERNOID 2 195F
 DAKAR 89 220F
DARK FUSION 199F
 DRAGON NINJA 249F
 DRAGONScape 195F
 DRAGONSLAYER 299F
 ECHOLON 249F
 F16 COMBAT PILOT 245F
FEDERATION OF FREE 275F
 FINAL COMMAND 195F
 FLYING SHARK 199F
 FRIGHT NIGHT 195F
 GARY L. HOT SHOT 195F
 GHOST AND GOBBLINS 245F
 GUERRILLA WARS 195F
 I.O.U. 249F
 KULT 249F
 LA LEGENDE DE DJEL 220F
 LES PORTES DU TEMPS 345F
 LORDS OF RISING SUN 299F

**** Les nouveautés sont d'abord chez MICROMANIA !!**
 Ces logiciels doivent sortir prochainement.
 Téléphoquez nous ou tapez 3615 MICROMANIA et vous connaîtrez la disponibilité exacte de chaque logiciel.

ROADBLASTERS

VROOOM! VROOARR!... SCREEE! Mon bolide démarre et j'accélère à fond la caisse, dévorant les kilomètres! Au commandement d'une bagnole pas comme les autres, je flingue les autres voitures, j'abats comme des chiens les tireurs qui se trouvent sur les bas-côtés. Damned! Une mine! BAOOM! C'est pas grave: j'ai des vies de rechange (c'est cool, la vie en jeu vidéo...)! Je redémarre. L'avion passe, en me débrouillant bien, je devrais arriver à attraper l'arme qu'il m'a larguée. Bon sang, il faut que je pense à refaire le plein de carburant. Là, cette shpère verte, si je passe dessus, c'est bon. Arg! Ratée! C'est que ça va vite, cet engin... Serait-ce un jeu de course automobile? Heu... Un jeu de tir? Heu... Ben, y'a un peu des deux,

hein. Que dis-je? Il y a beaucoup des deux, en fait! Beaucoup de course, beaucoup de tir. Les sprites sont gros et assez beaux, avec un look qui fait penser à des jouets en plastique, la voiture se manie bien, le décor scrolle pas mal. Les sons ne sont pas fantastiques mais ça peut aller. Il faut se méfier des mines, des flaques d'eau, zigouiller aussi souvent que possible les postes de tir qui n'hésitent pas à vous faire avaler votre permis de conduire... Gaffe aux arbres, aussi! Certaines voitures ennemies ont le pare-chocs arrière plus dur que d'autre, il faut faire attention à ne pas trop leur coller au cul. Ca se joue au joystick ou à la souris (ça, c'est bien: faut laisser le choix tant que c'est possible, merci US GOLD), la présentation est sympa, et la



difficulté est au rendez-vous. L'originalité réside surtout dans la dualité jeux de tir/jeu de course, puisque le côté «tirez



Ed. US GOLD

disponible : ST - AMIGA
Testé sur ST

dans le tas, on triera plus tard» s'ajoute à la course, et dans chacun de ces deux genres ROADBLASTERS vaut bien ses quelques concurrents.

STORMTROOPER

La mine d'HELAGENIUM est tombée aux mains d'un savant fou, qui a recruté des mercenaires désagréables au possible, et il faut bien faire quelque chose puisque le minerai d'HELAGENIUM a la fâcheuse particularité de permettre, convenablement employé, la destruction de planètes entières. Dans le genre fâcheux, c'est même carrément glauque! Pourquoi n'avoir pas écouté les écologistes? On a l'air malin, maintenant, hein! Bref, ça m'est tombé dessus, comme d'habitude: il faut une fois de plus que je sauve la galaxie. Je ne sais pas pourquoi on fait

sans arrêt appel à moi, c'est dingue! Non, mais vous savez que les testeurs de jeux vidéo risquent leur vie sans arrêt pour vous?! Vous imaginez que c'est juste pour écrire des articles, mais en fait c'est vraiment vrai, sans blague! Bon, je vois que personne ne me croit; c'est toujours pareil... Quel métier ingrat, j'vous jure! A la mode de OBLITERATOR ou BAAL, vous êtes un p'tit bonhomme d'une quarantaine de pixels de haut et vous marchez dans des couloirs où se trouvent des plateaux et des obstacles, où vous pouvez sauter ou graver des échelles. Vous êtes armé et ça tombe bien, parce que les ennemis qui

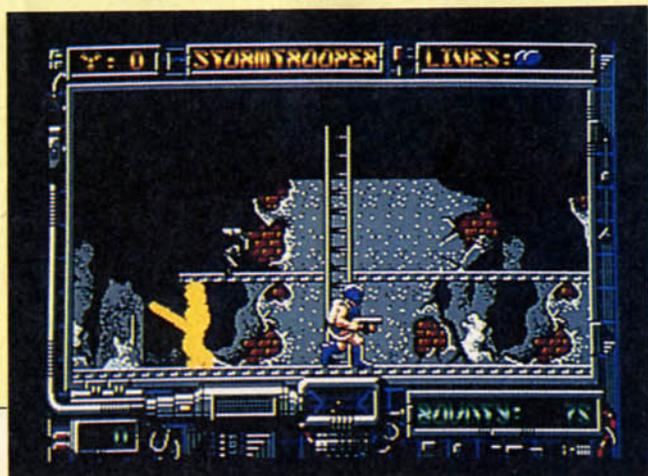


traînent dans le secteur le sont aussi, et comme je l'ai dit plus haut ce sont des mercenaires, et donc des gens pas faciles à vivre. Il y a aussi des droids en tous genres, et pour se dépatouiller de tout ça il faut à la fois de bons réflexes et une bonne dose de stratégie. Les décors, post-cataclysmico-science-frictionneux comme il se doit, sont pas mal réussis, et les sprites très bien faits et bien animés. Le système de jeu est bien conçu et on s'y fait vite. C'est assez difficile, mais avec un peu d'expérience la difficulté devient rapidement prenante et donne toute sa valeur au jeu.

Petite musique de David Whittaker, docassez complète qui donne tout le détail des divers armements, c'est complet. C'est un jeu qui n'est pas du tout original (ben oui, il faut le dire, quand même, y'en a maintenant beaucoup qui fonctionnent sur le même principe, ça fait un peu déjà vu...) mais bien réalisé. On peut dire que c'est un bon jeu, alors? Oui, on peut le dire. Eh ben voilà, alors, c'est dit.

Ed. CREATION

disponible : ST
Testé sur ST



PRECIOUS METAL

Ah ben pour de la compilation, ça c'est de la compilation! Wouaah! **SUPER HANG-ON**, sans doute l'un des meilleurs jeux de course sur cette machine, si ce n'est **LE MEILLEUR**, **XENON**, l'un des meilleurs JD-TASV (non, ce n'est pas une spécialité culinaire polonaise, c'est «Jeu De Tir A Scrolling Vertical»... Ca encombre tellement les



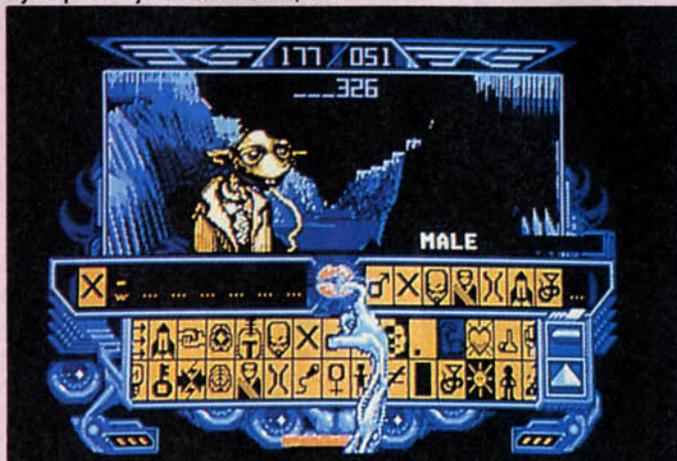
et surtout l'inclassable **ARCHE DU CAPTAIN BLOOD**, qui est selon moi -et aussi paradoxal que puisse paraître un tel point de vue- le meilleur jeu d'une catégorie dont il est le seul représentant, inimitable, même pas plagié, et à tout jamais inclassable... Ce dernier a même droit à une mention spéciale, puisque c'est là une version internationale du **CAPTAIN BLOOD**, dans lequel les dialogues peuvent se faire au choix en français, en anglais ou en allemand. Pour réviser juste avant le bac, c'est idéal. Je vous vois déjà devant l'examineur: «Moi ami IZWAL, moi cherche femelle, toi connaître? Ahahaha!». Bref, on peut quasiment dire que c'est une compilation des meilleurs

jeux du siècle sur ST. C'est même presque trop beau: les jeux qui sont réunis ici sont tellement sublimes et donc réputés qu'il serait étonnant, si vous êtes vraiment branché sur les jeux micro, que vous n'en ayez pas déjà au moins un, de

compilation est certainement le meilleur bagage pour démarrer, ou le plus chouette cadeau à faire à un pote qui vient de se décider pour cette machine.



pages du canard que j'ai décidé d'abrégé, faudra vous y faire!) qui soient, **ARKANOID II**, qui était, jusqu'à la sortie de **KRYPTON EGG**, le tenant du titre de «meilleur casse-briques sur ST», en tout cas c'est mon avis et je le partage,



sorte qu'il y a de quoi hésiter à acheter tout le bazar si vous en avez déjà une partie. En revanche, si vous venez de vous acheter un ST et que vous cherchez de quoi vous éclater dessus, n'hésitez pas: cette

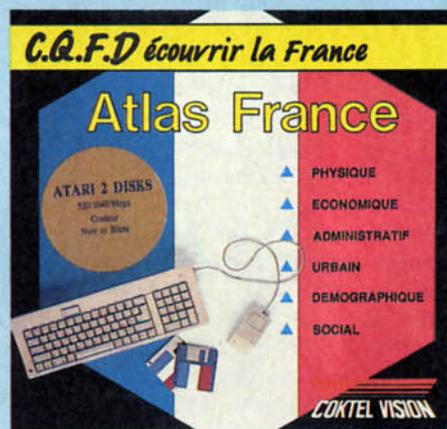
Ed. OCEAN

disponible : ST - AMIGA
Testé sur ST

ATLAS FRANCE

L'idée n'a en elle-même rien de sensationnel, il fallait surtout la mettre en application, et faire ça bien: il s'agit tout bonnement d'une carte de la France interactive. Pour être plus précis, il s'agit d'une série de cartes dans le même style que celles des bouquins de géo, c'est à dire que selon qu'on étudie la population, l'industrie ou le relief, on aura affaire à une carte avec des zones bien délimitées par des couleurs, ou pourvue de symboles situant les régions à étudier. L'originalité du système, c'est évidemment l'utilisation de la souris. Il n'est jamais fait appel au clavier, et toutes les informations, y compris les aides concernant l'utilisation du soft lui-même, sont intégrées au programme. Celui-ci est divisé en trois parties. La partie JEU permet, à l'aide de questions auxquelles il faut répondre en cliquant avec la souris sur la

zone adéquate, de tester vos connaissances en géographie française. Il y a différents niveaux de difficulté et différents domaines d'étude. L'option ATLAS est en fait un système de consultation de bases de données sur différents aspects du pays (13 sujets en tout). J'ai tout spécialement aimé la carte des fromages, qui présente des icônes assez mimos, et aussi le fait qu'il y ait une carte des vignobles. Ces cartes sont elles aussi interactives, et permettent pour chacune des 13 cartes une analyse plus détaillée que le premier niveau, en permettant de s'intéresser à une région ou à un aspect en particulier du sujet traité. Enfin l'option RECHERCHE permet d'«interroger» la carte sur des régions, des départements ou des villes en cliquant sur la zone choisie, et une sous-option «comparaison» permet de comparer des départements entre eux. Moi, enquiquineur de



première, j'ai évidemment voulu comparer un département à lui-même; manque de bol, ça marche! Bon, ça n'est pas un bien gros défaut, mais ça fait un petit peu amateur... Dans l'ensemble c'est bien présenté, mais lent à l'affichage, et surtout très lent en accès disque, lesquels sont hélas très fréquents. Comme en plus le soft est sur deux disquettes il faut en changer sans arrêt. Ces lenteurs privent peut-être ce logiciel de la possibilité d'être considéré comme un utilitaire,

pour se retrouver limité au rôle d'éducatif, ce qui est un peu dommage. La partie «jeu» souffre d'un petit défaut: le fait que lors d'une erreur, le soft ne donne pas le nom du lieu où l'on a cliqué, si celui-ci n'est pas le bon. Ca permettrait pourtant d'apprendre plus vite. Et puis de façon générale, la souris ne réagit pas

toujours très bien, ce qui vient peut-être de la programmation en GFA. Mis à part ces quelques défauts, c'est un bon programme, qui n'a rien à envier à pas mal de bouquins de géo, lesquels sont autrement moins plaisants à utiliser.

Ed. COKTEL VISION

disponible : ST - PC - AMIGA
Testé sur ST

POTHOLE PETE

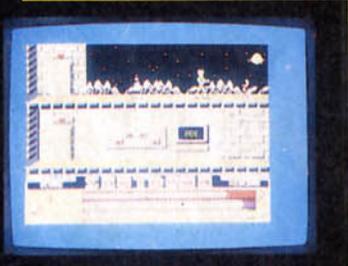
Avec ALPINE GAMES et SHUTDOWN, on a la totale! ATLANTIS est décidément très doué pour faire les jeux les plus moches et les plus dépourvus d'intérêt qui soient... Ici, vous êtes un pôv' petit spoléologue, spéléoloche, spolilolègue, spéléologiste, bon, un mec qui explore le sous-sol, quoi! Vous vous baladez dans des cavernes avec plein de niveaux (c'est un jeu de plateaux), en essayant (mais c'est pas facile) d'éviter les trucs nocifs qui traînent partout. Y'a des vieux moches champignons, des insectes, berk! Les décors sont nuls, les sprites carrément ridicules, l'animation mauvaise, les sons dramatiques: on ne parvient pas à comprendre comment une chose



pareillement hideuse est possible sur ST. On a quand même de la chance dans notre malheur: la société qui a pondu ça, ATLANTIS, fait preuve d'une grande constance dans la nullité, de sorte qu'on n'a pas de faux espoir en abordant le test de l'un de leurs produits. C'est cool, merci ATLANTIS!

ATLANTIS sur ST

SHUTDOWN



Un jeu du style d'OBLITERATOR ou de BAAL, ou qui du moins (c'est ce que l'on peut supposer) a la prétention d'y ressembler: vous êtes le gentil, et vous vous baladez dans des dédales de couloirs décorés façon S.F. où se baladent des robots inamicaux qui vous bouffent vos points d'énergie sans réelle animosité ni aucun grief personnel, mais bon c'est leur boulot, ils ont été programmés pour, hein... Et

comme, de votre côté, vous considérez votre survie avant de réfléchir à de vastes problèmes d'éthique (le robot a-t-il le droit au libre arbitre, le robot souffre-t-il, combien de temps le robot supporte-t-il une chanson de Miréille Mathieu?...) vous faites ce que l'on fait dans tous les bons jeux d'arcade: vous tirez sur tout ce qui bouge! Tout ça pour dire que le principe du jeu n'a rien de spécialement nouveau. Ce qui est nouveau, en revanche, c'est le fait que l'on n'a même plus droit, pour ce prix-là, à un scrolling vertical: l'écran s'efface et est remplacé par le suivant... Le graphisme en général est moche, et les sons suivent la même pente redoutable qui mène à l'oubli...

ATLANTIS sur ST

DATASTORM VORTEX

DATASTORM: Certains d'entre vous se souviennent de temps héroïques où une console de café pouvait vous empêcher de dormir pendant des nuits. Des nuits à triturer votre Joystick infernal en

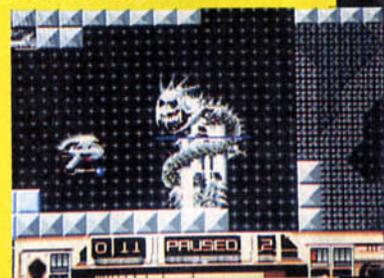
tendant désespérément d'éliminer tous ces "aliens" dégoûtants. Parmi les consoles de l'époque, il en existait une qui était particulièrement démoniaque: Defender. Taratata! En voilà un jeu qui décape!

JUG

Microdeal nous prépare une shoot'em up futuriste de très grande qualité. Equipé d'un vaisseau ressemblant étrangement à un des fils de Alien, vous devez neutraliser des "objectoids" qui ont "squatter" le coeur de votre système bio-informatique. Le contrôle de votre vaisseau se fait de "façon gravitationnelle", je m'explique: vous devez estimer la puissance de votre réacteur et ainsi, à coups de joystick réguliers, maintenir votre vaisseau en équilibre! Sinon? Zouu! Il tombe! (Mais rassurez-vous, il ne se casse pas!) En fait, ce jeu est légèrement inspiré de "2001 l'odyssée de l'espace", et bon nombre de graphismes rappellent étrangement le film. Les sprites sont très bien réalisés et le scrolling associé ne souffre d'aucuns défauts si ce n'est un léger temps d'attente (0.010s) entre chaque

secteur!. L'ensemble du jeu à réellement été travaillé afin d'utiliser au maximum les possibilités graphiques de l'Amiga. Le son, lui, à été réalisé avec Sound fx et c'est évidemment un label de haute qualité! Bon! Bref! Hein? Du concret, tonnerre de Dieu! Et bien JUG (Vous avez déjà oublié son nom?) risque de devenir un des trois shoot'em up les mieux réalisés sur Amiga! Qu'on se le dise! Non mais! Un "muuusst" mon bon monsieur! Et c'est pour bientôt! Alors? Lisez JoYstiCk Hebdo!

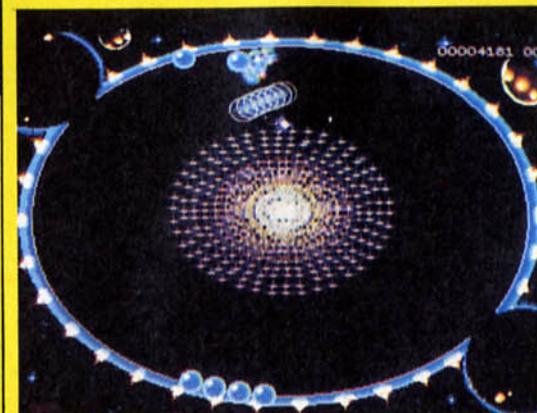
MICRODEAL sur AMIGA



Vous avez trente secondes pour éliminer 258 vaisseaux extra-terrestres à l'aide de votre module anti-gravifique façon guerre des étoiles. Tchakablam! Ca tire de partout, des explosions de tous les cotés et ce scrolling qui n'en finit pas! Stop! Visionary design va bientôt sortir un clone parfait de Defender! Même vaisseau, même décor...même scrolling! Le rêve! Un soft à ne pas manquer.

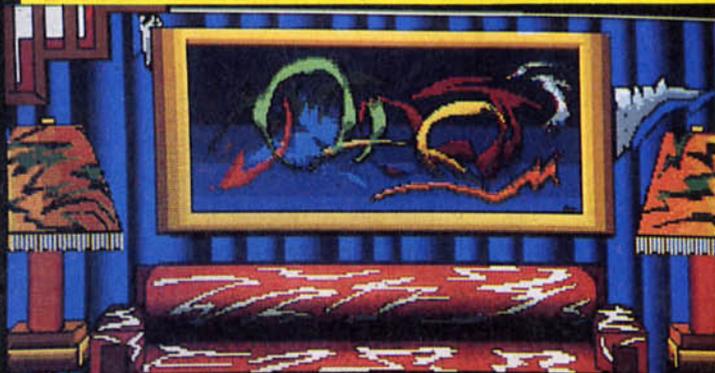
VORTEX: Du même éditeur, voici Vortex. Les concepteurs soutiennent qu'il s'agit d'un jeu intergalactique mais nous ne sommes pas dupes! (Héhéhé). Malgré une représentation d'un flux d'énergie cosmique faisant tourner des

morceaux d'astéroïdes, il s'agit en fait d'un jeu biologique! Oui, j'ai bien dit biologique! A l'aide d'un globule blanc, vous devez éliminer des parasites qui essayent tant bien que mal à éventrer les parois d'une cellule. Mais vous.! Vous n'allez pas rester là sans réagir! Si? Vous devrez écraser des particules rocheuses très coriaces en faisant attention d'éviter les attaques de leurs alliés. Ce jeu innove! Mais je crains que cela ne suffise pas pour faire un "hit". Nous attendons la version finale avec impatience. C'était les dernières productions du Canadien Visionary Design sur Amiga. Bientôt sur vos écrans.



VISIONARY DESIGN TECHNOLOGY sur AMIGA

THE TWILIGHT ZONE



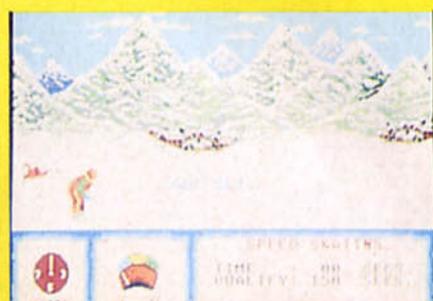
You are standing at the base of the stairway facing your living room. The room is carpeted and looks very cozy. In the center of the eastern wall is a long comfy couch. Along either side are end tables. Sitting on the end table are brass lamps. In front of the couch is a coffee table. The only other furniture you notice is a reclining chair perched upright in one corner.

Voici une des premières productions de l'américain First Row sur Amiga. Souvenez-vous de cette série télévisée fantastique en noir et blanc diffusée en France sous le nom de la quatrième dimension. Véritable bouillon de culture, cette série a révélé à l'écran des grands noms tels que Charles Bronson, Telly Savalas etc... Retrouvez bientôt sur votre moniteur 1084, l'atmosphère surréaliste et envoûtante de ce fabuleux feuilleton. Enfin, c'est ce que nous promettait First Row en acquérant auprès de CBS, la licence d'exploitation. Dès les premiers écrans, une grande déception nous envahit. Les graphismes sont colorés, simples, baclés. La musique quant à elle

fait plutôt penser à celle générée par un Apple II. C'est très grave. Ce jeu d'aventure démarre sur une vue de votre chambre agrémentée d'un texte très complet puisque l'on comprend mal la subtilité du graphiste. En testant l'analyseur de syntaxe, on découvre rapidement ses limites, exemple: Tapons Wake Up (Pour sortir du lit) et le soft nous répond «You cannot go in that direction». Navrant. En bref, même en cherchant bien, nous avons rien trouvé de bon dans ce logiciel plein de promesses. C'était la dernière production First Row, on l'oubliera vite. C'est dommage. Les nostalgiques de «The Twilight Zone» peuvent se recoucher. Bonne nuit. **FIRST ROW sur AMIGA**

ALPINE GAMES

Patinage de vitesse (c'est tout ce que j'ai trouvé pour traduire «speed skating»...), saut à ski, bobsleigh, biathlon, on doit pouvoir faire pas mal de choses à en croire la page de présentation,



mais ni la souris ni le joystick ni le clavier ne répondent... Serait-ce une démo et rien d'autre? Enfin, ça n'est pas très frustrant: le jeu ne me paraît pas génial (et dans le genre original on fait mieux; combien de fois avons-nous déjà eu droit à des adaptations de sports olympiques?!), les graphismes sont très moyens, l'animation et le son minimalistes... Ces jeux d'hiver me laissent froid! **ATLANTIS sur ST**

KULT

"TEMPLE OF THE FLYING SAUCER"

Les stars du pixel, les shootés de la micro reviennent en force dans un délire aventuresque aigu. Le scénario est dans la veine des Captain BLOOD et PURPLE SATURN DAY, riche, complexe, génial et totalement absurde (l'humour toujours!). Pour ne pas gâcher le plaisir je dirais juste qu'il faut remplir cinq épreuves avant de partir à la recherche de votre compagne Turner choisie par le dieu ZORCQ pour être bai..., pardon, ensemencée de force! Etre cocu par un dieu, pas banal comme histoire! Les graphismes sont l'évolution logique



des précédents softs d'ERE, plus colorés, encore plus riches mais toujours dans ces tons pastels propre à EXXOS. Les écrans sont bourrés de petites animations rendant le jeu hyper-vivant (pendant les combats, par exemple) et des effets spéciaux sont omniprésents (pouvoirs surnaturels).

Tout est géré à la souris, ce sera le plus fabuleux et le plus ergonomique des jeux d'aventures du moment. Ata ata Ho glou glou beaucoup (hé, hé)! **HIPS!!! EXXOS sur ST**



HYPERDROME

Dans le sillage des grands éditeurs, Microwish positionne allègrement son dernier né au niveau des shoot'em up les mieux réalisés. Vous l'avez compris, Hyperdrome est ENCORE un shoot'em up classique mais qui bénéficie d'une qualité exemplaire. Le soft est quasiment à mi-chemin entre Menace et Denaris (Hum!). Sprites superbement dessinées et scrolling horizontal plein écran agrémenté

cet univers spatio-temporel biologique. En tirant sur des blocs de granit vous libérez des magasins de munitions-lasers. Le jingle lors des changements de tableaux est très réussi mais on regrettera l'absence de séquence musicale pendant les combats. Le soft bien qu'il soit dépourvu d'originalité possède une qualité qui méritait d'être soulignée. Microwish nous confirme qu'il est capable de rivaliser avec les productions Psygnosis et nous attendons avec impatience la prochaine génération. C'était Hyperdrome, bientôt sur vos écrans.

MICROWISH sur AMIGA



INFOS PAS GENEES

COMMODORE

Pour l'AMIGA et ceux qui s'y intéressent, sachez que le match AMIGA- reste du monde n'évolue pas vraiment très vite, mais semble aller vers nos désirs les plus fous. La carte accélératrice A2630 contenant un 68030 sera disponible dans quelques semaines, (Au fait, une semaine, ça fait 30, 15, ou 7 jours?). Mais il n'y en aura pas pour tout le monde. Mais dans le même temps, SUN baisse ses prix, voir plus loin. Pour les amoureux de la vidéo, vous allez bientôt pouvoir mettre des sous titres et fabriquer des génériques pour vos films perso, entièrement tournés à la maison avec vos acteurs et actrices préférés. Comment? Mais en utilisant la future offre vidéo de Commodore qui comprendra, ouvrez bien les yeux: 1 Digitaliseur DIGVIEW, toutes résolutions, HAM compris! 1 Genlock, mélangeur d'image, 1 codeur qui vous permettra d'enregistrer sur magnétoscope et 1 filtre pas à café, mais RVB pour l'entrée du DIGVIEW. et le tout pour 5000F H.T. soit 5980 Francs. J'y crois pas!

CITIZEN

Zavez pas l'heure? Mer mer merci! Scest nouvô, ssa vient de sortir, les japs attaquent la côte normande, et viennent de prendre la société NORMEREL dans leur collimateur. Banzai! En effet, plusieurs machines 286 et 386 du constructeur français méconnu du grand public, seront distribuées par la société nipponne. C'est nouveau, c'est balaise, alors bravo!

BORLAND

La société de PHILIPPE KAHN, vient d'ouvrir une succursale au JAPON. Le turbo C y est le compilateur le plus vendu et un effort géant va être accompli dans le sens où tous les turbo langages seront distribués sur place et vont y faire un malheur. Vous voulez l'adresse? C'est à

TOKYO! Je vous donne le téléphone: 03 486 1400.

SUN

Le champion de la station graphique reprend la tête et nous sort pas moins de 11 modèles pour dessiner des miquets à des prix de plus en plus bas. Enfin, pas trop hauts pour nos petites bourses, mais surtout dans une fourchette qui tend à se rapprocher de ce que veut faire Commodore.

INFOGRAMES

A Joystick Hebdo, de larges sillons se sont creusés sur nos visages pour laisser passer les torrents de larmes déclenchés par l'annonce du départ pour l'Italie de l'attachée de presse vers qui allaient toutes nos préférences. Sabine, la blonde s'éloigne, emportant nos coeurs avec elle, en nous laissant fragiles, perdus et avides de connaître sa remplaçante... Qui c'est qu'a dit MIAM, MIAM dans la rédac? Mets ta serviette, tu baves!

ELECTRONIC ARTS

Bientôt arrivent des surprises pas chères que l'on appellera



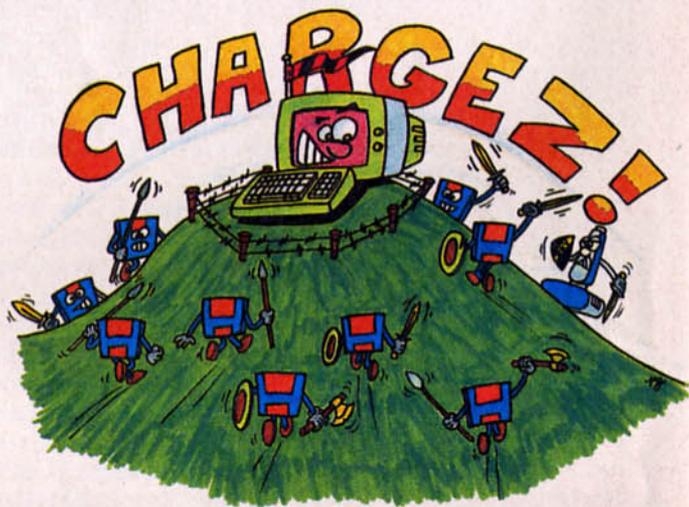
SOFTWARE CLASSICS, et qui vous proposeront d'anciens jeux très très bô, pour différents standards, à des prix presqu'acceptables pour des rediffusions.

SORBONNE INFORMATIQUE

A NICE, chez nos copains de Sorbonne Informatique qui nous ont bien soutenu à Cannes, en nous prêtant des machines, (je vous refile l'adresse: 22 rue

Massena, 06000 NICE), et bien, il y aura le samedi 29 avril, toute l'après midi, une dédicace de SKWEEK sur vos disquettes. Quoi, ils vont faire couic à nos disquettes? Mais non, banane, (le fruit-repas, en vogue à Joystick Hebdo, en ce moment), banane donc, Skweek bavera sur vos disquettes et les changera de couleur, à votre gré. Nous espérons que le graphiste

du jeu s'est retiré le régime qu'il a dans la tronche, car ça le rend difficilement supportable en société, vu qu'il n'arrête pas de balancer des peaux de banane sur tout ce qui l'entoure. Enfin, nous à JOYSTICK Hebdo, SKWEEK, on aime, car c'est le seul jeu vendu avec un ticket pour avoir des bananes.



La rubrique de JOYSTICK Hebdo qui vous permet de connaître avec précision la liste des softs que votre revendeur préféré reçoit

AIRBALL (MICRODEAL)	AMIGA
BALANCE OF POWER 1990 (MINDSCAPE)	ST
BIG FOOT (CODE MASTERS)	CPC K7
BMX II (CODE MASTERS)	CPC K7
BMX FREESTYLE (CODE MASTERS)	CPC K7
CHICAGO 30'S (US GOLD)	ST
FAST FOOD (CODE MASTERS)	CPC K7
FRIGHTNIGHT (MICRODEAL)	AMIGA
HEAT SQUAD (CODE MASTERS)	CPC K7
KRYPTON EGG (HIT SOFT)	ST
LAST DUEL (CAPCOM)	PC
NINJA MASSACRE (CODE MASTERS)	CPC K7
PROGENE 3 (ESAT/API)	PC
RUGBY SIMULATOR (CODE MASTERS)	CPC K7
STEVE DAVIS SNOOKER (CDS)	AMIGA
STREET GANG FOOTBALL (CODE MASTERS)	CPC K7
TANK ATTACK (CDS)	AMIGA/C64/CPC/SPECTR/ST
THE DEEP (US GOLD)	PC
TURBO V8 (CODE MASTERS)	CPC K7

VINDICATORS

Vindicators est une fidèle adaptation du célèbre jeu d'arcade de café. Nous sommes en l'an 2525... Une armée de stations spatiales non identifiées et ayant des intentions hostiles arrive sur la terre.

Le seul moyen de détruire les forces envahissantes est de s'infiltrer parmi l'ennemi avec des tanks de bataille SR-88, surtout connus sous le nom de Vindicators. Pour un ou deux joueurs.

De magnifiques graphismes, beaucoup d'action et un défi incroyable. Outre le fait d'éviter et de détruire les tanks ennemis et les obstacles, vous devez constamment remplir votre réserve de fuel avec des jerricans à travers les différents niveaux, vous aurez la possibilité d'accroître votre vitesse ou votre portée de tir ainsi que la puissance de tir ou le rayon d'action. Mais ce n'est pas tout, après avoir détruit toutes les stations, vous devrez affronter le terrible empereur de l'empire étranger. Gagnez, et le monde entier fêtera votre victoire. Perdez, et dites au revoir à tout le monde...



TENGEN

“Un Nouveau Nom dans l'adaptation de jeux de café !”



Disponible dans les FNAC[®] et les meilleurs points de vente sur : Spectrum, C 64, Amstrad, Atari ST et Amiga.

Distribué par
UBI SOFT

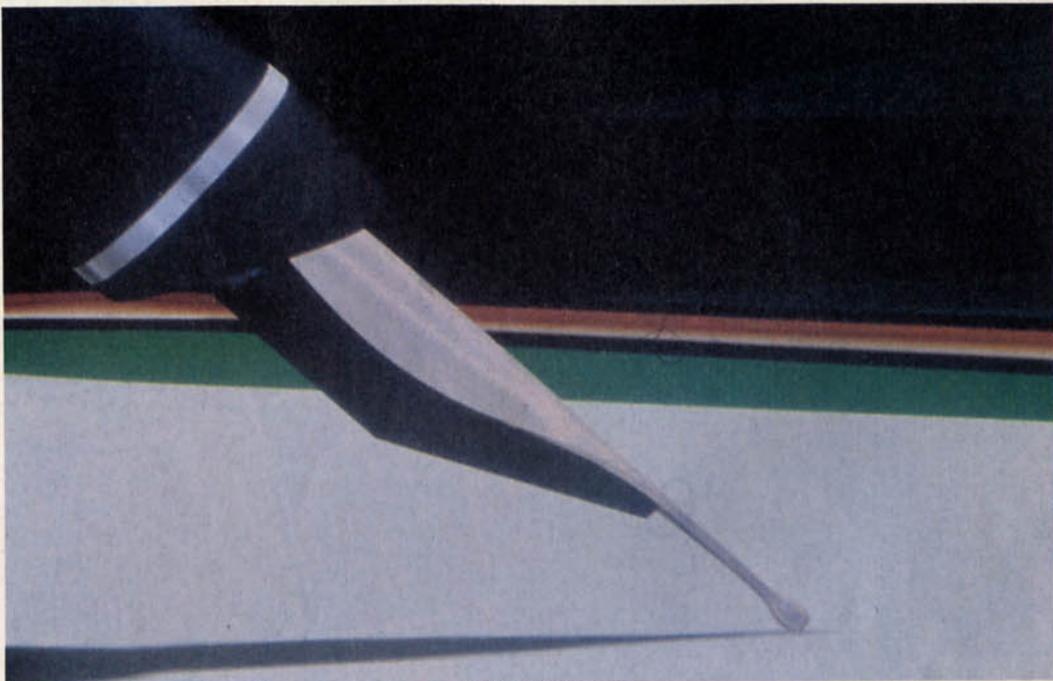
1, voie Félix Eboué
941021 CHATELIL CEDEX
Tél. : 16 (1) 48 98 99 00

LE STYLO

Salut, bande de nases! Complètement éclatés par le SICOB, vous croyez avoir tout vu, tout compris! Mais non! Le mieux est encore à venir! Les stations graphiques se réveillent! SUN vient de présenter une nouvelle gamme de machines au moment même où APOLLO se fait acheter par HEWLETT-PACKARD. HP, c'est bien sûr la société qui fabrique des calculettes, entr' autres. En France aussi, on rachète. La production de SOGITEC par TDI. SOGITEC, c'est le nom que l'on voyait à la télé sur les toutes premières images de synthèse. TDI donc attaque la grande avenue des parcours flamboyants, avec son logiciel EXPLORE 2.0, qui permet de créer des images de synthèse animée 3D. Au menu de ce logiciel: deux modeleurs intégrés, multifenêtrage, choix de textures, gestion de mouvements articulés, récupération de fichiers de bases de données d'autres systèmes de CAO. Ce que vous avez bien évidemment en série sur les machines de vos rêves! La mise en application de ce logiciel a été délicatement exprimée par le court métrage plusieurs fois primé de Daniel BORENSTEIN et que vous avez probablement vu sur vos écrans préférés: Le STYLO. Su-

LE MIROIR AUX ILLUSIONS

LE MIROIR AUX ILLUSIONS



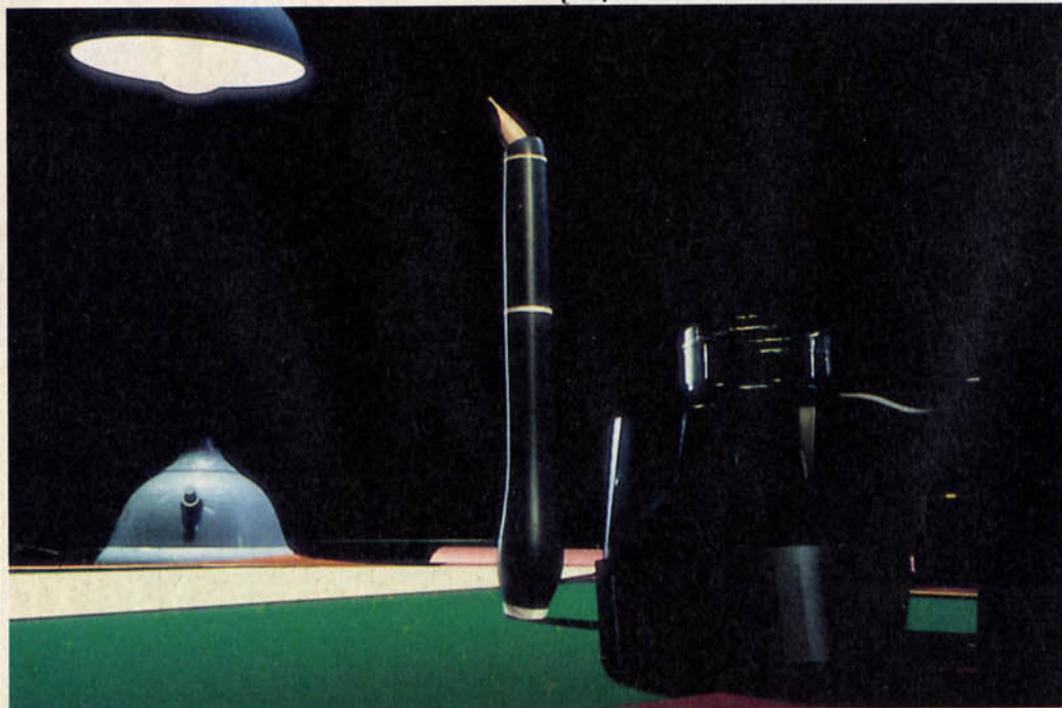
LE STYLO (TDI)

perbe scénario où un stylo soudain s'éveille et accomplit seul, le miracle d'être autonome et d'exprimer sa passion pour FRED ASTAIRE, à qui il dédicace sa chorégraphie toute en claquettes. Le plus intéressant de ce film est bien sûr ce qui se passe derrière l'écran, au niveau de la palette graphique, là où l'artiste

doit faire une place au technicien pour manipuler un ensemble d'informations qui n'ont apparemment pas de rapport direct à l'objet pour lequel on se défonce. Car le sujet, avant d'être un corps coloré et lumineux, est un ensemble de points reliés par des traits, en structure fil de fer. A cette forme, viennent se

greffer toutes les informations nécessaires à ses mouvements, tout cela étant stocké dans une base de données. Cette structure, comportant beaucoup moins d'informations que la future image finale, permet des calculs plus rapides donc de faire exécuter des séquences de mouvements à la machine, afin de voir ce qui se passe dans la famille filaire. Ça prend quand même le temps d'aller se chercher un café à la machine qui est au fond du couloir sous la verrière, de dire bonjour à la jolie blonde des RP, de foncer embrasser la nouvelle standardiste, on n'est pas des machines, quoi! et de revenir calme et confiant devant son écran pour attaquer les corrections d'animation.

LE STYLO (TDI)



LE MIROIR AUX ILLUSIONS

ZOOM

RUBRIQUE DU
JOYSTICK ENCHANTE

réalisée par
HENRI LEGOY
avec
CYRIL DREVET,
RIKIKI GOOMIE
CHRISTOPHE QUÉANT
BRUNO BELLAMY
BEAU TVG

MORE DE RIRE !

Vous aimez rire, vous aimez les histoires qui sont trop, vous aimez ce qui est dégueu, cochon, vous allez être servis!

MORE DE RIRE est votre rubrique! Celle dans laquelle vous allez vous éclater de rire en pataugeant dans ces histoires pleines de gerbe, d'odeurs nauséabondes, d'amours monstrueux. Cette rubrique est la vôtre, envoyez-nous vos histoires et vos dessins, et, en plus, chaque semaine un éditeur offre un soft au meilleur. Formidable, non!!! Cette semaine c'est LORICIELS avec BUMPY. Alors, vite, vite, qui a la meilleure histoire?

Ca se passe dans une fête foraine. Trois mecs se font des tours de manège, tranquilles. Ils ont faim! Coup de pot, une cabane à frites leur tend son comptoir dégoulinant de graisse. Affamés, ils s'approchent et découvrent la vendeuse qui est derrière. C'est une femme énorme, pleine de gras partout, sale, aux cheveux pendants et dégueus. Son tablier est couvert de taches multicolores, plutôt dans les verts et marrons, crade que c'est pas possible. «Qu'est ce qu'ils veulent les jeunes?». Les trois mecs se regardent, inquiets. «Deux hamburgers et un hot dog!». La mémère soulève un papier gras sous lequel se trouve de la viande hachée, en prend une poignée, la roule en boule et SCHLAC! se la colle sous le bras gauche qu'elle rabat violemment dessus. Rebelote avec une autre boule de viande qu'elle se colle sous l'autre aisselle. RESCHLAC! «Et voilà pour les deux hamburgers!» Le troisième mec à ce moment là, au bord de la gerbe, «Madame, s'il vous plaît, sans sauce, le hot dog!»



Sur les Champs Elysées, un clodo entre dans une superbe boutique de chaussures, s'assied sur un fauteuil et attend son tour. Une vendeuse, jeune, mignonne, s'approche de lui. «Bonjour monsieur, que

désirez vous?» Le clodo: «Ouaigh, eurrgh, des pompes comme ça!». La jeune fille s'approche, constate qu'une odeur pestilentielle vient d'envahir la boutique. «Quelle peinture?». «43, fillette! Ouairgh, eurrgh!». La jeune fille, sur le point de vomir, passe en réserve et demande à sa copine de la remplacer. «Je ne pourrais pas tenir, c'est affreux, il sent tellement mauvais, que je vais m'évanouir!». «Mais t'es nulle toi! donne moi ça, je vais le faire!» lui dit l'autre fille. Dans la boutique, l'odeur se répand de plus en plus et certains clients commencent à se casser sous l'oeil inquiet du patron de magasin. La deuxième vendeuse s'approche du clodo, qui retire ce qui lui sert de pompes, et là, c'est tellement fort que la jeune fille tombe à genoux, blanche, narines pincées. Au prix d'un effort surhumain, au bord de la syncope par overdose de puanteur, elle sourit, se redresse, et va voir le patron qu'elle supplie de faire quelque chose. Celui ci s'approche du clodo et lui tendant les chaussures: «Monsieur, la direction est heureuse de vous offrir cette magnifique paire de chaussures!» En même temps, le patron lui indique la porte, l'ouvre et essaie de le pousser délicatement dehors. Le clodo prend les godasses, semble se concentrer et soudain, lâche un pet énorme, horrible, dont l'odeur renverse la moitié des clients. Le clodo se tourne vers le patron en souriant et lui demande:

«Et avec ça, je pourrais pas avoir une petite boîte de cirage?»

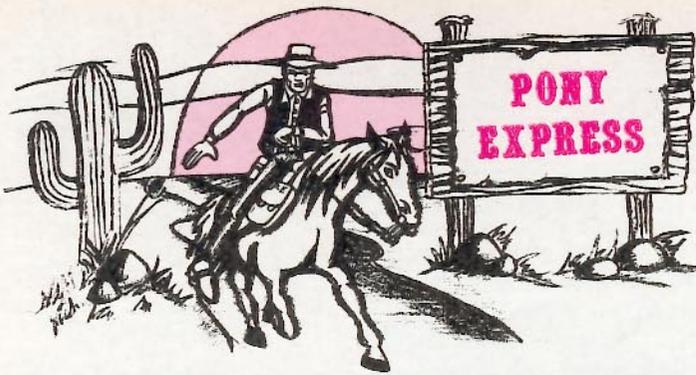
Ca se passe dans une fête foraine. Un mec, complètement bourré, s'approche du stand de tir, et demande une arme. Il s'affale sur le comptoir, épaule en hocquetant et tire. Les cinq balles! Le forain, médusé, regardant le carton, découvre que le mec les a toutes mises dans le mille. «Monsieur, bravo, vous avez gagné le gros lot!» Et il lui tend une tortue, que notre pochtron enfourne rapidos dans sa poche de veste. «Ca s'arrose!» Et le voilà parti pour d'autres rivages... Une heure plus tard, il revient au stand de tir, encore plus bourré qu'avant. «Heeurrgh, une carabine, ouairrh!». «Le con, il va me gerber tout ça sur mon comptoir!» pense le forain. L'autre épaule et vian, balance les cinq balles dans le mille! «Ben ça alors! Vous avez encore gagné le gros lot!». Il lui tend alors une poupée rose. L'autre contemple ça d'un oeil glauque et dit au forain: «J'en veux pas, files moi un sandwich comme tout à l'heure!»

DEVINETTE

Pourquoi les castors ont ils la queue plate?

Parce qu'ils se font sucer par les canards!





Depuis longtemps, vous nous réclamez à cor, à cri et en voiture, une rubrique courrier! Eh bien, la voilà! Mais oui, à partir d'aujourd'hui nous allons, chaque semaine, dialoguer en direct. GENIAL!!! Vous recherchez l'âge du professeur Tourmesol, des conseils pour l'achat d'un matériel, la photo dédicacée du Yeti, comment entrer des pokes dans vos jeux préférés, ou, plus simplement continuer à nous faire part de vos critiques, suggestions et recettes de cuisine,
Stef
une seule adresse :
JOYSTICK Hebdo - PONY EXPRESS - 177, rue Saint-Honoré - 75001 PARIS

Cher Joystick
 J'ai un ATARI 520ST. Je voudrais savoir ce qu'est un Reset? Je suis un débutant quel livre me conseilles-tu? D'autre part ton journal est super, mais l'ennui c'est que j'ai manqué quelques numéros et ça fait 1 mois 1/2 que je les ai commandé à mon libraire et il n'a toujours rien reçu. Peut-être que ces numéros ne sont plus disponibles? J'espère que tu vas me répondre.
 Eric

▶▶ Salut Eric. Ben heu... un Reset, sur ton Atari, c'est le petit bouton poussoir que se trouve derrière sur la gauche du ST. Ça sert à réinitialiser le système à chaud. Un bon Reset devrait effacer toutes la mémoire RAM, contrairement à notre petit bou-

ton. D'accord, il est bien gentil, mais pour les Virus, c'est la galère, car ils ne disparaissent pas nécessairement! Alors méfiance, méfiance et préférez plutôt le bouton On/Off de votre Tramiel's box.

Tu cherches des livres pour ton ST adoré? Je ne pourrais que te conseiller de regarder la superbe collection de chez Micro-Application chez ton revendeur habituel, il y en a pour tous les goûts, du débutant au confirmé.

Le meilleur moyen d'avoir les anciens numéros de J-H est de nous les commander directement. Un petit coupon, y est prévu à cet effet.

Bonjour!
 Une petite question : Pour quand la multiface AMIGA?

Olivier ROSELLO

▶▶ La multiface Amiga arrive! C'est normalement pour le mois de Mai ou Juin.

Salut Joystick
 Je suis possesseur depuis peu d'un Atari 1040 ST. Une question me vient alors à l'esprit. Je voudrais savoir ce qu'est un éditeur de secteur (est-ce un appareil, un logiciel) car lorsque je demande à l'ordinateur certains fichiers, il me répond «fichiers protégé» et dans vos trucs on en a besoin. J'aimerais connaître tout sur l'éditeur de secteur. Merci d'avance
 Philippe BOURGAMONT.

▶▶ Un éditeur de secteurs est un logiciel, vous savez évidemment tous qu'une disquette est composée de plusieurs pistes (plages sur un disque laser), dans ces pistes, il y a des parcelles, ce sont les secteurs qui contiennent une suite d'octets, un peu comme dans un livre où les pages seraient les pistes et les paragraphes seraient les secteurs. L'éditeur de secteurs est capable de visualiser le contenu des pistes, des secteurs et de rechercher une suite d'octets, comme quand Maître Cappelovici recherche un mot dans son dico. L'avantage, c'est que ce genre de soft est aussi capable de modifier le contenu de ces octets! A vous la joie de modifier le High-Score que votre grand frère a fait la nuit dernière sur votre jeux préféré.

Mon journal préféré, Etant fidèle lecteur abonné à votre revue, j'ai un Groos problème. J'envisage l'achat d'un Atari 520 ST mais je possède un moniteur Exelvision (exeltel, exl 100) couleur dit haute résolution dans la doc. Il possède la prise

péritel, est-ce que ça n'abîmera pas les splendides capacités graphiques de l'Atari. Je vous en supplie, aidez-moi!!! Merci d'avance

Julien Spagnou.

▶▶ Salut Julien, tu veux connecter ton Atari sur un moniteur Exelvision? C'est blesipô, avec la prise péritel, mais tu n'auras que la basse et moyenne résolution, la haute résolution étant rafraîchie à près de 70 périodes, il n'y que certains moniteurs comme les multisyncros qui peuvent avoir accès à ces trois modes, mais ils coûtent cher, environs 6000 Francs. Pour ceux qui veulent brancher leur moniteur Amstrad CPC, c'est possible: une interface commercialisée est prévue à cet effet.

Cher Joystick hebdo
 Je suis programmeur et j'ai lu quelques routines en 68000, tels que scrolling, dégradés...etc. Les considérez-vous comme des programmes pouvant figurer dans votre revue?

Olivier REFALO

▶▶ Evidemment Olivier, tu peux nous envoyer des routines de folies, ainsi que tous les autres: pour ceux que ne s'en seraient pas rendus compte, le KO de la semaine sert à ça. Si le programme est en assembleur, il faut nous fournir le programme directement exécutable et le listing source sur votre disquette ou cassette. Tous les standards sont les bienvenus, du moment que le programme est INEDIT et c'est tout aussi vrai pour toutes les bidouilles, listings et pokes pour la rubrique Jeux-Crack sans repomper ou recopier.

ABONNEZ-VOUS LES AVANTAGES :

- 40 F d'économie

Un abonnement pour 6 mois (24 N°s vous reviennent à 200 F au lieu de 240 F, soit l'équivalent de 4 N°s gratuits

- Toutes vos P.A. gratuites

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

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner sous enveloppe affranchie avec le règlement par chèque ou CCP à JOYSTICK Hebdo Service abonnement, 177, rue St-Honoré - 75001 PARIS

OUI, je m'abonne pour 6 mois (24 n°) à 200 F au lieu de 240 F.

NOM

PRENOM

ADRESSE

CODE POSTAL VILLE

AGE ORDINATEUR SIGNATURE

KO SUR ST



Les virus sur ST vont avoir la collique car GILLUS le roi du patch vient d'inventer le virus qui file le virus aux virus qui virussent nos systèmes. Tout le monde sait que les virus se reproduisent super bien, et c'est cette caractéristique que GILLUS, l'empereur du poke, utilise à fond. Donc les virus font des virus, qui se choppent des virus qui eux même ont des virus. Ce qui fait que les virus à virus quand ils rencontrent des virus pas à virus, leur filent des virus et les transforment donc en virus pas à virus qui ont des virus à virus. Hé, GILLUS, tu peux pas m'envoyer un anti virus à virus pour virer le virus pas à virus que j'ai dans le clavir, STP? Merci bcp!

Vous n'êtes pas sans savoir que, actuellement, rode autour de nos disquettes des virus plus démoniaques les uns que les autres ! Nous avons à notre disposition, une panoplie énorme de «Virus-Killer». Si on ne veut pas être embêté par un virus, il faut très souvent charger le Virus-Killer et vérifier toutes les disquettes. Or, manque de temps ou oubli, et hop, voilà toutes vos disquettes contaminées.

Vaccin Antivirus est un programme extraordinaire, il vaccine toutes vos disquettes en se propageant de la même manière qu'un virus. Donc, si vous bootez sur une disquette vaccinée le message «GILLUS-VACCIN» apparaît tant que vous n'appuyez pas sur une touche. Après cela, vous revenez au bureau et toutes les disquettes que vous lirez seront automatiquement vaccinées. Bref! Vaccin-Gillus chez vous, les virus chez les autres!

Mode d'emploi:

Tapez le listing qui est en GFA (2 ou 3). Lancez le, il générera un programme s'appelant ANTIBIO2.PRG. Double cliquez sur ANTIBIO.PRG, le programme revient immédiatement au bureau, à partir de là, toute disquette lue sera vaccinée. Dès lors, ANTIBIO2.PRG ne vous servira plus à rien, car rien que le fait d'allumer votre ATARI avec une disquette vaccinée dans le drive réanimera le vaccin.

VACCINUS ANTI VIRUS

by GILLUS

© 1989 JOYSTICK Hebdo/GILLUS

Pr\$=Space\$(532)

Add=Varptr(Pr\$)

Ctrl=Ø

For T=Add To (Add+53Ø) Step 2

Read A

Add Ctrl,A

Dpoke T,A

Next T

If Ctrl<>38251Ø5

Print « ERREUR DANS LES DATAS !»

Print « SNIFFfff DOMMAGE !!!!»

Print « GAME-OVER»

End

Endif

Bsave «a:\antibio2.prg»,Add,532

End

“

“

“

“

Data 246Ø2,Ø,498,Ø,Ø,Ø

Data Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø

Data 17Ø63,16188,32,2ØØ33,23695,9152,Ø,494

Data 12Ø92,Ø,476,9788,Ø,224,174ØØ,32Ø

Data 17914,65524,9234,46225,26424,8252,126Ø9,22822

Data 17Ø25,4524Ø,1Ø62,24576,6,876Ø,1Ø66,1689Ø

Data 4Ø,8321,9276,Ø,4Ø6,8642,1Ø66,864Ø

Data 1Ø62,13Ø18,2Ø939,65532,87ØØ,Ø,Ø,778

Data 24934,24832,286,2ØØ85,Ø,Ø,8824,1Ø7Ø

Data 37884,Ø,32768,37884,Ø,512,8713,8956

Data 4626,13398,8897,18426,64,18938,88,13Ø19

Data 47Ø52,28154,18426,65442,89Ø7,9793,1696Ø,13372

Data 254,53339,2Ø938,65532,13372,22136,37952,13954

Data 87ØØ,Ø,Ø,1Ø62,8826,65454,46Ø76,Ø

Data Ø,26114,2Ø182,2Ø177,87ØØ,126Ø9,22822,1Ø62

Data 8248,1138,16888,77Ø,832Ø,16888,526,8648

Data 1138,2ØØ85,12335,4,3136,2,27648,226

Data 18663,32766,15872,12Ø92,Ø,1,12Ø92,1

Data Ø,16135,17Ø63,19448,1222,1Ø837,11341,12Ø45

Data 16188,8,2ØØ46,5734Ø,Ø,2Ø,19ØØ8,27392

Data 172,15Ø36,246Ø4,56316,Ø,3Ø,18938,65256

Data 18426,168,15Ø68,47563,28154,1Ø83Ø,1286Ø,254

Data 12348,466Ø,36957,2Ø937,65532,14976,12Ø92,Ø

Data 1,12Ø92,1,Ø,16135,17Ø63,12Ø46,16188

Data 9,2ØØ46,5734Ø,Ø,2Ø,19ØØ8,2467Ø,6981

Data 7ØØ1,113Ø9,22Ø81,17219,18766,11591,18764,19541

Data 21248,17914,65514,12Ø42,14396,9,16963,54874

Data 2Ø94Ø,65532,3139,23429,26324,16188,9,2ØØ33

Data 23695,38346,13258,255,33344,12348,1,2Ø936

Data 65534,21Ø66,46332,1911,26346,16188,255,16188

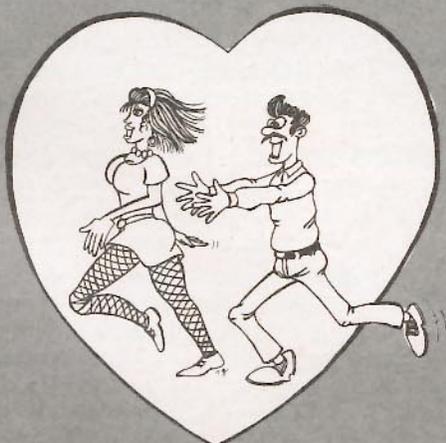
Data 6,2ØØ33,22671,19Ø72,26584,2ØØ85,19679,32766

Data 2Ø217,252,3558,Ø,Ø,Ø,12Ø9Ø,16

Data 16188,32,2ØØ33,23695,17Ø63,2ØØ33,22671,Ø

Data Ø,Ø,12,1536

36-15... ONE



Messagerie

Jeux

Satisfaits ?
Des suggestions ?
Ecrivez à :
GILLUS



PAR FRANÇOIS LE GRIGUER

JOYSTICK SNAKE

LE RETOUR D'UN CLASSIQUE

VOUS ETES TOUS LA LES AVENTURIERS DE LA PROGRAMMATION?? VOUS NOUS DEMANDEZ DEPUIS UN MOMENT UN GRAND JEU SUR AMSTRAD CPC, AUJOURD'HUI JE VAIS VOUS GATER AVEC UN CLASSIQUE: JOYSTICK-SNAKE LE SERPENT. LES PROGRAMMES QUE NOUS ETUDIONS ENSEMBLE DEPUIS MAINTENANT SIX MOIS RESTAIENT VOLONTAIREMENT ASSEZ COURTS, JOYSTICK-SNAKE REPRESENTE UN VOLUME NOUVEAU, ET DE PLUS, CONTIENT UNE PARTIE BASIC ASSORTIE D'UNE QUANTITE NON NEGLIGEABLE D'ASSEMBLEUR, DE QUOI SATISFAIRE TOUS LES GOUTS. ENFIN, AVEC JOYSTICK-SNAKE TU VAS JOUER PENDANT DES HEURES SANS T'ENNUYER, CA JE TE LE GARANTIS

J'APPRENDS

Tu te souviens peut-être des jeux de serpents, le programme que je te propose en reprend tous les ingrédients tout en y ajoutant quelques données nouvelles et, on regarde tout de suite le scénario.

UN JEU ILLIMITE ET ALEATOIRE

Un serpent vorace, qui grandit à chaque oeuf mangé sans se mordre la queue, et évolue dans un nombre illimité de labyrinthes. Tout y est aléatoire, le nombre d'oeufs à manger, le tracé et la forme des couloirs, la position et le sens de départ du serpent, mais aussi le dessin de fond et les couleurs de chaque tableau. Afin de permettre à tout le monde de pouvoir jouer tu disposes de cinq niveaux de vitesse dans le déplacement du serpent.

Pour un tableau tracé comme on vient de le voir de façon aléatoire, tous les oeufs doivent disparaître dans les limites du temps qui est lui-même calculé suivant le niveau choisi et le nombre total d'oeufs. Tu peux y jouer pendant des heures, je n'exagère pas, en finissant chaque tableau dans les temps et sans jamais amener la tête du serpent sur le corps. Une erreur te coûte une vie, tu en disposes de quatre en début de partie.

Deux formes de bonus améliorent tes scores. Le bonus d'un tableau intervient si tu termines bien avant le temps limite. Le second bonus se déclenche lorsque ton score atteint 50.000 multiplié par le numéro de niveau choisi, et là les vies perdues sont récupérées. Le score se met à jour à chaque oeuf détruit, la valeur croît avec le nombre de tableaux réalisés.

Un jeu qui se pratique au joystick avec une touche pause, un retour possible au choix de départ. Tout cela avec des sons style flipper qui varient suivant la direction en cours.

Un programme très complet qui contient un grand nombre d'instructions et il te faut patienter un peu avant de pouvoir jouer. Les explications habituelles seront limitées pour ne pas trop alourdir les listings.

La première séquence représente quelques lignes de Basic et affiche le titre sans recherche particulière, une page que tu pourrais améliorer suivant tes idées en y ajoutant une image graphique.

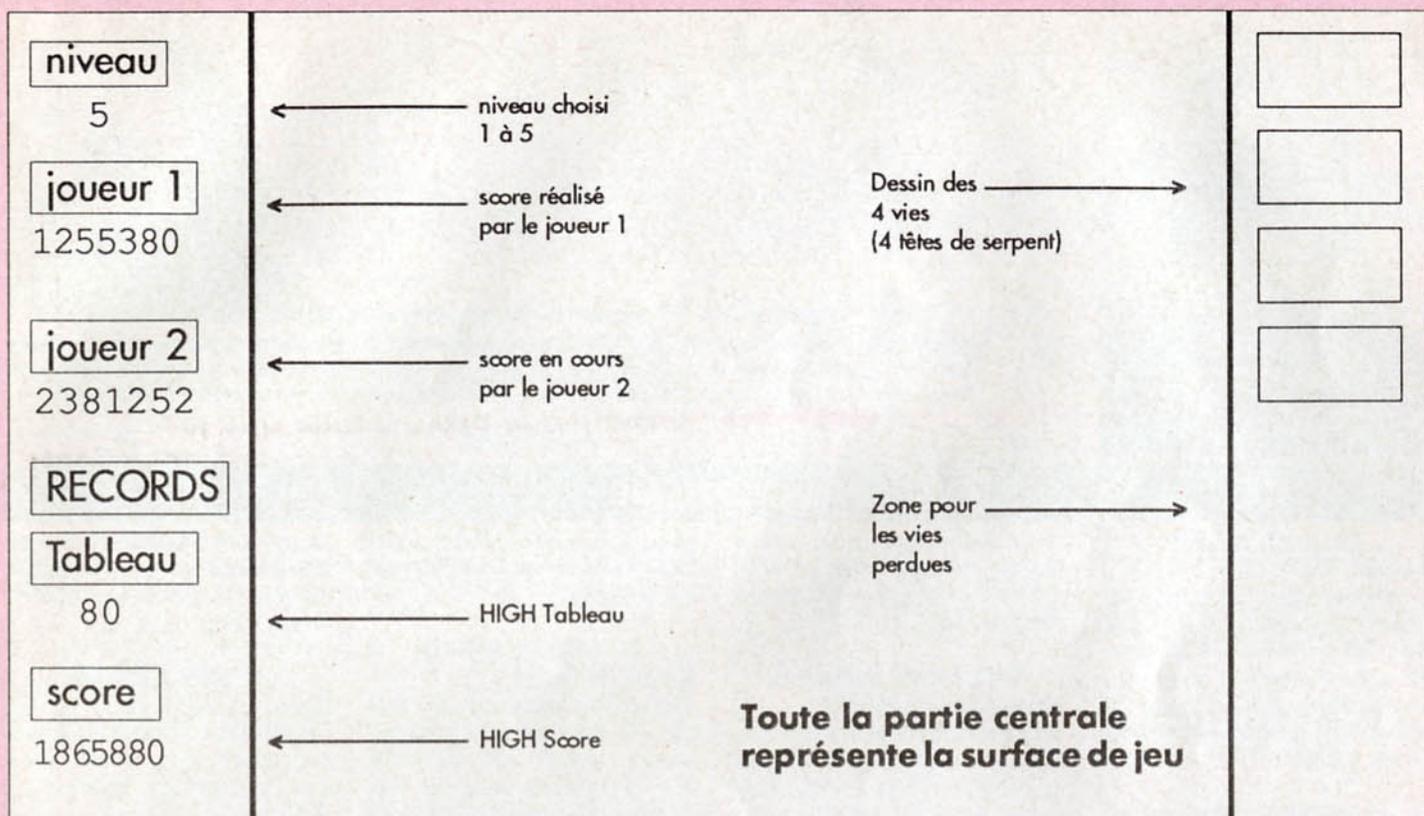
```
10 REM COPYRIGHT 1989 Franck GREGER/JOYSTICK Hebdo
20 SYMBOL AFTER 32:MEMORY 24999:CALL &BB00
30 MODE 1:INK 0,11:INK 1,0:INK 2,26:INK 3,24,6:
  PAPER 0:CLS
40 LOCATE 7,15:PEN 3:
  PRINT»JOYSTICK-SNAKE«
50 RUN»SNAKE1
```

Une séquence toute simple qui affiche le titre avec changement des couleurs pendant le chargement de la suite du programme et que tu sauvegardes sous le nom de «JOYSNAKE».

Maintenant la séquence SNAKE1 va contenir l'ensemble des instructions Basic. Aujourd'hui une première petite partie dans laquelle je te donne quelques commentaires en italique.



**Satisfaits ?
Des suggestions ?
Ecrivez à
François Le Griguer**



LE TABLEAU DE BORD DE JOYSTICK-SNAKE

900 REMCOPYRIGHT 1989 Franck GREGER/JOYSTICK Hebdo

```

910 DATA 4,5,4,4,4,5,4,5,5,4,4,4,4,4,5
920 DATA 4,4,5,4,4,5,4,4,5,5,4,4,5,4,5
930 DATA 5,6,7,5,6,6,5,6,7,7,5,6,5,5,7
940 DATA 6,5,7,5,6,4,6,7,5,6,6,7,5,6,4
950 DATA 11,15,6,1,15,14,5,11,20,16,6,9
960 DATA 3,11,11,15,7,18,17,6,14,8,15,2,8,11,16
970 DATA 18,6,2,11,3,6,14,15,11,14,7,16,1,5,20
980 DATA 7,19,8,2,7,11,14,6,8,19,6,17,15,2,11,5,2,9

```

```

1220 WINDOW #3,37,40,1,25:PEN #3,2:PAPER #3,0
1230 PRINT CHR$(22)+CHR$(1):INK 2,0

```

Le programme à ce stade trace toute la partie gauche du tableau de bord et tu peux le constater en lançant un RUN après avoir mis en dernière ligne END.

Un nouveau thème est lancé grâce à Franck et JOYSTICK-SNAKE: un programme assez long, vraiment sympa pour jouer et beaucoup moins d'explications d'accompagnement. Les commentaires viendront plus tard suivant les questions que tu me poseras. Lorsque le listing sera terminé je voudrais savoir quel est le Josticker qui a réussi le meilleur score.

Toutes les lignes de DATA contiennent une suite de valeurs qui permettent de définir différentes valeurs à chaque changement de tableau pour le nombre de couloirs, les couleurs et le dessin du fond.

```

990 MEMORY 24999:DIM recp(5):DIM rect(5):nt=1:CALL &BB00
1000 POKE 40000,&11:POKE 40001,&20:POKE 40002,0
1010 POKE 40003,&21:POKE 40004,&98:POKE 40005,&8C
1020 POKE 40006,&9A:POKE 40007,&CD:POKE 40008,&AB
1030 POKE 40009,&BB:POKE 40010,&C9:CALL 40000
1040 ikf=2:cod=15:ikp=20:INK 1,ikf:INK 2,ikp
1050 f1=1:p1=-1:MODE 1:INK 0,0:INK 3,24:PAPER 0
1060 BORDER 0:CLS:PEN 3:ENV 1,15,10,12:ENT 1,9,10,2
1070 POKE 40043,cod:sc=0
1080 WINDOW #2,1,9,1,25:WINDOW #3,36,40,1,25
1090 WINDOW #0,10,36,1,25:PAPER #2,2
1100 CLS #2:WINDOW #2,1,9,2,25
1110 PEN #2,1:LOCATE #2,2,1:PRINT #2,"NIVEAU";
1120 LOCATE #2,2,6:PRINT #2,"JOUEUR1";
1130 LOCATE #2,2,10:PRINT #2,"JOUEUR2";
1140 LOCATE #2,2,15:PRINT #2,"RECORDS";
1150 LOCATE #2,2,17:PRINT #2,"TABLEAU";
1160 LOCATE #2,3,21:PRINT #2,"SCORE";
1170 MOVE 8,138:DRAW 134,138,3:DRAW 134,166,3
1180 DRAW 8,166,3:DRAW 8,138,3:MOVE 32,46
1190 DRAW 110,46,3:MOVE 20,110:DRAW 124,110,3
1200 MOVE 18,222:DRAW 126,222,3:MOVE 18,286
1210 DRAW 126,286,3:MOVE 16,366:DRAW 110,366,3

```

Bien Joystiquement Vôtre.
François LE GRIGUER

**LA SEMAINE PROCHAINE
LES DATA DE TOUTE LA
PARTIE ASSEMBLEUR**

**Bientôt...3615
code JOYSTICK
Le Serveur
le plus Bô**


**JOYSTICK
SECOURS**

 177, rue St-Honoré
75001 PARIS

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? écrivez nous votre réponse, en précisant simplement le numéro de la question, et vous ferez des centaines de Joystickeurs heureux....

Stéf.

QUESTIONS

GLIDER RIDER

Serval. Q.25001

Je n'arrive dans ce jeu qu'à utiliser la moto, me faire tirer dessus par les espèces de bunnies, j'ai lu quelque part qu'il y avait un delta plane, mais je n'ai rien trouvé qui ressemble à ça. Merci d'avance.

GREMLINS

Serval. Q.25002

Quelqu'un pourrait-il me fournir des indices pour avancer dans ce jeu. Merci.

LIVE AND LET DIE

Un lecteur. Q.25003

Sur le premier parcours (GIBRALTAR), je n'arrive à la fin que pour me faire tuer, sans arriver à finir ce parcours. Help-me!

EMPIRE

Un lecteur. Q.25004

Quelqu'un pourrait-il me renseigner sur la manière d'augmenter le nombre de soldats, de chevaux, de canons, nourriture etc... Et aussi comment construire?

BILLY LA BANLIEUE

Daniel. Q.25011

Quelqu'un pourrait-il me dire comment fait-on pour se débarrasser du loupard? Il m'énerve. (Comme l'autre Daniel!!:NDLR)

THE LAST NINJA II

Serval. Q.25005

Au premier niveau, je trouve la clef, les shirikens, les 2 parties de nunchaku, le hot-dog, la canne de combat et un objet qui m'a semblé être des cartes. Mais je n'arrive pas à sortir de ce niveau. J'ai essayé de passer la rivière avec l'aide du bateau, mais je me suis retrouvé coincé sur cette îlot avec une espèce de nuage empoisonné doué de conscience, semble-t-il, vu qu'il n'arrêterait pas de me suivre. J'ai bien essayé de passer l'autre

rive, mais malgré un beau salto avant, je suis tombé à l'eau. Donc, comment faire pour sortir de ce niveau?

THE LAST NINJA II

Un lecteur. Q.25006

Quelqu'un pourrait-il me renseigner sur l'utilité du hot-dog et comment l'utiliser. J'aimerais savoir comment faire pour redescendre une fois que l'on a la canne de combat?

TOTAL ECLYPSE

Stéphane. Q.25007

Depuis déjà plusieurs jours, je me balade sans rien comprendre... Quels sont donc les objets qu'il faut trouver, quels sont leurs utilités? Vite aidé moi avant que ce soft, pourtant sympa, ne parte à la poubelle!!!

ECHELON

Henri. Q.25008

Harrg au secours! Oui Help! Comment-fait on pour décoller du dock, j'ai tout essayé et je n'y arrive pourtant pas.

LA MARQUE JAUNE

Pierre. Q.25009

Pour la poursuite de la marque jaune sur les docks, impossible de le trouver et de lui loger une balle dans le corps, ou se planque t-il? Y-a-t'il une méthode particulière? Vite!!!

MATA HARI

François. Q.25010

Impossible de mettre la main sur le code pour ouvrir la porte qui se trouve au sous-sol, et encore impossible d'ouvrir la porte blindée. Je suis blindé, mais pas à ce point là, Alors, vite. Comment faire?

CAPTAIN AMERICA

Brigitte. Q.25012

Je cherche en vain les capsules dans les quatre premiers étages, j'ai bien une sorte de capsule qui apparaît près de l'en-

trée, mais je ne peux l'attraper. Vite Qu'un compatriote vienne à mon aide!

3D STUNT RIDER

Serval. Q.25013

Chaque fois que je saute le tremplin, je n'arrive pas jusqu'au second tremplin, je le dépasse et je fais une pirouette pour finir mon atterrissage sur la tête. Que quelqu'un me vienne en aide car je prend une coup sur la tête à chaque fois et mon casque, l'ui, fatigue!

FLASH

Tagada. Q.25014

Vu la difficulté de ce jeu, j'appelle au secours pour demander si il y a une fin à Flash et surtout, si c'est possible comment le faire!

MICKEY MOUSE

Un lecteur. Q.25015

J'aimerais bien me débarrasser des gros bras qui m'emm.... et qui protègent les portes, comment puis-je faire?

NINJA MISSION

Fabien. Q.25016

Après avoir été au quatrième niveau je ne trouve plus de porte, j'aimerais savoir si c'est la fin du jeu. Merci d'avance.

HIJACK

Serval. Q.25017

Quelqu'un pourrait-il me donner des indices pour avancer le jeu, je bataille, mais ça ne sert à rien!

MANHATHAN 95

Anonyme. Q.25018

Que doit-on répondre au type assis au tailleur que ne cesse de répondre: "Je suis le ROI"?

ORPHEE

Matthieu. Q.25025

Après avoir construit le radeau, je vais sur la rivière, j'attends, j'attends, mais combien de

temps faut-il attendre? Et que faut-il faire ensuite? Si possible, j'aimerais le savoir jusqu'à la fin du jeu. Merci

RELIEF ACTION

Stouphy. Q.25019

Pourrais-je connaître les objets nécessaires pour le jeu, où les trouver et bien sur, comment les utiliser?

**LES PASSAGERS DU
VENT II**

Stéph. Q.25020

Je bloque au sixième épisode, lorsque le sage me demande si je n'ai rien oublié, que dois-je lui répondre ou que dois-je faire, dépêchez vous ou c'est moi qui vais devenir sage!

L'HERITAGE II

Stéph. Q.25021

Comment procéder? Je meurs toujours de fatigue! Vite, je commence à m'endormir!

PLATOON

Lionel. Q.25022

Je n'arrive pas à passer le premier tableau! Que faut-il faire, je commence à être désespéré!

**LE PASSAGER
DU TEMPS**

Snake. Q.25023

Comment rentrer dans le port d'Enalie? A-t-on besoin vraiment d'un laissez passer? Comment avoir les vivres dans le village papou? Toutes les autres indications seront les bienvenues. Merci.

BARBARIAN II

Fabrice. Q.25024

Comment fait-on pour franchir le premier niveau? Quelqu'un a-t-il des pokes pour ce jeu?. Merci. (AMSTRAD 6128)

75 N°2001841
Vds. jx. (orig.) pour CPC 6128 à partir de : 100 F. Poss. Tiger Road, et autres, éch. possible. Contacter LAM Soc. 42 R. de Belleville. 75020 PARIS. Tel.: 43.58.49.02.

76 N°2001787
Vds. 6128 coul. + DK + Joystick + Kit minitel. Le tout ss/garantie au super prix de : 3600 F. Contacter DUBOS Frédéric. 11 Ch. des Fontaines. 76430 TANCARVILLE. Tel.: 35.39.76.29. (ap. 18h). Urgent!

76 N°2001828
Vds. nbrx. jx. (DK) + manuels et doc. (orig.) : Side Arms, V. Road : 100 F. Env. liste + 1 envel. timb. (+ 3 timbres). (Rép. ass.). A Mr. LETOURNEL A. 17 All. des Fleurs. 76240 BONSECOURS.

77 N°2001785
Vds. CPC 6128 coul. + nbrx. disks + jeux & utilitaires + Joys. + protection du clavier. (t.b.e.). Prix : 3700 F. Contacter MARTINEZ F. 2 Rue de la Licorne. 77123 NOISY S/ECOLE. Tel.: 64.24.75.33.

77 N°2001861
Vds. jx. K7 (orig.) : D.Ninja, O. Wolf, Gryzor, Off Shore Warrior, etc... 50 F pièce. Contacter BERCEGER Sébastien. Tel.: 60.63.31.09. (ap. 17h). Merci!

78 N°2001808
Vds. clavier CPC 464 + DD11. Le tout : 2000 F ou 1000 F chaque, les manuels sont compris. Tel.: 30.41.58.83. (ap. 17h30 jusqu'à 22h30).

84 N°2001830
Vds. (DK) pour CPC : (D.Ninja, T.Rénégade, Fire & Forget, Gunship, Turbo Cup, S.Racer). Vds. (orig.) D.Ninja. Ch. correspondant. Contacter Cédric. Tel.: (16).90.40.05.19. Salut!

85 N°2001810
Vds. CPC 6128 coul. + nbrx. jeux (orig.) : (Gunship, R-Type...). + Joystick. Prix : 3000 F (à déb.). Contacter MORNET Thierry. 26 Rue G. Clémenceau. 85220 AIGUILLON S/ VIE. Tel.: (16).51.22.81.56. (le soir).

89 N°2001818
Vds. moniteur coul. CTM 644. Prix : 1500 maxi. (à déb.). (Moniteur 10/88). Prend toutes propositions au sérieux. Contacter SIMON Vincent. Tel.: 86.67.17.90.

91 N°2001826
Vds. hors-séries Am-Mag n°5/6/7/8/9 et 10. Prix 80 F le tout. (Comportant bcp. de listings). Contacter Frédéric. Tel.: 69.28.50.66. (ap. 17h30.).

92 N°2001829
Vds. jeux (DK) : 50 F (la disq.). (Cause ach. d'1 moto). O. Wolf, Rambo 3, R-Type, Disco. 5.1, D.Ninja, T.Road, C.Cars 2, Savage, Robocop, Driller, A320, Blood. Contacter Philippe. Tel.: 45.06.54.03.

93 N°2001783
6128 vds. nbrx. jeux + nbrx. copieurs : 950 F (au lieu de : 3794 F). (Crazy Cars, Renegade, Discology E1 & 5, Hercule II, Turbocopy, Gryzor, Trivial Pursuit.). Contacter Habib. 93360 NEUILLY PLAISANCE. Tel.: 43.00.42.01.

94 N°2001864
Vds. jx. pour Amstrad : (O. Wolf, Disco. 5.0, Arkanoïd I&II. (jx. pas chers n'hésitez pas!). Liste/demande à DEVAUCHELLES Michèle. 6 All. le Plaisir. 94460 VALENTON.

95 N°2001737
Vend CPC 6128 (t.b.e.) + (garantie 7 mois). + Joystick + doubleur + divers jeux + disco. + manuel. Prix : 3100 F (à débattre). Contacter GUISELIN Pascal. 4 Traverse de la Cigale. 95800 CERGY. Tel.: 30.31.10.29.

95 N°2001857
Vds. Amstrad 6128 + nbrx. jx. et nbrx. softs + lect. K7 + impri. Citizen 120D. (Le tt. en t.b.e.). Vendu : 5200 F. Val.: 7000 F. Contacter WEIBEL Eric. 61 R. Ronsard. 95230 SOUSY SS/MONTMORECY. Tel.: 39.64.92.80.

95 N°2001866
Vds. (Cause dble. empl.) Amstrad CPC 6128 coul. (t.b.e. garantie 1 an) + nbrx. jx. Prix : 3150 F. Vds. DK 5" 1/4 Nashua DD.DF. Contacter Mr. RAME. Tel.: 39.82.14.23. (ap. 19h.).

ATARI

ACHAT

73 N°2001833
Ach. pour ST "Dungeon Master" (version Anglaise uniuq.). Px. maxi. : 150 F. Faire offre à EXCOFFIER David. 35 R. de Perthuis. 73200 ALBERTVILLE. + vds. (orig.) : "Le Manoir du Comte Frozarda" : 300 F. A ++!

CONTACT

44 N°2001832
Voulez-vous gagner 5000 F ou +? Alors contactez FORTUMEAU Ludwig. 81 Rue des Coteaux. 44340 BOUGUENAIS. Offres sérieuses et rapide d'envoi. Joindre envel. timb. pour rép. N'hésitez surtout pas. Foncez!

46 N°2001853
Stop! Ech. des logs., jx., Ach. St Replay (à bas px.). Env. vos listes (offres) à THEULIER Stéphane. Lafontade. 46300 GOURDON. Tel.: 65.41.06.88. (de 17h. à 18h30.). Soyez nbrx. Salut!

75 N°2001821
Rech. contacts sur Atari, pour vente ou éch. de softs. Possède : Titan, Tintin, Barbarian II, Bio Challenge... Contact durable assuré. Contacter Daniel. Tel.: 42.67.62.99.

77 N°2001851
Rech. contact sur Atari ST. Poss. nbrx. softs : Bio Challenge, Barbarian 2, D.Ninja... Contacter ROUMIER William. 56 R. des chènes. 77400 POMPONNE.

90 N°2001814
Rech. contacts pour éch. super jeux : (HKM, The Deep, Roadblaster...). Env. vos listes à ZELLER J. Marc. 26 Grande Rue. 90200 GROMAGNY. (Réponse assurée).

93 N°2001777
Ech. Softs sur 520 ST : (jeux & utilitaires). Contacter Philippe. ST DENIS 93200. Tel.: 48.27.32.02. A bientôt les Atariens!

VENTE

74 N°2001793
Vds. Atari STF + écran coul. Atari SC 1425 + souris + Joystick + bible ST + nbrses. disquettes. Prix : 4000 F. Contacter Laurent. Tel.: 45.45.07.72. (après 18h.).

75 N°2001792
Vds. 520 STF. Dbl. face nouvelle Roms. (t.b.e.). + nbrx. logiciels + nbrx. disks + Joysticks + 2 souris + câble imp. Prix : 3500 F. Ecrire à RUFFRAY Daniel. 29 Rue Titon. 75011 PARIS.

77 N°2001799
Vds. Atari STF dble. face + monitor coul. + nbrx. jeux + Joystick + souris. Prix : 3700 F. Monitor mono. : 700 F. Contacter Patrick. (Paris et la Région Parisienne seulement). Tel.: 64.07.82.19. Merci!

91 N°2001834
Vds. jeux sur XL (DK) : 50 F. Ecrire à ALBRIEUX Claude. 28 Rue de Cuvray. 91230 MONTGERON. Merci!

92 N°2001780
Vds. Atari 1040 ST (t.b.e.). + mon. coul. SC 1224 + mon. mono. SM 124 + 2 souris + Joys. + disks originaux + TNB DK + bte. DK + livres. (Prix à déb.). Tel.: 47.49.29.89. (ap. 18h30.).

92 N°2001823
Vds. 1040 DF moni. mono. + souris + disquettes + livres (M.A Eyrolles etc.) + rev. (St Mag. etc.) + prise péritel + Rom + PG Horloge + Int Artif. Prix : 5500. Ecrire à LEVY Stéphane. 14 Allée des Damades. 92000 NAN-TERRE. (Rép. ass.).

93 N°2001815
Vds. disq. 3" 1/2 DFDD/SFDD. Disq. 5" 1/4 DFDD. (Prix à déb.). + port compris. Contacter BIDOUX Jacky. 11 Chemin de Fer Prolongé. 93140 BONDY. Tel.: 48.49.86.41.

COMMODORE

CONTACT

67 N°2001838
Ech. jx. dont nbrx. softs sur C64 (DK). Rech. éch. sérieux et durables. (Rép. ass.). Env. liste à MICHEL Bruno. 2 Rue de St-Yrieix-ss-Aixe. 67480 FORT LOUIS.

69 N°2001816
C64 éch. jeux sur DK. Possède nbrx. softs : (Wec le Mans, G. Prix Circuit et beaucoup d'autres). Env. vos listes à CLUB C64. 104 Bis Bld. Pinel. 69003 LYON. Réponse honnête, rapides et assurées.

93 N°2001803
Ech. sur C64 tous jeux sur disk. Contacter COIN Patrick. 54 Rue de Franceville. 93220 GAGNY. Tel.: 43.30.16.66.

95 N°2001863
Ech. jx. sur C64 (DK). Poss. nbrx. jx. (Rép. ass.) à 100%. Ecrire à REYMOND Harry. 22 R. Marcelin Berthelot. 95210 ST-GRATIEN.

VENTE

13 N°2001867
Vds. C64 (t.b.e.) + lect. de K7 et lect. de DK Power Cardrige mon. coul. + nbrx. jx. dont derniers softs. Prix : 3500 F. Contacter Jean-Marc. Tel.: 91.61.35.88. (ap. 20h.).

26 N°2001852
Vds. CBM 64 (softs). + 2 lect. de K7 + nbrx. jeux + 1 Joys. + progs. Val.: 5000 F. Vendu à : 3500 F. Contacter BELLAZZI Hermès. 9 R. Victor Boiron. 26100 ROMANS. Tel.: 75.72.64.88.

27 N°2001794
Cause Amiga vds. pour CBM 64 Koalapainter : 450 F. Souris : 300 F. Livres, jeux, utilitaires, doc. (Prix à déb.). Game Killer : 70 F + disquettes. Ecrire à G. THIERY. 15 Allée Maryse Bastie. 27400 LOUVIERS.

78 N°2001770
Vend C64 + 1541 + 1530 + 2 manettes + nombreux jeux + DK + livres + docs. Le tout pour : 4000 F. Contacter GRIFFATON Stéphane. 10 Rue des Clos. 78200 MANTES LA JOLIE. Tel.: 30.94.68.93.

93 N°2001806
Vds. super jeux sur C64, uniquement sur disks. Contacter BAIJOLAIS Fabrice. 25 Av. des Chèvreilles. 93220 GAGNY. Tel.: 43.88.09.01.

93 N°2001836
Vds. Synthé. Vocal Mageco à : 350. (Val.: 750 F.). (t.b.e.). Ecrire à BRÉNIER Olivier. 10 Rue Berthelot. 93220 GAGNY. Tel.: 43.09.27.48. (ts. les jrs. de 20h à 21h30.).

SPECTRUM

VENTE

77 N°2001796
Vds. Spectrum 128K + magnéto + Joys. + manuel + nbrx. jeux : (Thunderblade, Robocop, O. Wolf...). + adapt. péritel + aliment. + transfo pour adapt. péritel. Val.: 4000 F. Vendu : 2500 F. Contacter M. GUIOT. Tel.: 60.04.53.69.

AUTRES

ACHAT

06 N°2001820
Rech. lect. de disquettes pour Oric Atmos. Urgent. Ach. aussi revues et livres concernant Oric Atmos. Tel.: 93.38.68.24. (ou le soir à partir de 19h.). Au. Tel.: 93.45.87.83. Merci!

62 N°2001825
Ach. MO5, comprenant le clavier, l'adapta-

teur pour avoir l'ordinateur sur la télé, le lect. de K7 + des K7 de jeux. Ecrire à ARSENE Yann. 2 Imp. de la Poste. 62158 L'ARBRET.

CONTACT

91 N°2001781
Rech. contacts pour éch. sur PC. Possède nbrx. logiciels. Ech. softs sur 520 ST/DF. Contacter ARNAUD John. 15 Rue Chopin. 91240 ST MICHEL S/ORGE. Réponse rapide et assurée.

93 N°2001798
New-Deal Production S.A. Rech. Graphistes Programmeurs Atari/Amiga PC et prdts. finis, en vue édition. Tel.: 48.70.86.94.

VENTE

11 N°2001855
Urgent! Vds. nbrx. jx. pour Oric 1, Atmos. (Aigle d'Or, Xenon, Tiran 2...). Prix : 50 F. Ecrire à CHAPIN Olivier. 10 R. Stendhal. 11000 CARCASSONNE. Tel.: 68.25.08.66.

27 N°2001846
Vds. TO8 + lect. 3" 1/2 + ODD + lect. K7 + man. + nbrx. jx. : (C.Blood, TNT...). + 1 Joys. + cray. opt. + p. péritel. Px. : 2350 F. A vds. égal. 7 lots de jx. pour TO8 (4 à 6 jx. (Hits) par lot) : 250 à 365 F et 7 jx. MO5 : 420 F. Tel.: (16).32.37.30.84.

59 N°2001843
Vds. Thomson MO5 complet + clavier, lect. DK, lect. K7 + Joys. + man. + logs. DK + crayon opt. et contrôleur d'ext. (Prix à déb.). Contacter Yannick. Tel.: 20.83.23.96.

59 N°2001848
Vds. pour tout ordinateur trucs & astuces (à bas prix). Env. liste à Mr. KINOL Edmond. 208 Cité Moucheron. 59182 MONTIGNY EN OSTREVENT.

77 N°2001791
Vds. Console Sega (Nov/88). (t.b.e.), ss/garantie, + jeux : (Thunder Blade, Volley...). Prix : 1300 F. Contacter Yann. Tel.: 60.29.05.66. (ap. 19h). Merci!

83 N°2001845
Vds. Thomson MO6. (t.b.e.). Unité Centrale + 2 Joys. + nbrx. jx. sur K7 dont : Turbo Cup... Prix : 1900 F. Tel.: (16).94.30.55.49.

85 N°2001804
Vds. Vidéopac + nbrses. manettes neuve + 8 cartouches de jeu. (t.b.e. peu servi). Val.: 2300 F. Vendu : 1500 F (à déb.). Contacter GIRAUX Didier. l'Orbrie. 85200. Tel.: 51.69.07.37. (ap. 18h.).

91 N°2001819
Vds. Apple IIe : + nbrses. K7 + 80 col. + moni. Apple + drive + souris + Joystick + de très nbrx. progs. et livres. (Prix à déb.). Contacter Antoine. Tel.: 69.96.63.79.

92 N°2001751
Vend Console Sega (sous garantie) + 2 Control Stick + 5 jeux (Out Run, etc...). Excellent état. Prix : 1100 F (à débattre). Contactez-moi par téléphone. Tel.: 45.34.34.32.

93 N°2001734
Vend Imprimante DMP 3160. (Prix à débattre). + Rame papier + livre + ruban. (t.b.e.). Prix : 1200 F. Contacter Bernard. Tel.: 43.81.62.19.



SPECIAL

99 N°8888888
Recherche carte accélératrice pour MAC SE avec grand écran, cause : dur la mise en page. Contacter monsieur Reset YAENKORLES-POLICECONFOUTLECAN.

PREMIERE SEANCE

Devinette: Que faire lorsque vous avez des ampoules aux doigts? Que le malheureux Joystick se met à trembler dès qu'il vous voit vous diriger vers lui? Que la bécane commence à émettre des sons zarbis, pas prévu dans le manuel? Que faire enfin, lorsque, frôlant l'overdose de pixels, vos pupilles commencent à se dilater? Bref, que faire entre deux séances infernales de jeux? L'épuisement vous guette!

Réponse: laissez tomber vos écrans et courez vous avachir bien confortablement devant, pour changer un peu... d'autres écrans. Les grands cette fois, ceux du cinéma. Problème de nombre toutefois: rien qu'en France, il se produit environ 120 films par an (cocori-quoi?). Ajoutez-y les productions made in USA distribuées dans l'hexagone, plus une pincée de films-cinéma (mais si, vous savez, le genre noir et blanc sans son THX!) et on frôle la surchauffe. Il nous faut donc E-LI-MI-NER! Terminatoriser les centaines de sans-intérêt dont on nous submerge. Certes, c'est bien le cinéma, mais sortir 30 F par séance (sans compter les chocolats plus ou moins «carrément bons») pour se faire crucifier par un mega-navet, cela fait tout de même assez mal au portefeuille. Sans même parler de l'impression - tou-

jours agréable - d'avoir complètement perdu son temps (un film fait en moyenne 2 heures + 1 heure de transport aller-retour).

Et puisqu'on cause sous, vous avez vu le prix des canards-cinéma? Cher Joystick, on sait que le ciné vous intéresse mais comment s'y retrouver? TA-TADA-TA!! Une rubrique ciné dans Joystick. On en entend déjà qui s'affolent. «Quoi! Y-a des canards spécialisés pour ça et patati etc.». Tout a fait d'accord. C'est bien pour cela que cette rubrique, avant tout la votre, ne se lancera jamais dans de grandes explications plus ou moins vaseuses sur les films. Marrantes non, ces rubriques ciné prise de tête (et tout) encore plus compliquées que les films dont elles parlent? Non, pas marrantes. Mais surtout, la rubrique ciné de Joystick va vous permettre de faire des E-CO-NO-MIES! Et en profiter pour acheter plus de softs. N'étant pas un canard-ciné, on ne va pas vous faire le coup de la psy-K-analyse de films. Mieux vaut parler de ceux qui sont les plus proches de vos goûts à vous: pas ceux du public de Michou Drucker ou Sabatier.

Pas de promo donc mais un coup d'œil sur l'actualité ciné sans jamais perdre de vue ce que nous voulons tous savoir: bon plan ou plutôt à éviter comme la Grande Peste (ou les éliminatoires des chiffres et des lettres)?

Comme on sait que le joystickeur typique n'est pas un zobsédé (enfin pas complet), on vous parlera un peu d'effets spéciaux mais plutôt de ciné en général en privilégiant bien sûr l'aventure dans un sens large, la SF ainsi que l'humour. On vous dira pour quelles raisons, dans le déluge de pellicule, tel film vaut la peine d'être vu et tel autre non en dépit du tralala dont il fait l'objet. On vous dira tout ça avec des mots mais aussi des notes sur 20 (et oui, comme à l'école!) mais toujours avec un sourire en coin. L'important pour vous c'est de pouvoir avoir confiance lorsque les cobayes de Joystick vous conseilleront de courir voir un film qui le mérite ou au contraire de boycotter une toile toxique. On dit souvent du cinéma qu'il est un art. C'est en tout cas un jeu pratiqué avec sérieux et rigueur par de grands «joueurs» (cf.: Spielberg, Terry Gilliam, Besson, etc.). Du premier King

Kong (1933) aux déliant Baron Munchausen en passant par Mad Max, Star Wars, Fire Fox ou Willow, la correspondance entre un certain cinéma et le monde des jeux est évidente. Et nous dans tout ça? Et bien nous allons jouer avec eux!!

PETIT ÉCHANTILLON DE DICTATURE À LA JOYSTICK:

- Beetlejuice: 16/20
- Willow: 16/20
- Robocop: 15/20
- Vendredi 13 (chapitres 7): Bastal
- Good Morning Viet Nam: 16/20
- Qui veut la Peau de Roger Rabbit: 18/20
- Hellraiser: 17/20
- Moonwalker: bof-10/20*
- Le Grand Bleu (version longue): 16/20

* la catégorie «bof» va de 9/20 à 13/20: selon votre humeur du jour. La fourchette est large puisqu'on patauge en pleine médiocrité...

ROSELYNE ET LES LIONS

Le dernier BEINEIX. Son 4e. Trois ans après le succès de 37.2°. ROSELYNE ET LES LIONS. Autant vous dire que le BEINEIX, il est attendu au tournant de la piste aux étoiles. Là, comme pour ses films précédents, il va y avoir en gros deux clans: les ravis et les pas ravis. Pour les ravis, c'est pas compliqué; émerveillés par les décors, éblouis par les éclairages, déstabilisés par les plans «sssublimes!», amoureux d'Isabelle PASCO etc. Chef d'Œuvre forcément puisque c'est BEINEIX. Bref, le look secte. Pour les pas ravis, c'est pas subtil. Normal, «le côté obscur de la Force» est toujours moins évident. Là on trouvera les haineux. Anti-BEINEIX de la première heure (DIVA), ce sont eux qui ont découpé à la tronçonneuse et une hargne rare LA LUNE DANS LE CANIVEAU. Puis on aura les esthètes pour qui «ROSELYNE...» ne sera pas sans doute pas assez... esthétique. Les forcenés du scénario pour qui l'histoire manquera de relief. Les accros du dialogue «tout en finesse» pour qui les personnages ne seront pas assez profonds (lions inclus!). Ça ira ainsi jusqu'à la version soft de ceux qui auront ressenti un ennui poli, mais ennui quand même. Bref pas besoin de faire appel aux talents des images de synthèse pour vous faire un dessin. Personne ou presque ne sera d'accord. Ça prouve au moins une chose: que BEINEIX est un metteur en scène original qui fait bouger le cinéma français; on peut pas en dire autant de tout le monde... Alors bon ou pas bon «ROSELYNE...»?

Mini séance d'auto-psychoanalyse nécessaire: J'ai personnellement la MEGA-HAINE



de tout ce qui touche de près ou de loin au cirque, au zoo, kermesses and co.

Les clowns ne vaudront jamais les Marx Brothers. Les pseudo-frissons du trapèze ou des montagnes russes ne m'ont jamais fait frissonner. Pour ça, voir HITCHCOCK et SPIELBERG. Pour ce qui est de l'ambiance frite graisseuse et barbe-à-papa dans les cheveux, bof... Enfin et surtout, j'aime trop les animaux, fauves, ours ou éléphants pour trouver un quelconque plaisir à les voir faire les guignols pour nous autres, les cro-magnons améliorés. Un tigre, c'est plus beau à l'aube, traversant à la nage une rivière du Bengale ou bien le cul sur un gros tabouret en fer derrière des barreaux? Marrant les gens qui disent a-do-zer les animaux et qui les foutent en taule...

Merci docteur, à la semaine prochaine! Bon, vous z'avez compris. Et bien malgré

ce genre d'attitude au départ, je n'ai pas hâ «ROSELYNE...», loin de là. Normal diront les experts, c'est pas un film sur le cirque mais sur deux jeunes dompteurs en herbe (PASCO et SANDOZ) qui vont au bout de leur passion. Mouais... N'empêche que ça se passe quand même dans les cirques.

Re-alors, bon ou pas bon? Ça va, on y va, on y va!

En fait, il y a deux films dans «ROSELYNE...».

Un qui met en scène les hommes entre eux. L'autre les hommes et les animaux. Le premier, ce sont PASCO et SANDOZ dans leur passion pour l'un l'autre, pour les fauves et les rapports avec leur entourage (autres dompteurs, proprios ripoux de cirque etc.). Ce film là est raté. Les scènes d'amour sonnent un peu faux, les scènes de conflit entre eux et d'autres dompteurs

sont trop sommaires. On ne sent pas assez le fanatisme des héros et tout leur vient presque trop facilement.

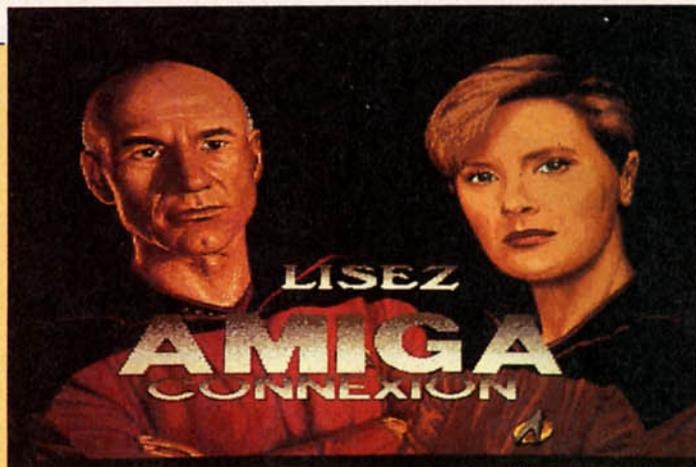
L'autre film, celui des hommes face aux fauves est par contre complètement réussi! Il suffit que la caméra nous fasse entrer dans la cage avec SANDOZ et surtout PASCO pour que la mayonnaise magique prenne. Au passage, bravo pour le courage des acteurs pour avoir tourné avec les lions. Pas évident, une fois qu'on est devant la bête...

Ici BEINEIX réussit tout: inconscience, amour, désir de dominer et trouille quand même. Des émotions violentes qui passent parfaitement grâce au talent de PASCO, lumineuse dans les scènes de dressage, jusqu'à la grandiose scène finale. Est-ce la présence des fauves qui a obligé les acteurs à être aussi sincères? En tout cas, ça se voit et le film s'envole. Du coup, c'est d'autant plus frustrant que cette moitié de film fasse les frais de l'autre moitié, un tantinet chiante elle. Heureusement, il y a assez de moments réussis pour ne pas boycotter «ROSELYNE...».

Ce n'est certainement pas le chef d'œuvre que la secte BEINEIX criera sur tous les toits, mais c'est encore moins la déception que les anti-BEINEIX essaieront de vous faire croire. Bien sûr, il ne restera pas à jamais gravé dans les RAMS comme ça risque d'être le cas pour LE GRAND BLEU de BESSON. Pas le même souffle qui passe dans la salle. Il existe au moins une raison (de taille) à cela. Dans LE GRAND BLEU, les hommes et les animaux y évoluent en pleine liberté. 13,5/20

LE COIN DE VIDEO MANIAK

Attention attention! Infogrames vous parle: «Il manquait jusqu'à présent un outil puissant et ergonomique de création de dessins et de représentation en vrais 3D sur...» Faites-le taire! Pardon? Ah? Bon d'accord. Il existe sur le marché deux logiciels permettant de créer des objets 3d: Modeller 3D d'Aegis et Design 3D. Inutile de vous dire qu'ils se livrent tous les deux un combat mortel pour atteindre la première marche du podium. Sans faire de test comparatif douteux, nous constatons que Design 3d possède une longueur d'avance sur son concurrent. La raison? Il est moins cher? Il est plus beau? Non! Il est français! Et une documentation en français, «ya pas mieux pour tout désinfecter!» (haw haw haw). Dans Design, l'utilisateur peut visualiser les objets 3d soit par quatre vues simulatnées (North, East, Down, Perspective) soit par une seule vue en plein écran. Vous pouvez appeler de nombreux objets 3d (rectangle, ellipses, arcs de cercle...) pour ensuite les retravailler afin de générer votre polygone inédit. L'ensemble des commandes est relativement simple et l'on appréciera tout particulièrement la possibilité de créer très facilement des fontes 3D ce qui peut s'avérer très pratique dans certains cas. Mais attention, ce générateur est loin d'avoir la puissance du logiciel de Synthesis: Interfont. Ne pas comparer merci. Ne vous endormez pas s'il vous plaît! Car, une fonction magique va vous faire sauter au plafond: Design 3d est capable de sauvegarder ses objets au format Vidéoscope! Oui vous avez bien lu! Et que vous inspire cette fonction? HHmmm? Pardon? Vous désirez récupérer les objets de Design pour les utiliser avec Videoscope? Mais vous êtes fou! Je répète! VIDEO-SCAPE! Aucune réaction. Très bien! Je vais sortir ma formule, vous l'aurez voulu! «Format Videoscope= transcodage avec Interchange. Transcodage avec Interchange= Format Sculpt 4D. Format Sculpt 4D= Ohh les zolies images!» Vous l'avez tous compris le principal point fort de Design 3d est de rem-



In a far-off time when magic was real, and an evil queen threatened all that was good, a unlikely hero joined in an epic quest. The story of his adventure is recorded in the magical scroll you now possess. Tout cela ne me dit pas si F16 Combat pilot est sorti! «Si le transputer va sortir! Si la carte texas 1024x1024 fonctionne! Si la carte 68030 sera disponible en juin! Si l'Amiga est compatible avec le réseau Novell! Si l'amiga 3000 existe! Si ma copine m'a trompé!» STOOOP! (Pas de déviation morose svpt Hum!) Vous êtes en direct avec le 10e volet de l'Amiga Connexion. 10 ans déjà? Ca se fête! Champagnel Mesdames, Messieurs et Mademoiselle (encore vous), bon anniversaire!
GANTS...gants...BLOUSE...blouse....EPONGE...éponge... SCALPEL....scalp...Pardon? Mais que se passe t'il ici? Au meurtre! A l'assassin! - Chuuutt! Nous allons disséquer Design 3D d'Infogrammes sous vos yeux ébahis! Protégez-vous, ça éclabousse! Nous parlerons aussi de pt...de pt...de pt109 le dernier né de chez Spectrum Holobyte. Et comme toujours, un concentré d'infos explosif afin de vous faire digérer la nouvelle rubrique de la connexion: Hot dog! C'est parti!

placer le «modeler» peu puissant de Sculpt! Et en français! Coût de l'opération: 1100 francs! (Design est proposé à moins de 800 francs). Les vidéomaniacs qui titillent les professionnels seront heu-reux! Saviez-vous que ce soft est le produit d'un lifting? Non? Design 3d est en fait la version débuggée de CAO 3D sorti il y a un an. L'éditeur a eu le courage de signaler qu'il existait pas moins de 60 bugs dans la version précédente! Les possesseurs de CAO3D savent ce qu'il leur reste à faire! (Reu...reu...désolé j'ai rendez-vous. Prdon? Lavette? Moi?). Mais passons tout de suite aux améliorations, voulez-vous? D'après le concepteur, la rapidité du programme a tété globalement améliorée d'un facteur de 1.8 à 4.9 (A vérifier). Le soft permet de sauvegarder les objets 3D au format "Structured Drawing" permettant de réutiliser les dessins en faces cachés en PAO (Professional Page) ou dans des logiciels de dessins technique (Aegis draw, xcad etc...). Pour finir, le menu

général a été retravaillé pour qu'il soit lisible en haute résolution, et ça! C'est une prouesse! (haw haw haw). Je vous ai dit plus haut que Design 3d permettait de sauvegarder des fichiers au format Vidéoscope ce qui confirme que les spécifications de Gold Disk pour la commercialisation aux Etats-Unis de ce produit étaient très pertinentes. Merci Gold Disk!

☆

Vous vous souvenez tous de la cassette vidéo mettant en scène les frères Bogdanoff vantant les possibilités ahurissantes de l'Amiga 500? Hmmm? Oui Oui Amiga découverte! Vous avez été nombreux à vous la repasser plusieurs fois même après avoir acheté votre Amiga! Si! Je vous ai vu! Et bien une petite société américaine a décidé d'approfondir le concept en éditant une K7 vidéo entièrement basé sur l'interaction de l'Amiga dans le milieu de la vidéo. (J'ai bien le "milieu"). A travers des exemples concrets, cette

vidéo explique en détails les possibilités qu'offre l'Amiga pour le sous-titrage ainsi que pour la création d'effets spéciaux en genlockage. (Un chaîne de télévision anglaise, utilise communément l'amiga 2000 rien que pour créer des volets avec TV*SHOW ou en GFA BASIC maison. Mais je ne vous apprend rien?). De plus, cette cassette vous donne quantité de trucs concernant l'utilisation des "fonts", des couleurs et des backgrounds pour donner à vos présentations un look résolument pro. Les Vidéomaniacs en herbe peuvent se procurer ce petit bijou en écrivant à la société Cape Fear Teleproductions, 605 Dock st, Wilmington, NC 28401 USA. Quant à ceux qui parlent couramment l'anglais sans harrap's collé au veston, un seul numéro: 919/762-8028.

Vous êtes nombreux à suivre chaque semaine le coin du Vidéomaniak. Et il peut vous aider! Vous êtes invités à lui communiquer tous vos problèmes à l'adresse suivante: Joystick Hebdo, Amiga Connexion, 177 rue St Honoré, 75001 PARIS.

☆

HOT DOG!

Un nouveau virus dans la soupe? Votre boucher utilise un Amiga? Voici Hot dog! L'Amiga possède son telex AFP! Mode rouleau activé? C'est parti!

-Un petit malin s'est amusé à désassembler l'Irq virus et y a inclus un quick format! A suivre!

-Deluxe Paint III vient de sortir aux Etats-Unis. Prix de vente: 99 \$. Sortie imminente en Europe.

-Un développeur américain confirme qu'il est possible d'inhiber la protection contre l'écriture de vos lecteurs de disquette par logiciel. -Eric Graham s'appête à sortir une nouvelle version de Sculpt4D incluant plus de textures dévoilant par la même occasion bon nombre de magic numbers.

-Commodore soutient qu'il n'existe que deux Genlock PAL réellement Broadcast en France: le Magni 4005 et le Neriki.

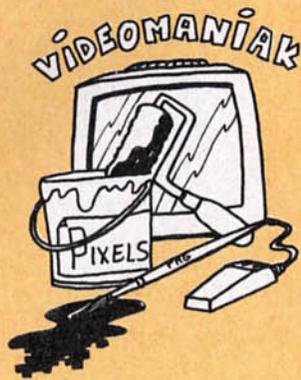
-Les premiers Amiga équipés du nouveau chip set graphique sont arrivés en France. Mais toujours pas d'extension chip Ram dans le commerce.

-Georgio Cupertino abandonne son Aloha Newsletter.

-Jay Miner, père de l'Amiga, s'est enfermé dans sa cabane en bois

surplombant Los Angeles depuis huit mois. Ses dernières paroles: Mais..mais..ils sont fous! (A vérifier haw haw haw)

C'est fini pour aujourd'hui! Retrouvez les dernières infos du Hot Dog mercredi prochain dans tous les kiosques dès neuf heures! Qu'on se le dise!

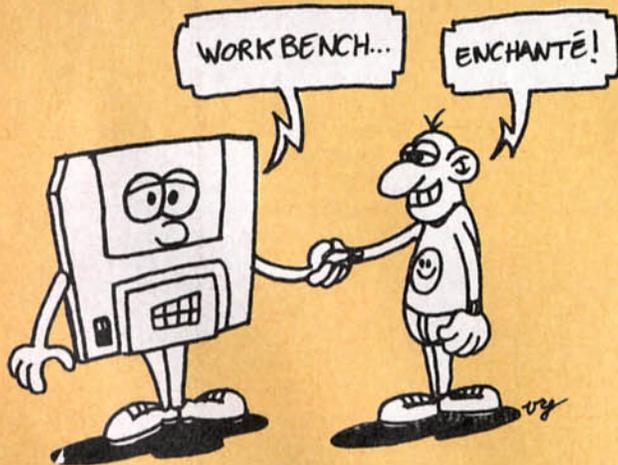


UTILITIES

Quand un éditeur se met à commercialiser du bon domaine public, cela mérite d'être signalé. Si celui-ci vous livre avec une revue entièrement faite sur disquette, c'est encore mieux. Mais si cette revue est très bien réalisée....vous ne pouvez pas y échapper! Emergent des "fish", des "Amicus" et autres "Jumpdisk" voici AMnews! Non non! J'ai bien dit AMnews! Véritable mine d'information sur Amiga, les disquet-

tes AMnews ont su mélanger quantité et efficacité. Chaque mois, retrouvez sur 3 disquettes les dernières infos Amiga en provenance des Etats-Unis. Trois fois supérieures aux Jumpdisk, les AMnews sont incontournables! Pour vous abonner! Ecrivez à AMnews, PO BOX 1389, GURNEVILLE, CALIFORNIE 95446.

LE WORKBENCH ENCHANTE:



INFO: Les jeux que tout le monde attend:

ROBOCOP: Celui la, il commence sérieusement à se faire attendre! Malpropre!

F16 COMBAT PILOT: Le simulateur qui va détrôner Falcon est en phase de lancement. Ne le ratez pas!

MENACE II: Second volet de la saga Psychosis. Les graphismes du "preview" sont éblouissants!

JUG: Comment parler de Me-

nace sans mentionner Jug, la prochaine production Microdeal! Les deux softs possèdent beaucoup de similitudes. Qui sera le meilleur? LEONARDO: Un soft utilisant le concept d'un Pengo façon Blues trottoir. Superbe!

F19 STEALTH FIGHTER: La rumeur se précise. Sortira t'il sur Amiga? Réponse de Microprose? DUPLICATE:

Spectrum Holobyte termine la réalisation de sa dernière simulation

sur Amiga: PT-109. Véritable simulateur de Torpilleur, il bénéficierait d'un niveau de simulation presque équivalent à Falcon. Apprêtez vous à modifier l'histoire! En effet, avec Pt109 vous serez directement transporté en pleine

seconde guerre mondiale, prêt à couler tous les destroyers qui apparaîtront dans votre ligne de mire. Une simulation palpitante que nous attendons avec impatience! Faites un vœux!

LE COIN DU ...



Tests de performance des versions Amiga de:

INDIANA JONES: Durée de vie 5 minutes

REAL GHOSTBUSTERS: Durée de vie: 3 minutes

RUN THE GAUNTLET: Durée de vie: 2 heures

FACE OFF: Durée de vie: 15 minutes

TWILIGHT ZONE: Durée de vie: 10 minutes

Et zoul! Empty trash! 4,4 méga-

octets de gagnés! Splendide! Merci Joystick! Joystick c'est le plus bow bow bow (Ajoutez Synth2, Harp, Bassdrum, Hihat2, Snare4...merci)

INTERLUDE:

Un beau matin ensoleillé, en allumant mon Amiga 2000, un grand éclair bleu s'est manifesté. Et puis...plus rien! Plus d'alimentation! Plus de disque dur 50 Mo Scsi! Plus de Gary! Et Denise! Deniiiiis! Heureusement une société parisienne s'est empressée de réparer le petit montre. Cette société, c'est BUS+ et je profite de la connexion pour leur adresser mes sincères remerciements.

Et voilà! C'est fini! Rendez-vous la semaine prochaine! Vous ne pouvez rater les dernières révélations étonnantes du Hot-Dog. Méfiez-vous de lui! C'est un animal dangereux! Oû que vous soyez, il vous observe, vous suit. IL VOUSSENT! Sniaarrri niarrri niarrri

CRIS de QUEANT



Satisfaits ?
Des suggestions ?
Ecrivez à
Cris de Quéant



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, reprenez 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**

AMSTRAD

TOTAL ECLIPSE

Encore l'essence qui se tire...

```

10 REM Vies infinies pour TOTAL ECLIPSE version DK
20 MODE 1:INK 0,0:INK 1,24
30 INK 2,20:INK 3,15
40 MEMORY &1B15
50 LOAD "TECON"
60 LOAD "TEPROG"
70 FOR I=&BE80 TO &BE7F
80 READ A:POKE I,A
90 NEXT I:CALL &BE80
100 DATA 62,0,50,235,104,195,22,27
    
```

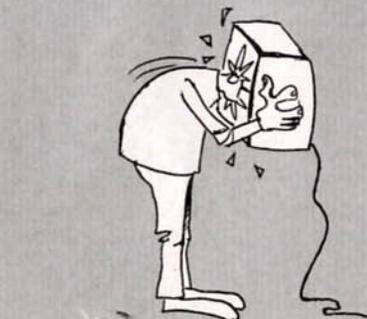
AMSTRAD

ZUB

Mais où se trouve le "O" sur ce clavier?

```

10 REM ZUB
20 REM VERSION K7 DE VINCENT DUSSOURT
30 REM MEMORY &A03F
40 MODE 1: LOAD "I",&A040
50 POKE &AD58,&C9 : CALL &A040
60 FOR T=1 TO 22:READ A$,B$
70 POKE VAL("&"+A$), VAL("&"+B$)
80 NEXT T
90 CALL &4000
100 POKE &4319,0:CALL &4000
110 DATA 4016,A0,402A,A0,40AF,A1
120 DATA 40B2,A1,40BA,A1,40CC,A1
130 DATA 40CF,A1,40D5,A0,40DE,A0
140 DATA 40ED,A0,40F4,A0,41AD,A1
150 DATA 4103,A0,4100,A0,413C,A0
160 DATA 4147,A0,4155,A0,4164,A1
170 DATA 4169,A1,41A1,A1,41AA,A0
180 DATA 41AE,C9
    
```



CHER JOURNAL
JE NE COMPRENDS PAS
JE N'ARRIVE PLUS À JOUER
À MON JEU...



7ACINE -

A mercredi prochain.



DANIEL & DANIEL

Cette semaine un super **JACK'S POKE** de 3750 F. pour :

Patrick FUNARO (600 F.), Patrice MAUBERT (550 F.), Johann PERMANNE (400 F.), Xavier CHARRUAU, Nicolas LUCAS (300 F. à chacun), Vincent DUSSOURT, Loïc SEBALD, William VAUCOURT, Franck BASSI, Joël VIALETTE (200 F. à chacun), Gillus, Michel DURIN (150 F. à chacun), Le Boeuf (100 F.), Pierre MARTINETTI, Michel MONFORT, Nicolas DAMIENS, Pierre BOUTAVANT (50 F. à chacun)

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



LAST NINJA II

Halte au massacre des espèces rares.

```

10 REM Vies infinies pour THE LAST NINJA II
20 PRINT CHR$(147)
30 FOR I=304 TO 431
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT I
60 IF B<>14491 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT "METTEZ L'ORIGINAL"
80 INPUT "APPUYER SUR RETURN";AS
90 SYS 373
100 DATA 169,173,141,80,146,169,60,141,94
110 DATA 23,169,3,141,95,23,162,36
120 DATA 189,79,1,157,60,3,202,16
130 DATA 247,162,18,76,243,63,165,236
140 DATA 41,15,170,189,84,3,141,80
150 DATA 3,189,90,3,141,81,3,169
160 DATA 173,141,255,255,76,243,63,80
170 DATA 82,108,153,187,15,146,143,124
180 DATA 138,139,144,0,32,44,247,56
190 DATA 169,171,141,177,3,169,138,141
200 DATA 178,3,169,105,141,179,3,32
210 DATA 108,245,169,153,141,64,242,169
220 DATA 1,141,65,242,32,191,3,96
230 DATA 169,191,141,178,3,169,3,141
240 DATA 179,3,169,48,141,9,20,169
250 DATA 1,141,10,20,76,100,241

```

AMSTRAD

EDEN BLUES

Le blues des dentistes.

```

10 REM Version DK de SEBALD LOIC 1988
15 REM FORCE,VITALITE,VOLONTÉ INFINIS
20 REM VIES INFINIES pour EDEN BLUES
30 FOR I=&BED0 TO &BF1F:READ AS
40 POKE I,VAL("&"+AS):NEXT
50 CALL &BED0
60 DATA 0E,07,21,FF,B0,11,40,00,CD,CE
70 DATA BC,06,0B,21,0C,BF,11,00,D0,CD
80 DATA 77,BC,21,40,00,CD,83,BC,21,5D
90 DATA 8D,36,00,21,97,8F,36,00,21,98
100 DATA 8F,36,00,21,5B,90,36,00,21,87
110 DATA 91,36,00,21,00,70,E5,C3,7A,BC
120 DATA 45,44,45,4E,20,20,20,2E,42,49
130 DATA 4E,00,00,00,00,00,00,00,00,00
140 DATA 00,00,00,00,00

```

AMSTRAD

GUNSMOKE

Je préfère la pipe

```

10 REM Vies infinies pour GUNSMOKE version K7
15 REM de Patrick FUNARO
20 MODE 1
30 INPUT "Quel tableau (1-5)";T
40 IF T<1 OR T>5 THEN 30
50 FOR I=40000 TO 40005
60 READ A:POKE I,A
70 NEXT I:POKE 40006,T
80 PRINT "INSEREZ LA CASSETTE ORIGINALE"
90 PRINT "ET APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
100 CALL &BB18
110 RUN "!"
120 DATA 2,208,7,201,13,7

```

AMSTRAD

HIGHWAY ENCOUNTER

...du 3ème type

```

10 REM Vies infinies pour HIGHWAY ENCOUNTER K7
15 REM de PATrick FUNARO
20 MEMORY &2000
30 LOAD ""
40 MODE 1
50 CALL &3A6A
60 FOR I=&9B00 TO &9B5D
70 READ A:POKE I,A
80 B=B+A:NEXT I
90 IF B<>7913 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
100 CALL &9B29:END
110 DATA 33,64,0,17,0,156,1,64,0
120 DATA 237,176,33,128,0,17,64,0
130 DATA 1,0,153,237,176,33,119,0
140 DATA 54,3,33,0,156,17,0,0
150 DATA 1,64,0,237,176,195,242,1
160 DATA 33,116,34,54,15,35,54,160
170 DATA 33,93,34,54,91,33,64,32
180 DATA 17,64,0,1,55,2,237,176
190 DATA 33,64,0,229,33,0,187,229
200 DATA 33,55,2,229,33,7,184,229
210 DATA 33,187,2,229,241,33,234,177
220 DATA 17,217,177,243,201

```

AMSTRAD

AMSTRAD

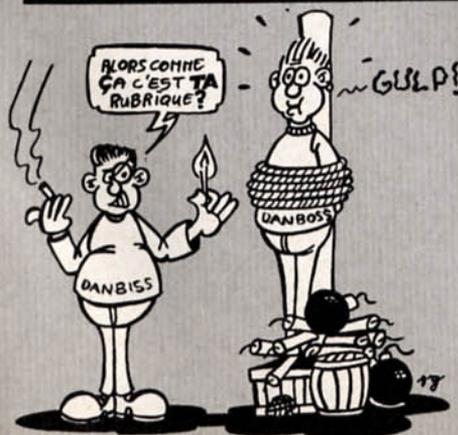
NETHERWORLD

...à tes souhaits

```

10 REM Tout infini sur NETHERWORLD version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &80FF:FOR N=&8200 TO &8221:READ AS:POKE N,VAL("&"+AS):NEXT
40 MODE 0:LOAD"NETHLOAD":POKE &8166,&82:CALL &8100
50 DATA AF,32,BF,27,32,CF,25,32,D8,26,32,D4,25,32,D5,25,32
60 DATA D6,25,32,DD,26,32,DE,26,32,DF,26,32,B2,64,C3,00,C0

```



SPECTRUM

SPY HUNTER

-C'est qui...?
-C'est Spy!
-Enter!!

```
5 REM LIST SPY HUNTER DE WILLIAM VAUCOURT
10 CLEAR 65535
20 PRINT AT 9,1;"DEMARRER LA BANDE"; AT 11,9;"DEPUIS LE DEBUT"
30 RESTORE
40 LET TOT=0
50 FOR N=65024 TO 65114:READ A:LET TOT=TOT+A:POKE N,A:NEXT N
60 IF TOT <> 9438 THEN PRINT AT 0,0;"ERREUR DANS LES DATAS!!!" : BEEP 1,1:STOP
70 RANDOMIZE USR 65024
100 DATA 237,91,83,92,42
110 DATA 89,92,43,205,229
120 DATA 25,221,33,128,254
130 DATA 17,17,0,175,55
140 DATA 205,86,5,42,83
150 DATA 92,237,75,139,254
160 DATA 205,85,22,42,83
170 DATA 92,237,91,143,254
180 DATA 25,34,75,92,221
190 DATA 139,254,62,255,55
210 DATA 205,86,5,42,83
220 DATA 92,17,253,3,25
230 DATA 235,33,86,254,1
240 DATA 5,0,237,176,33
250 DATA 0,0,34,66,92
260 DATA 62,1,50,68,92
270 DATA 201,120,74,108,98
280 DATA 144
```

SPECTRUM

NETHERWORLD

```
01 REM NETHERWORLD
02 REM De Johann PERMANNE
03 MERGE "":RUN 30
30 CLEAR 24999:LOAD"CODE
31 POKE 25032,201
32 RANDOMIZE USR 25000
40 POKE 33574,0:REM Vies infinies
45 POKE 33575,0:REM Vies infinies
50 POKE 33093,201:REM Energie infinie
55 POKE 33356,195:REM Energie infinie
60 RANDOMIZE USR 28316
```

30



AMSTRAD

CRAZY CARS II

Of course!

```
10 REM Temps et bonus infinis sur CRAZY CARS II version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&9000 TO &9181:READ AS:A=VAL("&"+AS)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>36009 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ":C:PRINT
100 IF C=1 THEN POKE &915D &35:POKE &9167 &35
110 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CALL &9130:POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0:RUN"CC2"
130 DATA C3,00,00,00,00,F3,CD,B5,01,1E,4C,CD,8C,01,01,7E
140 DATA FB,18,0A,0C,ED,78,00,00,00,00,77,0D,23,ED,78,F2
150 DATA 1D,01,E6,20,20,ED,CD,51,01,FB,C9,F3,CD,B5,01,1E
160 DATA 49,CD,8C,01,01,7E,FB,18,0A,0C,7E,00,00,00,00,ED
170 DATA 79,0D,23,ED,78,F2,43,01,E6,20,20,ED,CD,51,01,FB
180 DATA C9,01,7E,FB,ED,78,FE,C0,38,F7,0C,ED,78,0D,CD,78
190 DATA 01,ED,78,E6,10,20,EA,18,0F,01,7E,FB,ED,78,87,30
200 DATA FB,87,38,F8,0C,ED,59,0D,3E,05,00,3D,20,FC,C9,C5
210 DATA 47,4F,CD,78,01,0B,78,B1,20,F8,C1,C9,CD,69,01,1E
220 DATA 00,CD,69,01,5A,CD,69,01,1E,00,CD,69,01,1E,00,CD
230 DATA 69,01,1E,05,CD,69,01,1E,00,CD,69,01,1E,00,CD,69
240 DATA 01,1E,20,18,B4,CD,E6,01,1E,0F,CD,69,01,1E,00,CD
250 DATA 69,01,5A,CD,69,01,3A,03,01,5F,7A,32,03,01,93,28
260 DATA 07,30,02,ED,44,3D,87,87,3C,CD,7F,01,1E,08,CD,69
270 DATA 01,38,F9,C3,51,01,3A,04,01,B7,20,09,3C,CD,27,02
280 DATA 3E,60,CD,7F,01,CD,0A,02,CB,6F,C0,CD,0A,02,F5,3E
290 DATA 40,CD,7F,01,F1,CB,6F,28,F2,C9,1E,04,CD,69,01,1E
300 DATA 00,CD,69,01,01,7E,FB,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78
310 DATA F5,CD,78,01,F1,C9,AF,01,7E,FA,ED,79,32,04,01,C9
320 DATA F3,21,40,00,11,40,40,01,00,20,ED,B0,21,00,90,11
330 DATA 00,01,01,30,01,ED,B0,16,27,21,00,10,CD,05,01,3A
340 DATA 00,10,FE,A7,28,06,FE,31,28,0C,18,12,3E,00,32,20
350 DATA 13,32,7C,13,18,08,3E,00,32,F0,12,32,4C,13,16,27
360 DATA 21,00,10,CD,2B,01,21,40,40,11,40,00,01,00,20,ED
370 DATA B0,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

AMSTRAD

TITAN

Titan en emporte le vent.

```
10 REM Vies infinies sur TITAN version Cassette.
15 REM DE BASSI Franck
20 MODE 0:BORDER 0:FOR I=0 TO 15:READ A:INK I,A:NEXT
30 OPENOUT"A":MEMORY &7FF:CLOSEOUT
40 LOAD"!",&C000
50 LOAD"!",&800
55 POKE &1224,&FF:LE POKE IMPORTANT
60 FOR I=0 TO 15:INK I,0:NEXT
70 LOAD"!",&c000
80 RESTORE 100:FOR I=0 TO 15:READ A:INK I,A:NEXT
90 RESTORE 110:FOR I=0 TO 14:READ AS:POKE &4000+I,VAL("&"+AS):NEXT:CALL &4000
100 DATA 0,26,13,20,14,2,1,24,12,15,6,3,19,9,16,25
110 DATA F3,21,00,C0,11,00,80,01,00,40,ED,B0,C3,00,10
```

SKATE CRAZY

I can't skate now, satisfaction.

```
10 REM Vies infinies pour SKATE CRAZY
20 FOR I=272 TO 388
30 READ C:A=C-10:POKE I,A
40 B=B+A:NEXT I
50 IF B<>12672 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
60 POKE 326,44:POKE 331,44:POKE 341,44:POKE 346,44
70 POKE 365,44:POKE 370,44:POKE 375,44:POKE 380,44
80 PRINT "METTEZ LA CASSETTE ORIGINALE"
90 INPUT "ET APPUYER SUR RETURN";AS
100 POKE 816,16:817,1:LOAD
110 DATA 42,175,254,172,40,170,11,152
120 DATA 68,18,150,69,18,106,172,56,170,11
130 DATA 152,244,12,150,245,12,248,42,218
140 DATA 86,177,12,172,40,170,11,183,213
150 DATA 55,211,86,218,45,152,214,55,150
160 DATA 215,55,179,183,151,251,39,179,154
170 DATA 151,91,72,179,86,151,92,72,179,54
180 DATA 151,121,43,179,137,151,131,43
190 DATA 179,265,151,144,43,86,26,18,152,17
200 DATA 98,150,18,98,179,183,151,93
210 DATA 56,179,179,151,40,65,179,42,151,41
220 DATA 65,179,244,151,42,65,179,151
230 DATA 151,43,65,86,96,22,80,96,77
```

INSIDE OUTING

Ca rentre ça ressort.

```
10 REM Vies, Energie infinies pour INSIDE OUTING
20 FOR I=50176 TO 50224
30 READ C:A=C-10:POKE I,A
40 B=B+A:NEXT I
50 IF B<>4813 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
60 POKE 50211,44
70 INPUT "TABLEAU DE DEPART (0/30)";T
80 POKE 50215,T:POKE 816,0:POKE 817,196
90 LOAD
100 DATA 42,175,254,172,94,170,167,152
110 DATA 192,13,150,189,13,106,172,37,170
120 DATA 206,152,63,19,150,64,19,86,23
130 DATA 18,179,54,151,39,21,151,249,114
140 DATA 151,77,112,179,12,151,207,20
150 DATA 86,11,18,80,96,77
```

Satisfaits?

Des suggestions?

Ecrivez à

Daniel & Daniel

SPECTRUM

ROBOCOP

C'est Robo pour être vrai.

```
10 REM ROBOCOP
30 REM Par Johann PERMANNE
40 REM
50 CLS
60 INPUT "Vies infinies";AS
70 INPUT "Energie infinie";BS
80 INPUT "Munitions infinies";CS
90 INPUT "Temps infini";DS
100 PRINT "INSEREZ LA K7 ORIGINALE ET APPUYER SUR UNE TOUCHE":PAUSE 0
120 POKE 23624,0:POKE 23693,0:CLS:POKE 23739,111
125 LOAD "SCREENS:LOAD"CODE
130 IF AS="0" THEN POKE 46228,0
140 IF BS="0" THEN POKE 39540,201
150 IF CS="0" THEN POKE 38451,201
160 IF DS="0" THEN POKE 45270,0
170 PRINT USR 33049
```

AMSTRAD

EMPIRE STRIKES BACK

Avec Luke STAILOU OUATERES

Pour avoir les vies infinies, chargez le début de la cassette en tapant LOAD "", puis une fois que le curseur apparaît, tapez ces lignes suivit d'un RUN.

```
1 REM Vies infinies de Patrick FUNARO
2 REM pour EMPIRE STRIKES BACK
3 REM Version Amstrad Cassette
72 FOR I=&100 TO &10F
74 READ A:POKE I,A
76 NEXT I
78 CALL &100
400 DATA 33,9,1,34,153,133,195,93,133
410 DATA 175,50,246,7,195,0,128
```

AMIGA

EMERALD MINE

Moi. J'aime pas Raldmine!

```
REM Vies infinies pour EMERALD MINE
NOM.NR=1 'DE 1 A 10
NIVEAU=80 'DE 0 A 80
AD%=NOM.NR*26-13
COD%=NIVEAU+17 XOR 7*AD%+101 AND 255
OPEN "DFO:NAM" AS 1 LEN=1
FIELD #1,1 AS ZCH$
LSET ZCH$=CHR$(COD%)
PUT #1,AD%+1
CLOSE #1
END
```





AMIGA

"Nous sommes en 1997, et le monde est plus stupide que jamais... Des extra-terrestres ont construit une stupide machine qui réduit petit à petit le QI

de la population. Actuellement, une seule personne peut les stopper, il s'agit de Zak McKracken, reporter au National Inquisitor, qui

rêve d'histoires mettant en scène des cantaloups carnivores et des vampires végétariens. Le jeune bambin a beau essayer de convaincre la population du danger latent, personne ne le prend au sérieux. Seul Annie, présidente de la société pour l'ancienne sagesse est consciente de l'horreur qui se prépare. Nous la contrôlerons aisément en appuyant sur la touche F2." (Cf Georges Lucas).

Mesdames, Messieurs,

voici le dernier jeu d'aventure créé par LucasFfilm Games: Zak McKracken! Et c'est sans conteste le meilleur jeu d'aventure jamais réalisé sur Amiga. Etonné vous vous empressiez de regarder avec stupéfaction les photos



d'écrans ci-jointes et un gros doute vous envahit. Meuh? Les écrans sont bizarres! Ils sont simples! On dirait du Sierra! STOP! Malgré des graphismes de qualité médiocre et une musique à pleurer, on se laisse vite emporter dans l'atmosphère envoutante de ce jeu. Car le tour de force de LucasFilm est de nous faire oublier la pauvreté des décors! Est-ce possible? Si c'est possible! Tout d'abord, sachez que le soft distribué en

France est entièrement en français (Méfiez vous des importations parallèles). D'autre part, l'ensemble des commandes est entièrement accessible à la souris. Vous n'avez donc pas besoin de chercher pendant des



heures les mots qui seront reconnus par le programme et c'est tant mieux! Le nombre de possibilités qu'offre le programme est étonnante: tous les objets visibles à l'écran possèdent la plupart du temps une fonction propre." Un répondeur? Ecoutons nos messages. Un store? Fermons-le! Désolé tu as oublié d'allumer la lumière! Un lit? Cela tombe bien, je suis fatigué! Un canapé? Soulevons les

coussins! Un tapis? Qu'y a-t'il dessous hum?" Et cela n'en finit plus! On peut rester des heures dans un même endroit sans en découvrir toutes les subtilités! C'est du grand art! Vous trouverez avec le jeu un exemplaire du 'National Inquisitor' qui vous donnera bon nombre de trucs, des adresses...etc.. Dans Zak, il vous sera possible de voyager dans pas moins d'une dizaine de pays différents afin de compléter votre aventure! Vous pourrez tout faire, tant que votre Cashcard sonnante et rébuchante sera approvisionnée. Si tel n'est point le cas, une seule solution: jouez au Loto! (Et oui!). Ce qui ressort dans Zak, c'est un humour corrosif qui déborde de tous les côtés. Un exemple? Si vous quittez une pièce sans avoir fermé des tiroirs, Zak confus, ira réparer sa faute avec empressement! Si vous utilisez les toilettes dans un avion, Zak vous

priera de fermer les yeux quelques instants, pudeur oblige! Mais ces quelques détails ne sont qu'une goutte d'eau dans ce dé-

lire galactique et bon nombre de situations sont vraiment cocasses! C'est tout l'humour des productions cinématographiques américaines qui débordent du jeu. Car LucasFilm (encore eux) ont mis le paquet. Pas moins de huit personnes ont collaborées à la réalisation de cette version avec en tête David Fox, grand réalisateur. Zak Mc Kraken est une référence incontournable. A acheter absolument.



C64

Cela faisait un bail, deux semaines environ que je bavais sur ZAK, attendant avec impatience que les grands chefs de JOYSTICK Hebdo aillent bouffer le midi dans les restos les plus chics de la Défense, me laissant les clés de la maison, le ST, l'AMIGA, le PC et toutes les autres bécane pour moi tout seul. Deux semaines qu'ils ne voulaient pas aller manger le midi, parce qu'ils préféreraient jouer avec le reporter du National Inquisitor. J'ai failli craquer! Mais aujourd'hui allez Louya! ZAK est disponible sur C64, et je me le suis piqué en douce avant qu'un autre farceur de JOYSTICK ne le découvre dans la boîte à lettres. La version est

belle, lumineuse, l'intrigue est identique, les personnages ressemblants et l'action se dirige au joystick. Les graphismes sont tout à fait à la limite des possibilités de la petite mémoire de notre machine mais il ne m'ont pas rendu jaloux des images qu'admirent les autres membres de la rédaction! ZAK! Tous avec toi! CRAC-CRAC!!! Pour découvrir la suite de la solution, JMP dans les pages de D & D! Les Dupont-Dupond de la bidouille et des trucs et astuces!



Ed. LUCAS FILM

Disponible sur
COMMODORE, ST, AMIGA

SOLUTION ZAK MAC KRACKEN

suite à la première
partie parue
dans notre N°24.
(sur tous standards)

Retenir le dessin des étranges dessins (il permet d'ouvrir la porte secrète du sphinx) et revenir dans la grande salle si on est pas déjà allé dans la salle des machines. Dans la grande salle: aller devant la première statue. Examiner et retenir le dessin des étranges dessins (il permet d'ouvrir la statue du mexique). Changer de personnage: Mélissa. Enlever le casque. Aller devant la seconde grande porte (la ou le crystal est brisé). Utiliser la boîte à boom: jouer (le son est reproduit). Entrer puis aller à la porte à la fin du couloir (dans le noir). Dans la pièce: prendre l'a clé Ankh qui est sur la statue. Revenir dans la grande salle. Aller à la troisième grande porte. Utili-

ser la boîte à boom: jouer (+ rapide qu'avec l'échelle). Entrer puis traverser le couloir et passer la porte. Mettre la clé Ankh dans le panel (cela désactive le champ de force). Prendre la clé dorée (elle sert dans la pyramide). Presser le bouton qui est sur la machine (pour voir l'explication de la quête). (Philippe THESLER et Marc VOGEL)
3ème partie dans le numéro 26.



SKWEEK VA VOUS RENDRE

FOU!

SI VOUS REVEZ DE COMPILATIONS...

Distribué par



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



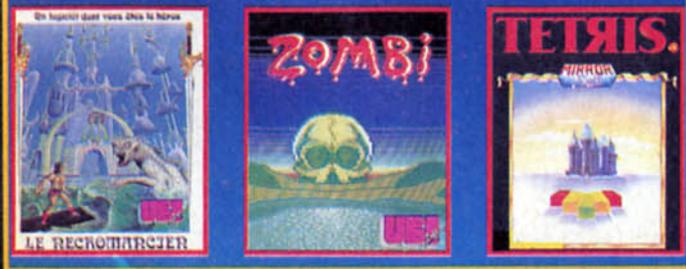
HOT SHOT - MARBLE MADNESS - FOOTBALL MANAGER 2 - NIGEL MANSELL'S
disponible sur ATARI ST et AMIGA à 299 F.

BEST OF VOLUME 2 : FOOTBALL MANAGER 2 - HOT SHOT - LE NECROMANCIEN
ZOMBI - TETRIS
disponible sur Amstrad cassette à 159 F. et sur Amstrad disquette à 229 F.

HURLEMENTS - HOT SHOT - FOOTBALL MANAGER 2
MARBLE MADNESS - disponible sur PC 3 1/2 et 5 1/4 à 299 F.



BEST OF Volume 2



Disponible dans les et dans les meilleurs points de vente

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

HOT SHOT

Pour avoir le temps infini:
POKE &1540,0
POKE &1541,0
POKE &1542,0
(Joël VIALETTE)

OVERLANDER

Pour avoir les vies infinies:
POKE &1847,0
(Joël VIALETTE)

PACIFIC

Pour neutraliser les poissons:
POKE &8383,&C9
(Joël VIALETTE)

GRAND PRIX SIMULATOR

Pour avoir les vies infinies:
POKE &9C6D,&3E
POKE &9C70,&18
(Joël VIALETTE)

MASK II

Pour avoir du fuel infini : Piste 22, secteur &12, a &12B, remplacer 35 par 00
Pour avoir un bouclier infini : Piste 22, secteur &17, a &1AD, remplacer 35 par 00
Piste 21, secteur &17, a &106, remplacer 35 35 par 00 00
Piste 22, secteur &18, a &12A, remplacer 35 35 par 00 00
(Patrice MAUBERT)

NETHERWORLD

Pour avoir des vies infinies, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants: 3A F5 64 D6 01 et les remplacer par 3A F5 64 D6 00
POKE &27BF,0

Pour avoir de l'énergie infinie, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants : C8 3D 32 F6 64 et les remplacer par C8 00 32 F6 64

POKE &25CF,0

et rechercher 27 3D 32 F6 64 et les remplacer par 27 00 32 F6 64

POKE &26D8,0

et rechercher 08 CD 8F 27 08 et les remplacer par 08 00 00 00 08

POKE &25D4,0
POKE &25D5,0
POKE &25D6,0

et rechercher 08 CD 8F 27 08 (comme précédent mais plus loin) et les remplacer 08 00 00 00 08

POKE &26DD,0
POKE &26DE,0
POKE &26DF,0

Pour avoir du temps infini, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants : 3A FF 64 3D 32 et les remplacer par 3A FF 64 00 32

POKE &64B2,0
(Patrice MAUBERT)

ROAD BLASTERS

Pour avoir du fuel infini, prendre un éditeur de secteur et : Piste 8, secteur 01, a &1A7, remplacer 3D par 00 ou rechercher aussi les octets 28 06 3D 32 AE et les remplacer par 28 06 00 32 AE

POKE &25E7,0
(Patrice MAUBERT)

ATARI

BIO CHALLENGE

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets suivant : 66 00 00 2C 53 6C et les remplacer par : 66 00 00 2C 60 02. Puis rechercher : 41 EC DA C4 D0 C0 53 50 30 2C et les remplacer par : 41 EC DA C4 D0 C0 4E 71

30 2C. On salut au passage le G.NIUS Gillus qui s'était enfermé un mois dans une grotte pour préparer son super VAK-5. (GILLUS)

LAST DUEL

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets suivant : 67 00 FA 0C 53 6E 00 82 66 00 00 20 08 2E et les remplacer par : 67 00 FA 0C 60 02 00 82 66 00 00 20 08 2E. Voilà des vies infinies sur ce jeux et entre nous j'espère que ce sera vraiment the last. (GILLUS)

ROAD BLASTERS

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets suivant : 1D 0A 53 39 00 03 9F 47 et remplacer les par : 1D 0A 60 04 00 47 49 4C Et voilà...c'est le mécanicien qui va pas être content. (GILLUS II, le retour)

BALL

Voici les coordonnées des plates-formes d'atterrissage:
Tableau 1:
31/16 Cartouche 2
02/25
52/30 Cartouche 3
51/00
24/38
62/13
02/50
64/49
33/58 Passage au deuxième tableau

Tableau 2 :
34/30
54/12 Cartouche 4
16/12
00/24
03/34
30/47
54/12 Passage au troisième tableau

CAPTAIN BLOOD

Si tout au long du jeu vous trouvez que le passage de l'hyper-espace et bien trop lent, il y a un truc pour y remédier. Dès que vous entendez le bruit qui indique le commencement de l'hyper-espace, appuyer sur le bouton gauche de la souris puis appuyer en saccade sur celui de droite. Et voilà! Il suffisait de le demander!

HUMAN KILLING MACHINE

Pour avoir des vies illimitées, il faut rechercher avec un éditeur de secteur, dans le fichier / AUTO/GAME.PRG les octets 04 79 00 01 00 00 00 54 et les remplacer par 04 79 00 00 00 00 00 54. (Le Boeuf)

BLASTEROIDS

Pour avoir des vies infinies, il faut remplacer avec un éditeur du type MUTIL, dans le fichier Z.PRG : à l'adresse 83 il faut mettre 3 à l'adresse 53F85 il faut mettre 0 à l'adresse 54003 il faut mettre 0 à l'adresse 54046 il faut mettre 6004 à l'adresse 540D8 il faut mettre 6004. (Le Boeuf)

SKWEEK FOR PRESIDENT

COMMODORE

PACMANIA

Après avoir fait un RESET:
-Pour avoir des vies infinies :
POKE 28520,234
POKE 28521,234
-Exécution :
SYS 3800

Z

Après avoir fait un RESET:
-Pour avoir les vies infinies:
POKE 2695,3
POKE 6139,173
-Les bombes infinies:
POKE 2399,12
POKE 3101,4
POKE 6281,173
POKE 8340,173
POKE 15631,1
-Pour changer le niveau de départ:
POKE 2442,4
POKE 2440,Niveau
-Exécution :
SYS 2304
(Michel DURIN)

KING QUEST IV

Aller toujours vers l'Est jusqu'au chateau de Lolotte, elle vous donnera une mission avec une récompense à la clef. Entrer dans la maison près du cimetière et prenez la première porte à gauche. Approchez vous près de la bibliothèque à droite du portrait et tapez "GET BOOK". Allez en face du portrait et tapez "LOOK PICTURE". Dirigez vous ensuite vers le mur de gauche et tapez "LOOK WALL" puis "MOVE LATCH", entrez dans le passage secret et prenez la pelle en tapant "GET SHOVEL", vous pouvez ressortir de la maison ou continuer à monter les escaliers, dans ce cas, montez, passez entre le banc et l'orgue, tapez "SIT ON THE BENCH" puis "PLAY ORGAN", je ne sais pas quel est le résultat mais vous en serez quitte pour un petit morceau de musique... Allez vers le petit pont et regardez dessous, vous verrez un point jaune (dans l'ombre), allez à coté et tapez "GET BALL". Allez à la mare, approchez vous du bord et tapez "THROW BALL IN THE WATER", allez près de la grenouille, tapez "GET FROG" puis "GET CROWN" (quand vous mettez cette couronne sur votre tête en tapant "WEAR CROWN" vous serez changé en grenouille). Allez dans la maison des nains. Entrez- et tapez "CLEAN ROOM", observez la scène, quand vous serez

CYBERNOID II

Pour avoir des vies infinies:
POKE 20205,234
POKE 20206,234
Pour avoir du temps infini:
POKE 20501,234
POKE 20502,234
POKE 20503,234
Choix du tableau :
POKE 2019,X
X compris entre 0 et 3
(Michel MONFORT)

STEALTH

Pour avoir des vies infinies:
Faire un RESET
POKE 30590,173
SYS 51405
(Michel DURIN)

STARQUAKE

Après avoir fait un RESET:
-Pour être invulnérable:
POKE 3547,0
POKE 3553,0
POKE 3299,229
POKE 3300,12

LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS

Solution du territoire du RIGE:



Faire avancer le groupe sur le ponton qui mène au doigt du ciel Cliquez sur la vignette qui appa-

-Munitions infinies:
POKE 9562,0
POKE 9566,165
SYS 3075
(Michel DURIN)

SPECTRUM

GAME OVER II

Pour avoir les vies infinies:
POKE 54216,0
POKE 57606,0

MAD MIX GAME

Pour avoir les vies infinies:
POKE 40296,0
POKE 39947,255

LAST NINJA II

Pour avoir les vies infinies:
POKE 36578,0
POKE 35993,0
POKE 36751,0
POKE 36513,0
POKE 36393,0
POKE 36822,0

rait (en haut à droite). Faire de nouveau avancer le groupe. Cliquez cette fois en bas à droite. Faites parler Pélisse à Bulrog. Choisissez la phrase "Tu peux te joindre à nous si tu veux". Faites charmer Bulrog par Pélisse. Cliquez entre les arbres au fond sur la tache blanche. Faites attaquer la "chose" par Bragon. Faites parler deux fois Pélisse à la chose. Cliquez à gauche. Faites attaquer deux fois le RIGE par Bragon. Attention, il faut frapper le RIGE dans la vignette en haut à gauche et assez rapidement car certaines fois il évite les coups et tue Bragon). Cliquez en bas à gauche une fois que le RIGE est mort. Cliquez sur l'eau, à gauche. Répondez par la phrase "Il voulait mesurer son pouvoir". Cliquez en bas à gauche. (Pierre MARTINETTI).

FAIRLIGHT

SOLUTION sur AMSTRAD

Vous commencez dans la cour; prenez le parchemin et allez dans la salle du trône; faites coulisser la marche du bas à droite et prenez la première croix tout en faisant attention au démon; ensuite procurez vous la potion 1 en faisant passer plusieurs objets sous l'étagère; revenez dans le couloir après vous être nourri; allez prendre la clef 1 dans la salle des gardes pour pouvoir trouver la potion 2; rendez-vous dans les jardins;

AMIGA

P.O.W.

Avec un éditeur de secteur, changez les mots qui se trouvent sur la piste 62, secteur 02, head 0, block 1366. Changez target1 et target2 par le mot target0. Utilisez un éditeur de secteur qui recalcule le checksum lors de la réécriture du secteur sous peine d'avoir une erreur lors du chargement. Cette bidouille permet d'avoir les plus grandes cibles aussi bien au fond, qu'au premier plan lors de l'entraînement, ce qui permet d'avoir plus de chance de devenir général. (Nicolas DAMIENS)

PLUTOS

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de mémoire (ex:MONITOR-C) et faire : L PLUTOS 30000. Puis mettre 6006 en 34502 pour le joueur 1 et en 34506 pour le joueur 2. Pour avoir du fuel illimité : Mettre 4E71 en 3528E (cela marche pour les deux joueurs). Pour aucune collision : Mettre 6000 en 344E8 pour le joueur 1 et en 345B6 pour le joueur 2. Puis faire : S 30000 569D4. (Pierre BOUTAVANT)

prenez la clef 2 et pénétrez dans le donjon principal et tuez les 3 démons tour à tour en posant et en poussant sur eux la croix et la potion; revenez dans la cour et prenez la couronne; partez ensuite dans les souterrains; passez la 1ère passerelle en évitant le démon et allez à la caverne 2; sélectionnez la couronne et passez à travers le mur de droite (passage secret); faites coulisser la tombe et sautez dans la trappe; une fois tombé, prenez le livre de lumière et quittez la pièce; vous vous retrouvez devant les sables mouvants; à l'aide des tonneaux trouvés dans la caverne 1 franchissez les ainsi que la seconde passerelle par la suite; évitez les bulles diaboliques et prenez la seconde croix; maintenant utilisez le parchemin et vous vous retrouvez téléporté dans la cour; retournez au donjon principal; empilez plusieurs objets et sautez vers le plafond en sélectionnant le livre; vous êtes maintenant dans la pièce finale; sélectionnez la croix 2 et utilisez la; prenez la clef sur la table; posez le livre; ressortez par la trappe; sélectionnez la clef et quittez le chateau par la porte de sortie; FIN.
PS: les sabliers servent à immobiliser les ennemis dans une pièce, et n'oubliez pas d'utiliser la croix 2 dans la pièce finale sinon le roi se transforme en démon et la trappe reste bloquée. (Nicolas LUCAS).

ETES-VOUS PRET POUR...

SKWEEK A
TOUTE HEURE

SKWEEK FOR
PRESIDENT

UN AMOUR
DE SKWEEK

WANTED
SKWEEK

ETES-VOUS
PRET POUR SKWEEK ?

SKWEEK VA
VOUS RENDRE FOU

SKWEEK FOR
PRESIDENT

WANTED
SKWEEK

ETES-VOUS
PRET POUR SKWEEK ?

SKWEEK A
TOUTE HEURE

UN AMOUR
DE SKWEEK

SKWEEK VA
VOUS RENDRE FOU

I ♥ SKWEEK



loriciels
 81, rue de la procession
 92500 RUEIL MALMAISON
 TÉL. 47 52 11 33 - TÉLEX 631 748 F

Pour ATARI ST
 AMIGA
 IBM PC & COMPATIBLES
 AMSTRAD CPC

LES MINES D'OR!

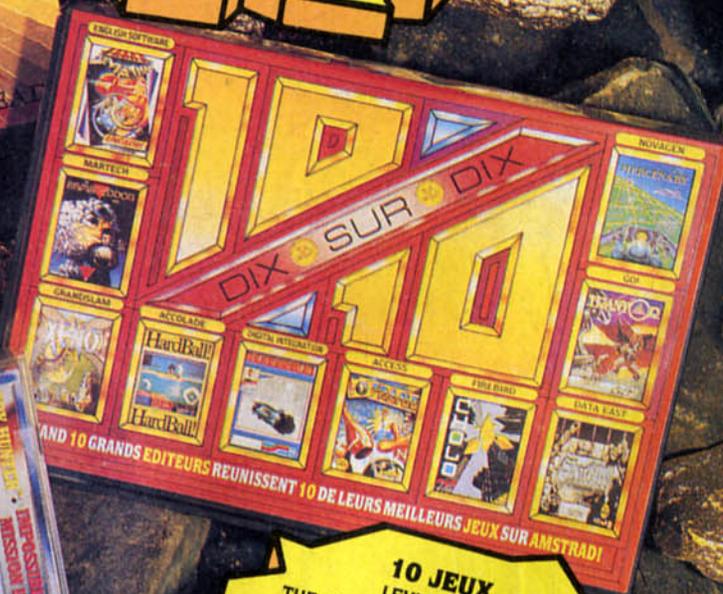
5 JEUX
 ROLLING THUNDER •
 GAUNTLET II • 720° •
 OUT RUN • CALIFORNIA GAMES



15 JEUX
 LEADER BOARD • EXPRESS RAIDER •
 IMPOSSIBLE MISSION • SUPER CYCLE •
 GAUNTLET • BEACH HEAD II • INFILTRATOR •
 KUNG FU MASTERS • SPY HUNTER •
 ROAD RUNNER • BRUCE LEE • GOONIES •
 WORLD GAMES • BEACH HEAD • RAID



8 JEUX
 1943 • ROAD BLASTERS •
 BLACK BEARD • TIGER ROAD •
 SPY HUNTER • COLLESEUM •
 MAD MIX • IMPOSSIBLE MISSION



10 JEUX
 LEVIATHAN •
 THE ARMAGEDDON MAN • XENO •
 HARD BALL • BOB SLEIGH •
 10th FRAME • CHOLO • SHACKLED •
 TRANTOR • MERCENARY



U.S. Gold Ltd., (France) S.A.R.L.,
 B.P.3, Lot Nr. 1, Zac de Mousquette
 06740 Châteauneuf de Grasse,
 France. TEL:93427144

