

JOYSTICK

HEBDO

N° 27 • 10 MAI 1989 L'HEBDO DES JEUX MICRO INFORMATIQUE

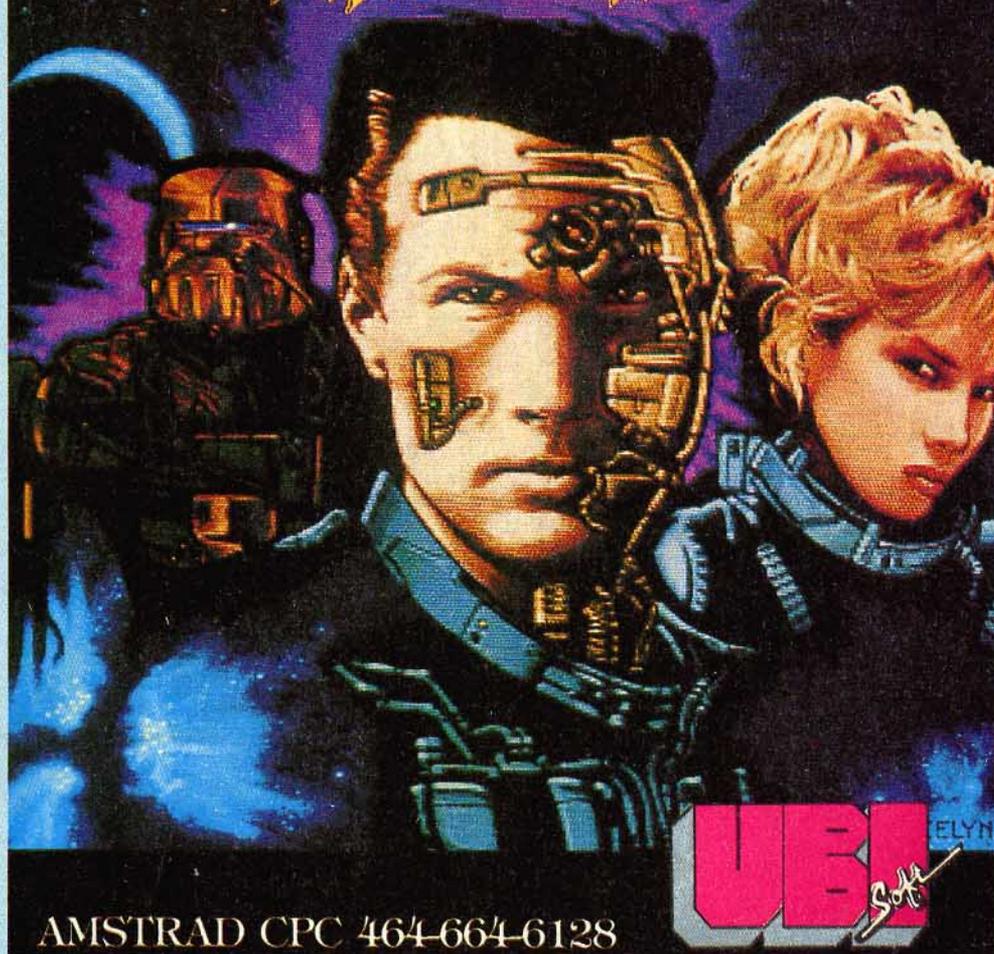
64 POKES
TRUCS
ASTUCES
VIES INFINIES

La Rubrique du **ST** par
**Michel
DESANGLES**

17 TESTS

Populous (ST - AMIGA)
Le Maître Absolu (CPC)
Voyager (ST)
Renegade III (CPC)
etc...

LE MAITRE ABSOLU
LE MAITRE DES ANDES II



AMSTRAD CPC 464-664-6128



T 2788 - 27 - 10,00 F



AMIGA CONNEXION
Video Effect 3D

Les Dernières Previews...

CINEMAWARE

PRÉSENTE

ROCKET RANGER

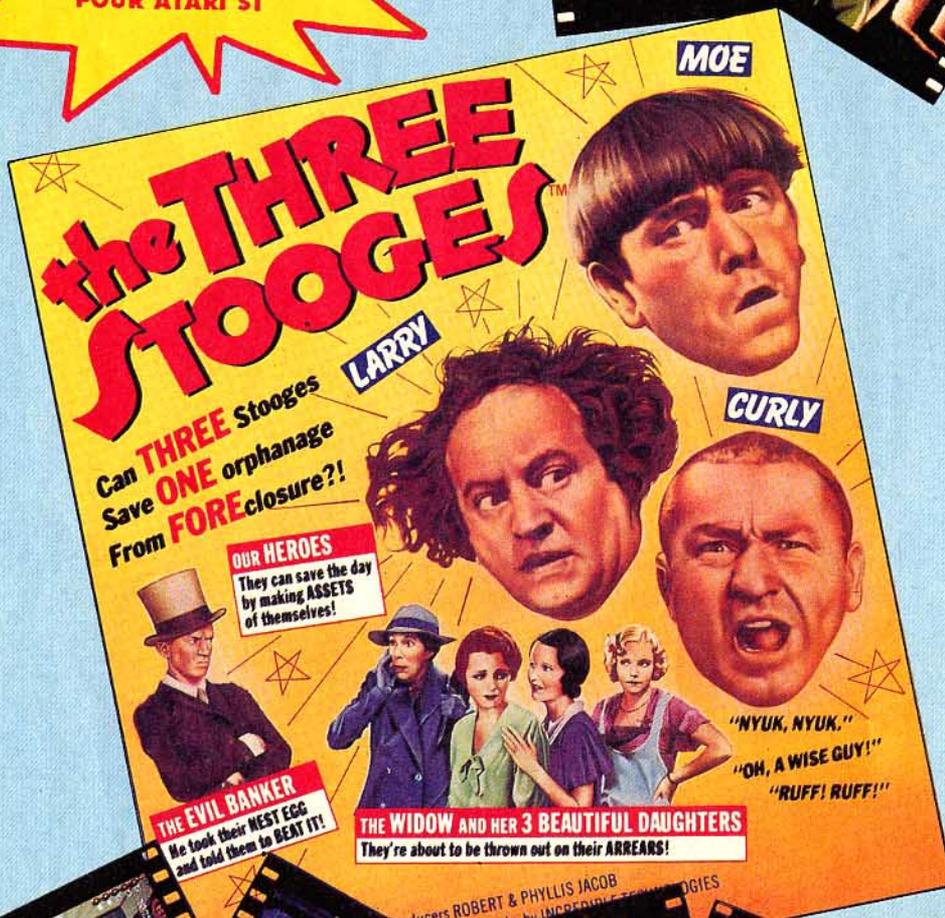
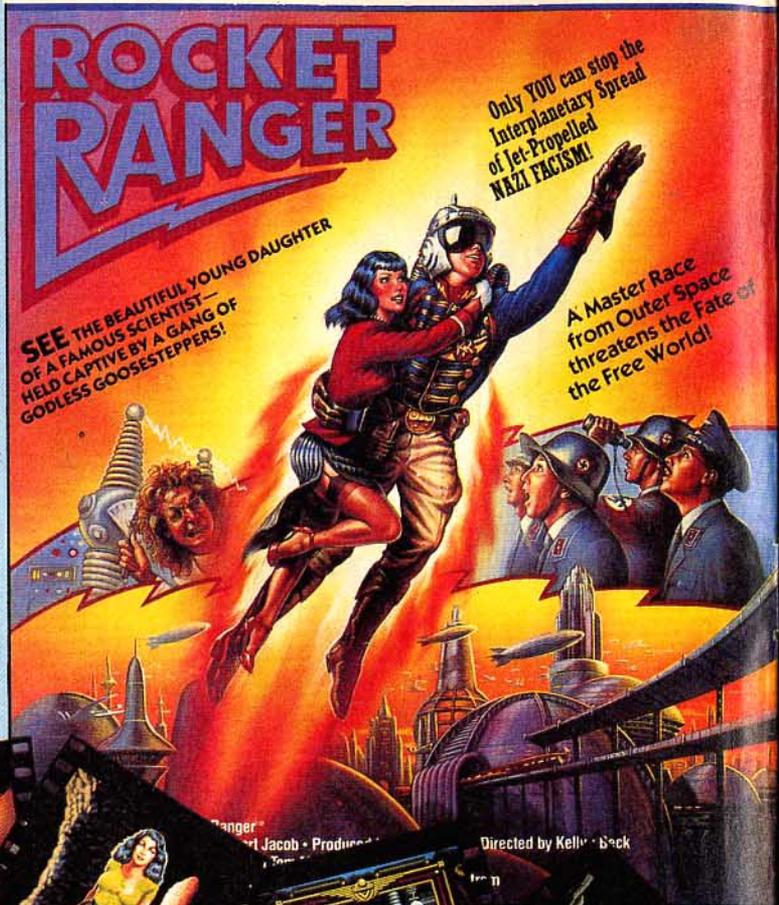
**ACTION, SENSATIONS ET SUSPENS
SUR FOND D'UNE IDYLLE AMOUREUSE.**

Imaginez que les nazis aient gagné la seconde guerre mondiale, qu'ils aient envahi le monde et le contrôlent d'une façon démoniaque !

Non, ce n'est encore qu'un cauchemar mais il se pourrait que ce cauchemar se transforme en réalité. Retour en 1940, vous êtes le seul à pouvoir délivrer de l'emprise diabolique des nazis, une ravissante jeune fille et arrêter la menace d'expansion ultra rapide du nazisme sur le monde.

Si vous voulez que le monde reste libre, il vous faudra agir vite !

**ROCKET RANGER
MAINTENANT
DISPONIBLE
POUR ATARI ST**



THE THREE STOOGES

Nos trois héros, Larry, Curly et Roë se heurtent à un horrible banquier qui s'apprête à chasser une mère veuve et ses trois superbes filles d'un orphelinat.

Pour les sauver de cette formidable injustice, nos trois compères devront mettre tous les moyens en œuvre pour gagner suffisamment d'argent et ainsi empêcher la fermeture de l'établissement.

Nos "amis" vont passer par toutes sortes d'emplois originaux, allant de la boxe professionnelle à des concours de lançements de pâtisseries et ce ne sont que les moindres !

A nos trois compères de jouer et de bien jouer...et vous avec eux !

DISTRIBUÉ PAR



	ST	AMIGA	PC	CBM disc
Rocket Ranger	309	309	269	169
The Three Stooges	309	309	269	169



En vente à la FNAC
et chez votre revendeur habituel.

Hé ! Dit TORIAL...

Pour ceux qui n'auraient pas encore compris (si vous en êtes, sachez que ça a démarré dans le numéro 24), JOYSTICK Hebdo accueille désormais chaque semaine une PIN-UP en couleurs dans sa page d'EDITO, dessinée par Mezigue (satisfaits? des suggestions? écrivez à Bruno BELLAMY!)

Mais que se passe-t-il ? Une avalanche de softs pour Amiga vient de nous tomber sur la tête, provoquant un raz de marée blanche dans nos nuits! Par réaction, JOYSTICK Hebdo a appelé Michel DESANGLES à la rescousse. Les anciens le connaissent déjà, les petits nouveaux ont entendu parler de lui, mais oui, c'est bien de celui qui a fait le succès d'HEBDOGICIEL (Salut à toi, Gérard!) qu'il s'agit. A partir de maintenant et dorénavant, dans la nouvelle rubrique LA BAIE DESANGLES, Michel se fera un petit caprice chaque semaine en vous parlant du ST et de son environnement... Il semblait qu'une vahiné s'imposait !

Qu'est-ce qu'on dit? Merci JOYSTICK Hebdo...

Vie infinie à tous

Bruno Bellamy

SOMMAIRE

4 ZOOM

Toutes les News...

N°27

du 10 mai 1989

13 CHARGEZ

Les Softs en magasin cette semaine

16 LA BAIE DESANGLES

La nouvelle rubrique du ST

18 AMIGA CONNEXION

20 PONY EXPRESS

Le courrier des Joystickeurs

21 J'APPRENDS

JOYSTICK-SNAKE sur CPC

22 JEUX... CRACK...!

TRUCS, ASTUCES, POKES

27 LE PLAN : SORCERY +

30 JOYSTICK SECOURS

Les réponses à vos questions

31 J'ANNONCE

Toutes vos P.A. classées

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 : Bruno BELLAMY

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.

LE MAITRE ABSOLU



Nous sommes en l'an 2523, ce qui ne nous rajeunit pas. Les Groupes d'Intervention Galactiques ont été créés cent-vingt ans auparavant; ce sont des super-flics de l'espace qui sillonnent la galaxie à bord d'un HKL 830 qui sont, comme chacun le sait, des patrouilleurs rapides. Le système solaire, c'est un peu comme certains quartiers de Paris la nuit : on ne s'y aventure pas tout seul. Il vaut mieux choisir quatre collègues parmi les six postulants qui figurent à l'annuaire du G.I.G. Je vous recommande particulièrement les charmes cachés de l'Agent Spécial qui avait été Miss Monde en 2518 et le Cybern à tout faire aussi utile qu'un canif de l'armée suisse. Vie, puissance, sagesse, charisme et d'autres qualités encore sont choisies aléatoirement par l'ordinateur. Du coup, on ne sait jamais si l'équipage sera en forme ou bien complètement ramollo. Il faudra aussi équiper tout ce beau monde. Combinaisons et armes ne sont pas données : le peu d'argent de poche octroyé au début du jeu suffit à peine. Je vous dis pas le prix d'un poignard, c'est scandaleux. Une gigantesque épave dérive depuis plus d'un demi-siècle dans le système solaire. Elle se ballade du côté de 5 alpha 6, pas loin de Jupiter et tout le monde la connaît : il s'agit d'Octopus III, un engin qui ressemble vaguement au vaisseau «Discovery» du film 2001. Il est tellement délabré qu'il fait rigoler les équipages qui croisent à proximité.

Comme il ne présente aucun danger pour la navigation, on l'a abandonné sur sa trajectoire. A y regarder de près, on aperçoit d'étranges traces de chocs, des coups, des empreintes immenses, larges de plusieurs mètres. L'épave recèle un mystère. L'équipe du G.I.G. pénètre donc dans Octopus III afin de découvrir le visiteur et vérifier s'il ne présente pas un danger pour l'humanité. Le Maître Absolu se joue en cliquant sur des icônes qui serviront ensuite à désigner des emplacements sur la fenêtre de jeu. Pas très grande, celle-ci n'occupe qu'un quart de l'écran, ce qui est toutefois suffisant. La moitié gauche montre les têtes des quatre autres flics et l'Octopus III apparaît en bas, recouvrant une fenêtre aux fonctions multiples : messages, magasins aux accessoires et état de l'équipage. Plus ou moins bien armés, les flics spatiaux se lancent courageusement dans l'exploration d'Octopus III. Les graphistes ont fait du bon boulot et le seul reproche que l'on pourrait faire, c'est que le dessin est trop «clean». On mettrait presque des chaussons pour se ballader mais c'est pas prévu

dans les objets à emporter. Les bruitages sont réduits au minimum. Pas moches, pas laids, mais pas très imaginatifs non plus. Une ambiance aussi lourde que celle du Maître Absolu devrait être soulignée par une musique de circonstance. Bon, passons, il est vrai que, question musique, le CPC est plus proche de l'orgue de Barbarie que d'un bon clavier. Retour dans l'Octopus, en bon état malgré sa décote à l'Argus. Tout fonctionne encore à bord. Il y a des interphones partout et des caméras planquées dans les angles, au ras du plafond, comme dans le métro. Très vite, le jeu glisse dans une atmosphère genre «Alien» (le film). On ne sait trop ce que l'on cherche, mais pour sûr que le monstre est là, sa présence est perceptible. La menace lourde. Le «suspens», c'est bien, mais ça creuse. Il faudra se nourrir et aussi récupérer en espérant que l'on se réveillera ailleurs que dans l'autre monde. Sans déflorer le jeu, sachez qu'il vaut mieux choisir avec soin les diverses armes, mais surtout les combinaisons de l'équipage. Car, sans protection, ils n'iront pas loin. Certains gestes inconsidérés peuvent entraîner la fin prématurée de tout le groupe dont vous avez la responsabilité. La version que nous avons testée était dépourvue de notice, ce qui n'a pas facilité l'errance du G.I.G. dans le soft. Plus d'une fois, le G.I.G. a failli signifier Grand Invalide de Guerre, avec une plaque comme on en voyait au XXème siècle sur le pare-brise de certaines voitures. En

poussant une porte, tout le monde s'est retrouvé dans le vide sidéral avec, à la clé, l'accomplissement du plan funeste du Maître Absolu : la destruction totale de la Terre d'abord, digérée en quelques heures par un infernal nuage de matière tournoyante généré par Octopus III, puis, en quelque jours, par l'anéantissement du système solaire. Le Maître Absolu est un «trou noir» mental, un être aux pouvoirs terrifiants qu'il faudra débusquer et annihiler. On aurait peut-être préféré finir surgelé dans les espaces infinis sans rien savoir plutôt que d'apprendre aussi vite les funestes intentions du Maître Absolu, quitte à se l'entendre dire par l'horrible personnage lors d'une confrontation finale. L'intérêt du soft y aurait



certainement gagné. Ne vous faites quand même pas trop d'illusions : le système solaire sera détruit de nombreuses fois avant que vous puissiez déjouer les mille pièges de l'épave et sauver l'humanité. Il faudra l'équipement ad'hoc (et inversement) et je ne pense pas que tout le monde reviendra vivant de cette aventure fort prenante.



Ed. UBI-SOFT

disponible : CPC
Testé sur CPC

RENEGADE III



Renegade troisième du nom vient s'ajouter à la liste déjà fournie des softs où l'on doit se démener contre des teigneux et des affreux pour sauver une belle fille. Le thème n'étant pas d'une originalité époustouflante Andrew Deakin, le scénariste, a phosphoré comme une brute pour nous épargner les ruelles

sordides, docks huileux et terrains vagues dépressifs qu'affectionnent les brutes. Finalement, il nous a concocté une ballade dans le temps, ce qui permet accessoirement de glisser moult montres et dragons. Chez Titus l'idée est dans l'air depuis un moment avec «Knight Force» qui sortira dans quelques semaines. Mais

bon, ne chipotons pas, l'imaginatif d'Imagine a été le plus rapide même si son scénario est peu convaincant : vous en connaissez beaucoup, vous, des ravisseurs qui se sauvent en catimini par la première fenêtre spatio-temporelle venue? Voilà donc Renegade projeté en pleine ère préhistorique, au pied d'une falaise qui est une véritable autoroute à dinosaures. Il en vient de partout, des tout petits à trente points sortis d'un oeuf largué par un dragon volant, des tyrannosaures verdâtres et des sortes de poules portant des Ray-Ban qui savatent comme un karatéka de banlieue. Ajoutons-y pour faire bonne mesure un homme de Cro-Magnon qui balance obstinément un énorme rocher du haut d'une corniche et des fossés hérissés de stalactites. Comme dans le tout récent Barbarian II, il faudra découvrir le point faible de chaque bestiole pour en venir à bout. Le jeu

serait assez facile si toute cette faune ne se mettait pas lâchement à quatre ou cinq pour occire Renegade. Pour préserver ses trois vies, il devra souvent avoir le courage de fuir ou se réfugier sur la corniche. Après une incursion dans l'Egypte Ancienne hantée par des momies, Renegade sera transporté dans un Moyen-Age plein de chevaliers et de dragons. Chacune de ces époques épiques devra être bouclée en moins de six minutes chrono : Renegade III est un jeu d'action pour gens pressés. La jaquette porte en sous-titre «The final chapter» (le chapitre final). Eh! Andrew, tu ne vas pas nous faire ça? On est preneur pour un Renegade IV et même un V!

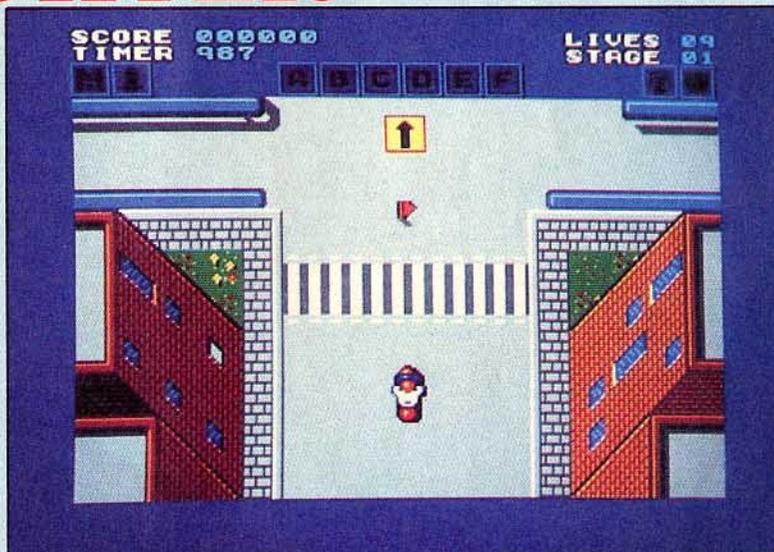
Ed. IMAGINE

disp. : CPC - ST - C64
SPECTRUM
Testé sur CPC

ACTION FIGHTER

Dans ACTION FIGHTER, vous pilotez une moto qui doit parcourir des rues au mépris des obstacles, et qui récupère, outre des bonus, des armes nouvelles pour éclater les véhicules qui auraient le malheur de se trouver sur son chemin. Car vous n'êtes pas seul sur la route, Bizon Futé a déjà dû vous en parler... Remarquez, c'est assez rigolo aussi de pousser les autres sur le bord de la route pour qu'ils aillent s'emplanonner un obstacle, et puis ça défoule. A chaque fois que vous mourez, vous repartez avec l'arme de base, c'est bien fait. Le truc, c'est de savoir aller

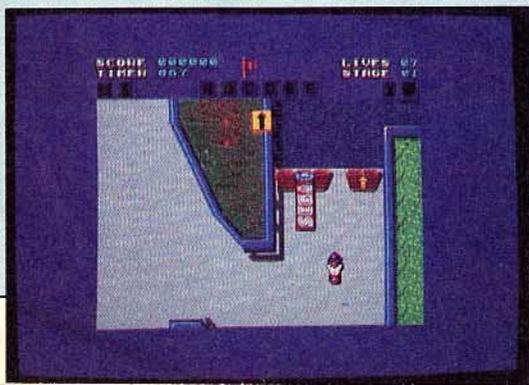
suffisamment lentement pour éviter d'ajouter son nom à la longue liste des victimes de la route, mais suffisamment vite pour éviter de se faire anéantir par les véhicules plus costaud qui arrivent par derrière (avec les motos, c'est plus marrant: elles vous poussent en avant un grand coup et vous partez vous écraser sur la voiture d'en face ou sur la bordure d'un rétrécissement de chaussée...). L'action est vue de haut, dans des décors assez bien fait quoique très ordinaires, mais qui défilent dans un scrolling vertical très bien réalisé. Pas plein écran, mais assez grand malgré tout pour la taille

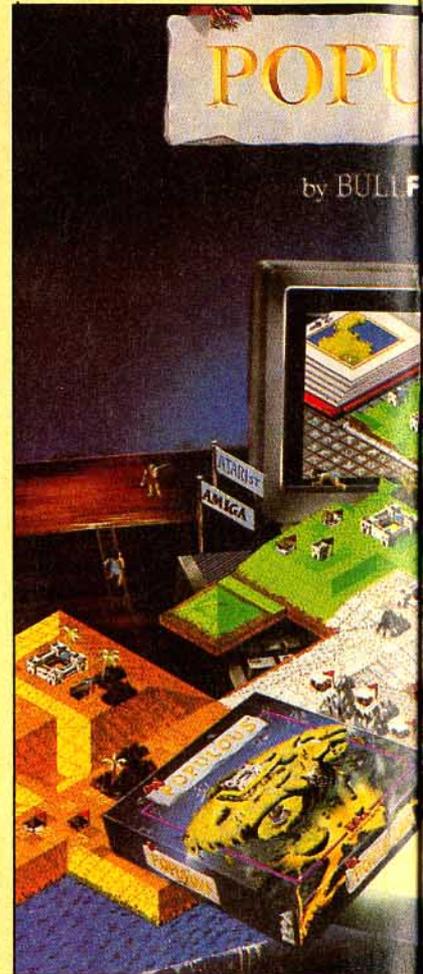
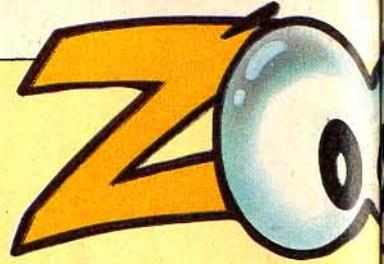
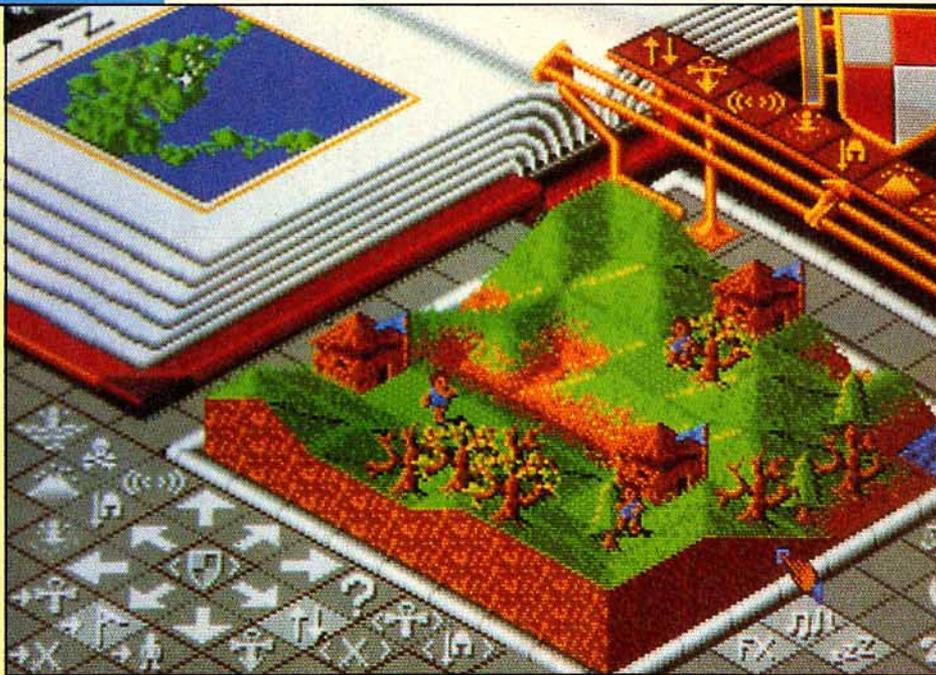


des sprites (petits mais pas laids), et en tout cas très rapide et fluide. ACTION FIGHTER, qui rappelle nettement SPY HUNTER, n'est pas fantastiquement original mais bien fait et très agréable à jouer. On dirait qu'on va sur une bonne période, ça rassure...

Ed. SEGA

disponible : ST
Testé sur ST



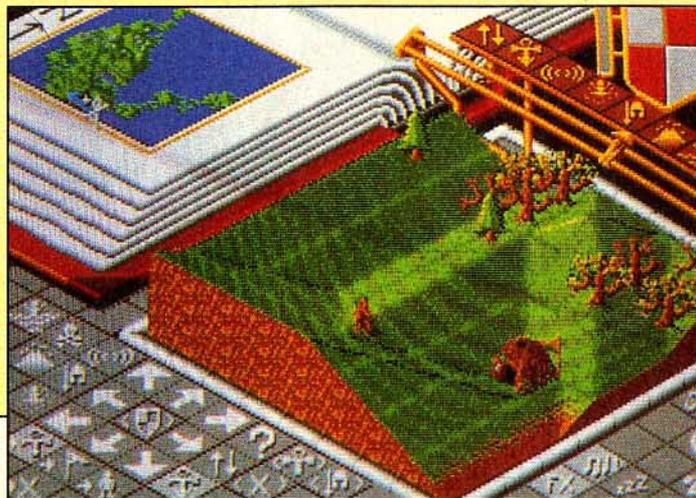


A lors là, c'est l'euphorie générale, le délire total; pour vous dire, mon ST refuse toute autre disquette que Populous depuis qu'il l'a chargée une première fois (il les recrache par dépit et un message s'affiche, toujours le même: « je veux Populous 2 »). Bon, je cherche les superlatifs: génial, extra, furieusement beau...ça y'est, je l'ai: DIVIN! Eh oui, c'est le terme approprié car en dehors de ses capacités graphiques exceptionnelles, le but en lui-même est bien simple: il s'agit tout simplement d'incarner un Dieu qui mènera son peuple de disciples à la conquête d'un vaste monde; malheureusement pour vous, la vie est ainsi faite qu'une autre divinité vous en veut à mort et poursuit exactement le même but que le vôtre avec les mêmes moyens. Si le but est simple, la façon de s'organiser pour parvenir à ses fins l'est beaucoup moins et il vous faudra une petite période d'adaptation pour bien vous imprégner du concept de jeu (vous serez aidé en cela par une doc en français d'une trentaine de pages très bien traduite et très explicite). Pour conquérir un monde, il vous faudra installer des colons sur vos terres (vous pourrez changer le relief à tout moment, à la souris) qui construiront, développeront une technologie puis, à l'apogée de leur puissance, partiront en guerre contre le peuple rival. Le côté

piquant de la chose, c'est que lors des combats, on peut créer soi-même: marais, volcans, inondations et autres catastrophes naturelles. La vie est injuste pour les softs géniaux, on a peur de se répéter tout au long d'un article en superlatifs élogieux mais rendons nous à l'évidence: là, on n'a pas l'impression d'avoir payé 250 francs pour rien... Question disposition du jeu, on a une petite carte du monde et un système de loupe qui nous permet d'avoir une vue détaillée, et en 3D des parcelles de terrains qui scrollent multidirectionnellement,

vue à laquelle est associé tout un système d'icônes permettant un jeu uniquement à la souris. Tout ceci représente une multitude de mondes différents avec des décors variés (des paysages sous la neige, des reliefs, de la verdure, de l'eau, des papillons, la vie quoi!) sans oublier les nombreux personnages qui gambadent un peu partout... Les bruitages digitalisés sont du meilleur effet, les couleurs sont réalistes, les animations, bien que petites, sont à hurler de rire (je vous conseille les rencontres au coin d'une forêt entre les disciples

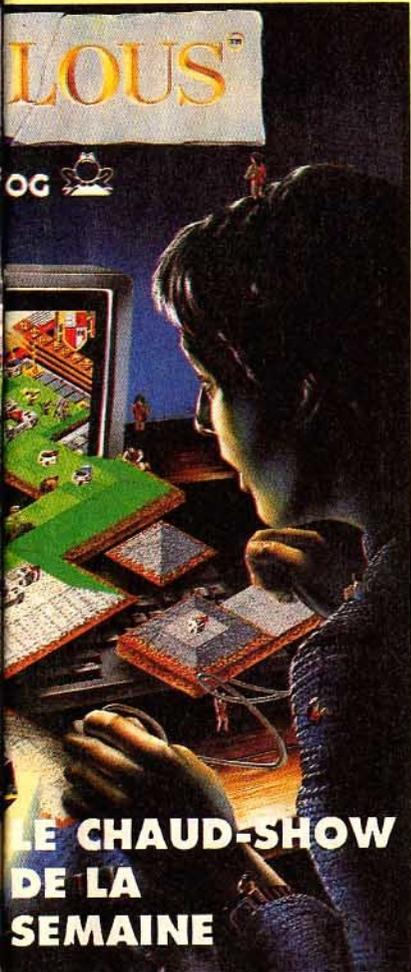
POPU



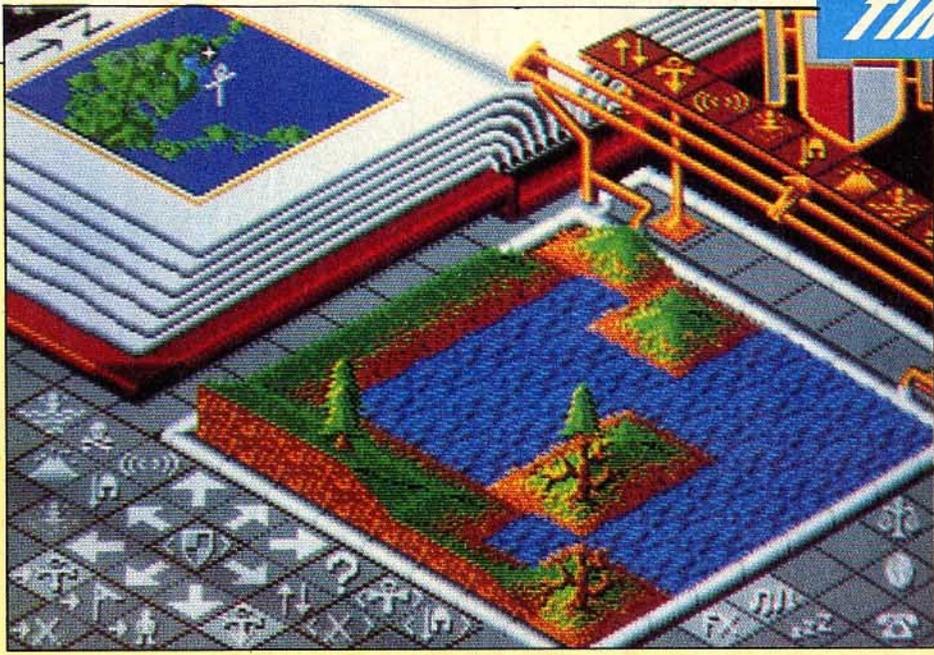
bleus et les rouges). Vous aimeriez en savoir plus, eh bien, suivez le guide: lorsque le jeu débute, la première chose à faire est de repérer votre leader ainsi que celui du peuple rival (ce qui se fait très facilement au moyen d'une icône). C'est ce leader que suivront tous les disciples de votre camp lors de ses pérégrinations. Il porte la clé, symbole de vie (ce qui veut dire que c'est le seul moyen de contrôle direct que

LOU

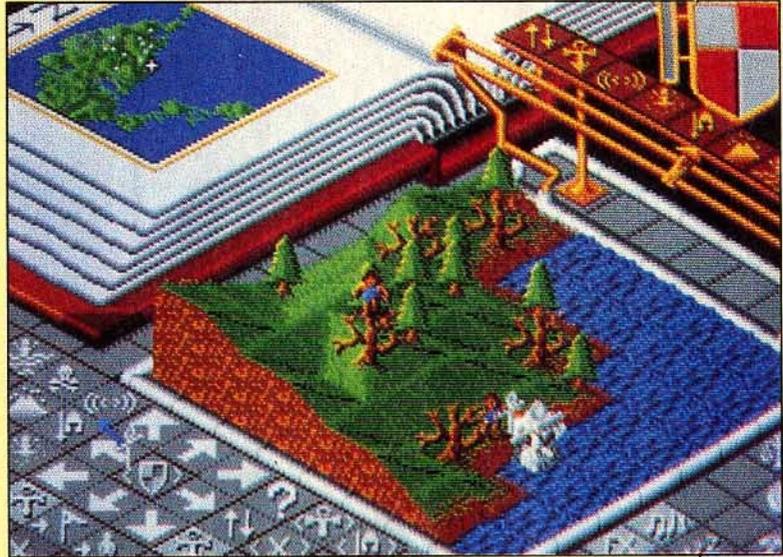
TIMBER



LE CHAUD-SHOW DE LA SEMAINE



en a une multitude (on peut construire par exemple des châteaux, appeler des chevaliers) mais sachez que la description du jeu que je viens de faire ne concerne que le mode « entraînement », il y en a trois en tout dont le principal est le mode « conquête » qui vous donne accès à plus de 500 mondes différents (le troisième est « custom », mode avancé), il y en a pour des heures et des heures. Bref, pour tous ceux qui ont toujours rêvé d'être un dieu et pour les autres (sauf peut-être pour mon cousin qui ne joue qu'à Operation Wolf et qui



LOUS

vous avez sur le leader, les personnages, le jeu). C'est grâce à l'Aimant Papal (Papal Magnet), sorte de sceptre permettant d'attirer la totalité de vos disciples que vous ferez converger vos troupes. Dès que la jonction des deux forces antagonistes se fait, il y a combat. S'en suivent plusieurs possibilités comme s'installer, bâtir, s'étendre, bref la conquête. Je ne vais pas vous décrire toutes les possibilités du jeu, il y



tue même les otages), un seul conseil (une imploration même): **ACHETEZ- LE !**
Parlons de la version amiga de ce méga hit: graphiquement, c'est la même chose, question scénar aussi. Il n'y aurait que pour les sons que cette version serait un peu plus garni. En fait, les deux versions se tiennent fièrement les coudes.

Ed. ELECTRONIC ARTS
disponible : ST
AMIGA
Testé sur ST

ONE... AGAIN!

Une nouvelle rubrique qui vous présente, désormais les softs, déjà testés sur un autre standard et que vous retrouverez dans nos anciens numéros...

THE REAL GHOSTBUSTERS

AMIGA, C64, CPC
Testé sur ST
dans Joystick Hebdo N°26

Ce jeu est sorti simultanément sur CPC, C64, ST, AMIGA et presque rien ne les distingue entre eux. Bénéficiant d'une réalisation très médiocre, on se demande vraiment pourquoi avoir appelé ce jeu le 'real'. En effet, la première version (THE GHOSTBUSTERS), sortie il y a plus de 5 ans était mieux réalisée!! Graphismes baveux et bruitages délirants font de ce jeu un curiosité à voir absolument! Pour y croire!

ROAD BLASTERS (US GOLD)

Nouvelle version : AMIGA
Testé sur ST dans
Joystick Hebdo N°25

Voici enfin l'adaptation de ce superbe jeu d'arcade sur Amiga. A bord d'un bolide à la Mad Max, détruisez tout sur votre route en prenant soin, bien sur, de récolter des dragées qui vous approvisionneront en essence. Votre véhicule est auto-évolutif (hum hum!). En effet, au fil du jeu vous pourrez vous équiper de canons plus puissants, ce qui facilitera nettement votre progression. Dans l'ensemble cette version est relativement bien réalisée. Les graphismes sont juste à la hauteur de l'Amiga alors que l'ensemble des animations sont de très grande qualité. La musique, quant à elle, est complètement absente du jeu rendant la conduite un peu monotone mais chut! RoadBlasters, un logiciel sans surprise. A consommer avec modération.



STEVE DAVIS WORLD SNOOKER (CDS)

Nouvelle version : AMIGA
Testé sur ST
dans Joystick Hebdo N°26

Après Billard Simulator, voici S.E.W.S...sur Amiga! En voyant les premiers écrans on ne peut s'empêcher de penser que les concepteurs anglais ont quelque peu baclé cette version. Les graphismes sont relativement moyens tandis que les animations sont des injures à notre blitter! C'est bien dommage. Seule originalité, la possibilité de jouer à deux billards différents: Américains et Français. Des voix digitalisées de bonne qualité critiqueront vos coups mais cela ne suffira pas à vous plonger dans le jeu. Steve Davis, une simulation très fade qui satisfera difficilement les mordus de billard électronique.

AMERICAN ICE HOCKEY (MINDSCAPE)

Nouvelle version : C64
Testé sur ST
dans Joystick Hebdo N°26

Un logiciel au premier abord très complet qui étonne au bout de 5 minutes de jeu. En effet, il s'agit en fait d'un soft qui vous apprend normalement le Hockey, ses stratégies, comment diriger une équipe etc... Hélas, mille fois hélas, la réalisation est tellement faible qu'on a vite mal à la tête. Les séquences d'action sont presque inexistantes alors que la partie simulation reste très confuse. Même les fans de Hockey n'y trouveront pas leur compte. Le Hockey, un jeu qui vous laissera sur votre faim.

AFRICAN RAIDERS (TOMAHAWK)

Nouvelle version : AMIGA
Testé sur ST
dans Joystick Hebdo N°21

Avec African Raiders faites le Paris-Dakar sur votre Amiga! Véritable simulation de Rallye africain, ce jeu vous tiendra en haleine pendant des heures! Des heures? Oui! Vous attendrez qu'il se passe quelque chose! Au niveau de la réalisation, il ya peu à dire ou presque: bravo! Hélas, il faut regretter le manque d'effet de vitesse: le pseudo-scrolling utilisé rappelle étrangement celui de Buck Rogers et c'est dommage.



En bref, une bonne réalisation qui n'arrive pourtant pas à créer une atmosphère palpitante. Peut-être un problème de concept?

RINGSIDE (EAS)

Nouvelle version : ST
Testé sur AMIGA
DANS Joystick Hebdo N°17

Et une boxe assistée par ordinateur! Une! BAOW! Les simulations sportives se suivent et ne se ressemblent pas. Si le thème peut en effet intéresser des passionnés, il ne faut pas pour autant que la réalisation puisse les frustrer de désespoir. Ringside est techniquement très mal réalisé malgré des graphismes de grande qualité. L'animation des personnages est relativement médiocre et, de ce fait, ne nous permet pas de goûter à l'atmosphère envoutante d'un ring en délire. Dommage.

TARGHAN (SILMARILS)

Nouvelle version : AMIGA
Testé sur ST dans Joystick Hebdo N°23

Targhan est un peu le Sword of Sodan français. Les graphismes sont dans l'ensemble très bien dessinés et l'animation



du personnage: exemplaire! De plus, heureusement pour notre Amiga, les bruitages n'ont pas été b a c l é s créant ainsi une atmosphère magique mêlée de ARRRg! De OUCHI Et

de HAAANI En bref, Targhan est un très bon jeu que nous conseillons vivement aux princes de l'épée, aux Barbarians du joystick. Un logiciel que vous ne devez pas manquer!



DARK FUSION (GREMLIN)

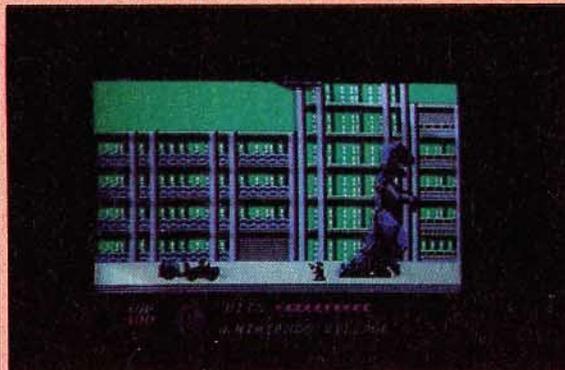
Nouvelle version : C64
Testé sur CPC dans Joystick Hebdo N°24

A mi-chemin entre R-type et Exolon, Dark fusion est un shoot'em up de grande qualité. A bord de votre vaisseau inter-galactique, vous allez griller des centaines de globuloids menaçants. La plupart des tableaux font évoluer pas moins de 20 sprites, 40 tirs de lasers, 30 tirs de plutonium et c'est du grand art! Sa grande ressemblance avec R-Type risque de lui retirer un peu d'originalité mais il bénéficie heureusement d'une réalisation exemplaire! En effet, les sprites sont dans l'ensemble très bien dessinés. Quant aux scrollings, ils sont... hyper fluides (vous en connaissez des saccadés sur Cbm? Hmmm? Non mais!). En bref, voici une superbe

version qui conviendra parfaitement aux révoltés de la gachette, aux Captain Power du baton.



THE MUNCHER



Vous êtes énervés ??? Eh bien maintenant sachez que vous allez pouvoir arrêter de frapper sur votre soeur, votre voisin, votre concierge, ou tout simplement sur votre ordinateur chéri, puisque vient de sortir directement des studios de développement de Gremlin un jeu nommé The Muncher. Je vous rassure tout de suite, ce n'est pas un PAC-MAN, loin de là. Il s'agit d'un remake de RAMPAGE. Vous êtes un gros dinosaure, vert, méchant, gluant, et très bête. Votre seul but, tout détruire, pour le plaisir, pour entendre les femmes crier au désespoir lorsque vous leur mettez le grappin dessus, afin d'en faire votre 4 heures. Bref tout irait pour le mieux si vous n'étiez pas sans cesse menacé par des militaires aussi petits que bêtes.

Donc, je n'ai pas besoin de vous dire que plus vite vous mangerez ces fans de Rambo, plus vite vous aurez la paix. Ahhhh !!!! les salauds, en plus ils ont des tanks, des hélicos, des avions et autres véhicules dangereux. En ce qui concerne la réalisation, c'est joli, mais ça manque d'hémoglobine. Votre dinosaure occupe quatre cinquième de l'écran en hauteur, autant dire qu'il ne passe pas inaperçu à l'écran, et que les militaires auront beaucoup de facilité à vous toucher. Evidemment, toute la

ville n'est pas représentée dans un seul écran, et c'est pour cela que vous pourrez faire scroller l'écran afin de découvrir un petit peu plus de bâtiments et d'ennemis. Les animations sont fluides, rapides, et précises, mais à vrai dire, je trouve les graphismes un tout petit peu pâlichons (non !! pas les nichons !!!). Sinon la musique est entraînante et guillerette et surtout elle est faite par Ben Daglish grand musicien informatique devant l'éternel puisqu'il est entre autre l'auteur de la célèbre musique de



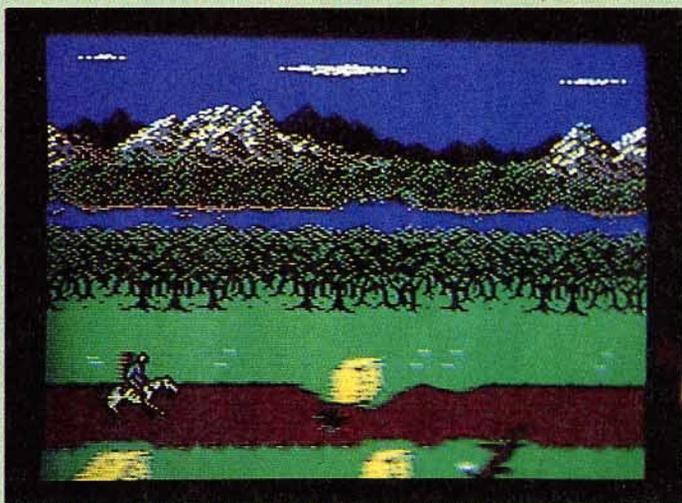
DEFLEKTOR.

Voilà, au total un bon jeu, qui vous défoulera pour pas trop cher.

Ed. GREMLIN

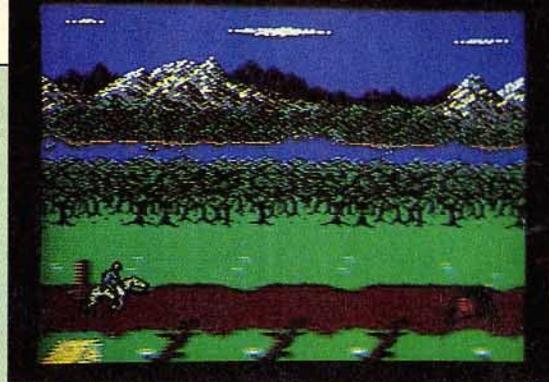
disponible : C64
Testé sur C 64

HILLSFAR



Ahhhh, en avant pour de nouvelles aventures dans le monde de Dungeons & Dragons. Voici donc le deuxième volume de la série Forgotten Realms. Vous vous souvenez sans doute de l'article élogieux qui était dans le numéro 16, vous savez tous que ce jeu de rôle est un must absolu. Eh bien dans cette nouvelle aventure, vous allez partir la découverte d'Hillsfar, un monde dangereux et plein de découvertes. Pour commencer, vous allez choisir un seul personnage (un seul au lieu de 6, ça fait drôle) qui sera voleur, magicien, guerrier ou de toute autre sorte. Puis

vous allez commencer par une séance de cheval, eh là, autant vous dire que ça change pas mal, puisque c'est carrément de l'arcade, un scrolling correct, sur 2 plans, des obstacles à éviter... Puis vous entrerez dans une ville où tout est représenté en vue de dessus, et en même temps en vue 3D, pratique. Lorsque vous voudrez forcer une porte fermée, vous aurez un temps limité pour choisir l'action qui convient le mieux (forcer la serrure, défoncer toute la porte...), puis une fois à l'intérieur des lieux, vous pourrez visiter et vous en mettre plein les poches. Le plus étrange c'est que lors de la visite d'une

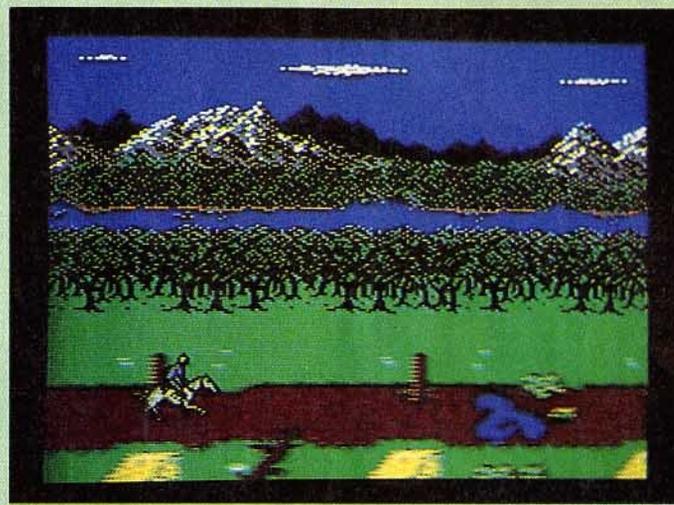


batisse, tout est représenté à la GAUNTLET, déplacements rapides, vue du dessus, scrollings... Voilà, sinon, à part ça, ça va, la famille aussi, et votre petite dernière madame Michou, elle a toujours la grippe ??? Donc pour tous les fans de D&D un achat obligatoire. Au fait, un troisième volume est prévu, et il va être comme le premier, c'est à dire plus rôle et moins arcade.

Ed. SSI

disp. : PC -C64

Testé sur C64



TOM & JERRY

Le challenge qui consiste à nous faire revivre sur l'écran les meilleurs moments que nous avons passés, tout gosse, devant des dessins animés, a presque été réussi avec ce programme. Poursuivi par Tom chargé de protéger la maison, vous êtes Jerry, la malicieuse souris. L'intérieur de la maison est vu de coté, avec un scrolling horizontal agréable. C'est là que les ennuis commencent. Jerry doit manger le maximum de fromages placés un peu partout, sur des étagères à plusieurs niveaux. Parfois on peut passer entre les étagères, d'autres fois non, sans réelle logique! Et Tom arrive d'un coté ou l'autre de l'écran, démarce



un peu trop saccadée malgré de beaux sprites, attrape facilement l'intrus pour lui retirer

30 secondes de vie! On a beau s'esquinter en tirant de toutes ses forces sur la manette, Jerry

refuse d'accélérer une allure qu'il a pourtant bien vive dans ses cartoons. Dommage, car retrouver les héros préférés de nos jeunes années, (la larme, c'est ici), est un vrai plaisir et méritait un sort meilleur et un jeu mieux fini, même si les voyages dans les trous de souris sont bien réalisés.

Ed. MAGIC BYTES

disp. : AMIGA

Testé sur AMIGA

R-TYPE



génial. Donc vous êtes dans un petit vaisseau, vous progressez horizontalement dans un décor galactique (au premier niveau) et beaucoup plus chargé dans les suivants. Tout au long de notre évolution, vous pourrez recueillir différents objets qui vous apporteront des options comme: l'adjonction d'armes supplémentaires, de petits vaisseaux pour vous aider à combattre etc..... Question armements (car le jeu reste un shoot them up) les tirs sont modulables à volonté du moins puissant au plus destructeur mais attention au niveau d'énergie. Pour les amateurs de ce genre de jeux, achetez-le sinon pour les autres gardez vos sous pour par exemple The

Lord Of The Rising Sun. Qu'est-ce qu'on dit à JOYSTICK Hebdo? Bravo les programmeurs!



J'ai vraiment eu du mal à écrire ce test. En effet pour me décoller de l'écran ça a vraiment été dur, j'étais tout de même tout fier d'être arrivé au 3eme niveau là où je me fis littéralement atomiser par un vaisseau faisant une fois et demie la taille de l'écran.

R-TYPE est à mon avis une des meilleures conversions d'arcade du moment. L'animation est remarquablement fluide, les sprites très jolis, et la musique oh la musique, sublime, les sons.... oh stop je craque ce jeu est purement et simplement

armements (car le jeu reste un shoot them up) les tirs sont modulables à volonté du moins puissant au plus destructeur mais attention au niveau d'énergie. Pour les amateurs de ce genre de jeux, achetez-le sinon pour les autres gardez vos sous pour par exemple The

Ed. ELECTRIC DREAMS
 disp. : CPC - C64
 AMIGA - ST
Testé sur AMIGA

VOYAGER

Vous aimez les belles choses (Notamment les formes pleines toutes colorées, en 3-D, animées, fluides...) (Oui, oui, la voisine de palier, par exemple, a des formes 3D bien pleines, animées mais pas trop fluides...) ? Et en plus, vous avez jeté la mort dans l'âme FOFT à la poubelle pour raison incompréhension. Eh bien, vos malheurs sont terminés car VOYAGER pointe enfin le bout de son nez dans toutes les bonnes quincailleries de la galaxie et plus précisément sur

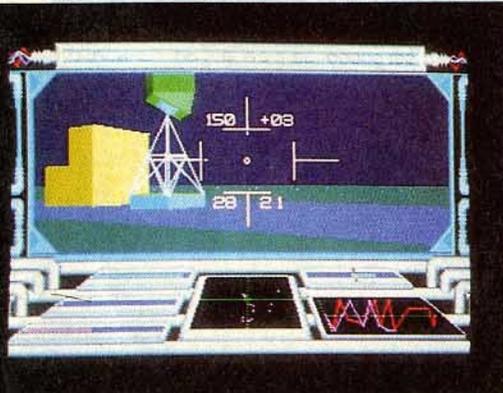
Terre. Voici une bonne transition qui nous mène tout droit au scénario quelque peu galactique: my name is Snayles (Luc pour les intimes), I am a little dangerous psychopathe and my job is: destroy everybody (traduc pour les touristes: lui, c'est Snayles et il a un beau vaisseau avec un radar et un canon laser et son boulot est de détruire les 80 vaisseaux ennemis qui se trouvent sur chacune des 10 lunes de Saturne; pourquoi ? Car ces crapauds de Roxys en ont fait leurs bases alors que, toutes les défenses terriennes ont été anéanties. Bilan des courses: voici un jeu d'action, sans le côté aventure des jeux du style ELITE, mais avec, tout de même une bonne dose de stratégie (par exemple lors du changement de Lune après le génocide de

ces crapauds de Roxys, qui est chronométré car vu qu'en tuant le dernier ennemi, vous avez enclenché un mignon compte à rebours très têtue d'auto-destruction de la Lune, à se demander qui est le crapaud !). Côté finition, tout y est : des options plus qu'il n'en faut pour un jeu d'action, des pastilles-bonus tout au long du jeu pour voler dans les airs, rajouter des caméras de vues latérales...ect, des graphismes et animations très sympathiques; bref, c'est beau (sauf au niveau des sons, excepté la digit de présentation; heureusement, on a un cadeau Bonus dans la boîte: une K7 audio et pas Amstrad (!) avec une jolie musique dessus!) mais on ne peut s'empêcher de comparer ce soft à STARGLIDER 2 au point de vue graphismes (attention, ici, le côté action prime sur l'aventure).



En conclusion, c'est très bien mais pour les fans d'action, il semblera fade alors que pour les pros de l'aventure-simulation, il sera trop primaire (ah, les parti-pris !)

Ed. OCEAN
 disp. : AMIGA - ST
Testé sur ST



PSSST!!!

LES PREVIEWS

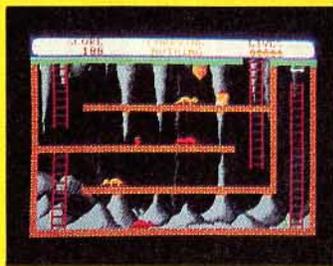
La rubrique
de l'indiscrétion

CHUCKIE EGG II

Une p'tite boule qui marche, qui bondit, jaune avec une casquette orange; voilà ce que vous manœuvrez dans CHUCKIE EGG II. Mais pourquoi, bon sang?! Ah oui, le but du jeu: il faut récupérer (éléments, ingrédients) de quoi monter une usine d'oeufs en chocolat, avec surprise à l'intérieur. Cool, non? Dommage que les décors ne soient pas beaux, que les sprites, tout petits et au graphisme minimaliste, n'assurent pas vraiment... Sans ça, c'est jouable. Un peu difficile à certains endroits, facile ailleurs, bon,

c'est un p'tit jeu d'action, quoi. Il ne tire pas vraiment parti des possibilités graphiques de la machine, c'est le seul reproche que l'on pourrait vraiment lui faire.

PICK & CHOOSE sur ST



KICK OFF

KICK OFF, de chez ANCO, distribué par ST, est un jeu de football qui devrait sortir dans pas longtemps. Il y a plusieurs modes de jeu: entraînement, entraînement au penalty, tournoi complet, etc... On peut y jouer seul contre l'ordinateur, à deux l'un contre l'autre ou à deux ensemble contre l'ordinateur (une bonne idée déjà vue dans SKATEBALL). Les graphismes ne sont pas fantasti-

faire des glissades pour piquer la balle à l'adversaire (attention aux coups francs!). Les bonnes vieilles règles du foot sont intégralement respectées: touches, corners (on peut même donner un effet à la balle quand on tire le corner!), tout ça est accessible; il suffit d'envoyer la balle hors du terrain pour le constater. Le terrain étant vu de haut, les sprites représentent évidemment des footballeurs vus du dessus, ce qui



ne rend jamais très bien, mais bon, c'est potable. Une vue réduite du terrain (avec différents zooms) est accessible, ce qui permet d'avoir une vue d'ensemble de l'action, et il est possible de définir la disposition de son équipe sur le terrain au dé-

partir de la partie. Le côté simulation de ce jeu est donc extrêmement poussé par rapport à ce que l'on avait vu jusqu'alors. C'est une très bonne idée, puisque cela donne à KICK OFF, soft d'un genre difficile et ingrat car les simulations de sport d'équipe ne sont pas ce qu'il y a de plus facile à réussir -loin de là, les qualités requises pour satisfaire les utilisateurs de jeux micros passionnés de foot.

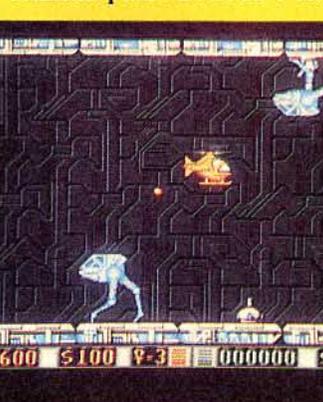
ANCO sur ST

DU NOUVEAU CHEZ PSYGNOSIS

Jeudi 27 Avril, 9h du mat chez 16/32 Diffusion (encore!): petit déjeuner pour la présentation des préversions maison (cf devinez quel article!), et l'introduction d'une version définitive des Portes du Temps qui s'annonce historique (je parle du sujet!) bien réussi, enfin des nouveaux produits

perfection en ce moment chez les programmeurs de Psygnosis. D'autant que pour nous achever et par la-même, nous faire baver d'envie, on a eu le droit à la pré-préversion de BEAST (le voilà le scoop de l'hebdomadaire!) programmé par l'équipe qui a récemment pondu Ballistix: c'est

made in Psygnoclapse, heu pardon, made in Psygnosis. Toujours pas de traces d'Aquaventura mais beaucoup de Blood Money (photo ci-contre), la pseudo-suite («pseudo» car ce n'est pas exactement un bête shoot them up) de Menace. C'est comme un Fort Apocalypse ou un Cybernoïd de luxe en plus violent et plus arcade. Au point de vue finition, c'est le pied intégral avec quatre mondes à explorer tous différents au point de vue décor et monstres of course (il y a un fond sous-marin, un couloir futuriste, une grotte en fusion et un océan glacé) mais aussi des vaisseaux qui changent pour chaque monde (robot, sous-marin, hélicoptère). Sans avoir le réflexe de se rouler par terre parce que c'est du Psygnosis (musique digit lors de présentations hyper chiadées, jaquette sublime...ect), il faut avouer qu'on ne badine pas avec la



du style de Barbarian avec des animations apocalyptiques (scrollings différentiels du sol et des nuages, effets de profondeur saisissant, combat hyper précis, monstres atrocement réalistes...) dans un décor champêtre qui devient vite démoniaque tout comme le petit être qu'on manipule au joystick. Le grandiose Dragonslayer annoncé depuis des lustres n'a qu'à bien se tenir.

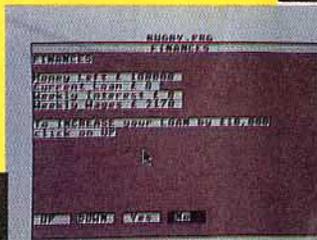
PSYGNOSIS

RUGBY LEAGUE BOSS

Il s'agit d'une simulation de rugby, mais sous une forme extrêmement particulière, puisque entièrement en mode texte, dans de bonnes vieilles fenêtres GEM. Tout est en anglais, y compris les noms des joueurs et des équipes (enfin, vous pouvez éditer ça, et mettre des noms de joueurs et d'équipes français si vous voulez, mais le soft sera toujours anglo-saxon). On peut définir les équipes, acheter ou revendre des joueurs, gérer les

finances de l'équipe, etc... Le tournoi lancé, les résultats de chaque match s'affichent, l'un après l'autre, puis le bilan du tournoi. Voici une adaptation bien abstraite d'un sport aussi «concret» que le rugby! ... De quoi faire de la prospective rugbylogique, pour les accros?..

CRYSYS SOFTWARE sur ST



PREAMBULE

Je ne sais pas si vous avez remarqué, mais depuis quelques temps, les programmeurs ont mis le turbo sur l'AMIGA et programment des trucs d'enfer, utilisant apparemment les possibilités formidables de la machine. C'est pas trop tôt! (Qu'est ce que vous avez foutu, bande de nases? C'était le prix de la bécane qui vous effrayait ou quoi? N.D.L.R.) Cela dit, bouffi, la machine se vend un peu aux USA et donc fait lever le sourcil à certaines sociétés de soft. Mais faut pas rêver, c'est pas encore ça. Pour l'instant, le marché américain est complètement couvert par le PC, que ce soit AT et même XT, la plus grosse partie étant en EGA, le reste en VGA. Le CGA, à la limite, ils connaissent même pas, c'est pas assez cher! Ouais, mon vieux! Alors, ça va être dur de percer!

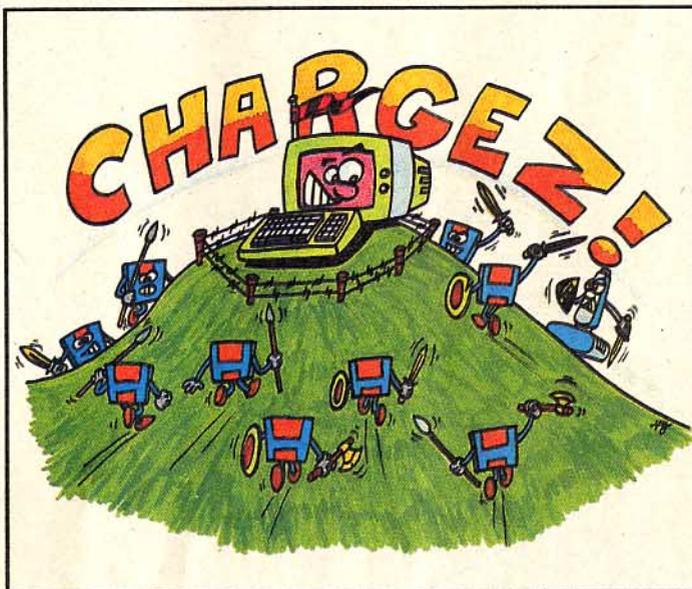
APPLE

Ben, heu, quoi dire? Ca va bien pour eux, très bien même. Les chiffres sont époustouffants. En France par exemple. Jugez plutôt: 1831 Millions de francs de C.A. en 1988!!! Pour 70000 bécanes et 19000 lasers. C'est dingue! Et cette somme correspond à environ 8% du chiffre d'affaires d'APPLE. Qui est donc un chiffre colossal! Et avec tout ça, nos amis d'Apple continuent à parler de volonté de philosophie, de ne pas vouloir faire uniquement de l'argent, de ne pas perdre leur âme sur le chemin du profit, de rester fidèle à une éthique. C'est beau APPLE! Tellement beau que l'on en rêve, grand comme petit! Oui, mais c'est très cher! Trop pour tous les kids qui voudraient bien plonger et qui doivent patienter longtemps, longtemps en rêvant d'une bécane fabuleuse!!!

INFOS PAS GENEES

COMMODORE

Bravo à tous les programmeurs qui se tapent la programmation de démos fabuleuses. J'ai passé la nuit à admirer leur travail, réveillant tous les voisins pour leur montrer ce qu'on peut faire avec cette bécane. Le plus intéressant, c'est la vitesse de chargement des images et des données, texte ou musique. Ca va très vite, et curieusement, j'ai pas encore vu quelque chose d'équivalent dans un programme du commerce! Cela tiendrait-il aux protections infernales installées par les anti pirates? Va savoir! Cela dit, un banc d'essai de toutes ces démos sera fait la semaine prochaine, avec quelques photos. Pourquoi pas maintenant? Mais parce que j'ai envie de les regarder encore, et que faire le texte, j'ai pas envie! Ha, en parlant de traitement de texte sur Amiga, on nous annonce la disponibilité d'EXCELLENCE, produit haut de gamme qui serait capable de beaucoup de choses, d'écrire un texte en plusieurs couleurs, d'importer des images au format IFF (reconnu même par le Mac), de vérifier vos fêtes en temps réel, et de sauvegarder ses fichiers en POSTSCRIPT. D'autre infos dès qu'on l'aura testé. Pour la musique, vous tous qui louchiez du côté d'ATARI, sachez que TRACK 24, STUDIO 24, BIG BAND, sont disponibles et utilisables à condition d'avoir au moins 1 méga de mémoire sur sa bécane chérie. Et puis peut-être est-il utile d'avoir la petite interface qui gère les signaux MIDI, parce que sinon, c'est pas la peine!



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

BLOODMONEY (PSYNOGIS)	AMGA
DEJA VU II (MINDSCAPE)	ST
DRAGONNINJA (IMAGINE)	AMIGA/ST
HOLLYWOOD POKER PRO (RAINBOW SOFT)	AMIGA/PC/ST
INDOOR SOCCER (MINDSCAPE)	PC
SOFTWORD PLUS (GST)	ST
SORCERER LORD (MIRRORSOFT)	AMIGA/PC/ST
SPRITE EDITOR DE LUXE (ESAT)	ST

NEF D'OR



photo TILT

Halleluia... oh joie... oh bonheur!

Deux sociétés françaises de la Micro: LORICIELS et TITUS, sont à l'honneur, et se sont vues décerner la «NEF D'OR» (qui n'est pas un légume contrairement à ce que pourraient penser les mauvaises langues) mais la distinction que remet chaque année le Ministre de l'Industrie et le Pdt de la Chambre de Commerce de Paris aux entreprises les plus performantes. Cocoricooo... Un grand merci à notre confrère TILT qui nous a aimablement communiqué cette photo avec de gauche à droite: Philippe SEBBAN, Laurent WEL (Loriciels), Mr. le Ministre de l'Industrie, Marc BAYLE (Loriciels), Hervé CAEN (Titus).

OFFRE D'EMPLOI PARIS

Magasin de micro-loisirs
cherche
vendeur branché jeux.

Vous devez être
dégagé des
obligations militaires.
Poste évolutif à pourvoir
rapidement.

Envoyer votre C.V et une
photo à
JOYSTICK-Hebdo
177, rue St-HONORE
75001 PARIS
qui transmettra.

**FREDERIC
VOISIN**

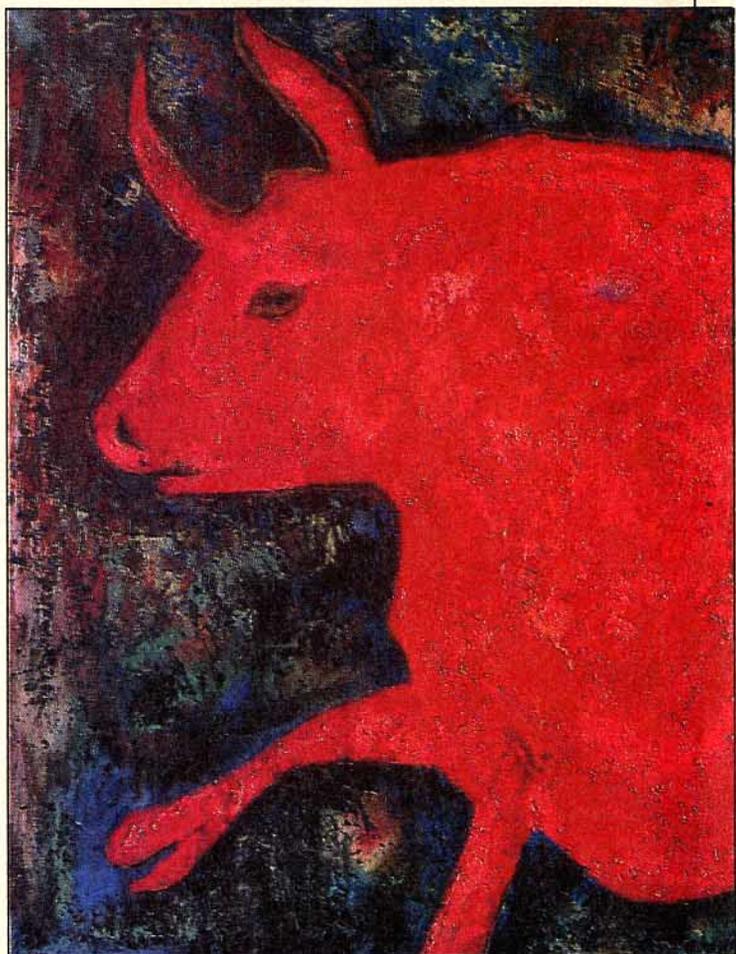
LE MIROIR AUX ILLUSIONS

LE MIROIR AUX ILLUSIONS

ANIMES, c'est la fêria, comme tous les ans, et une armada de bestioles cornues va déferler sur la grand place encadrée par la foule rigolarde, passionnée et chaude. Pour les artistes, le midi, le soleil, la chaleur et surtout la vie mélangée à la mort sont des catalyseurs créatifs qui débouchent souvent sur d'admirables sensations. Pour Frédéric VOISIN, l'approche taumachique est une façon différente d'aborder l'art associé à l'ordinateur, en absorbant et mélangeant différentes technologies, astuces et savoir faire. L'auteur revendique d'ailleurs autant le droit au métissage culturel qu'au mélange de genres. Ce qui lui fait caresser l'art Africain, puis se frotter au cubisme

puis retourner au style rupestre genre grotte de Lascaux... Certains constructeurs informatiques ne sont pas insensibles au Computer art, puisqu'il permet d'investir dans le culturel mais aussi d'introduire les machines dans des salons, des expos, des domaines où, à priori, le discours informatique n'a pas sa place. Apple a bien sûr ouvert la porte et depuis longtemps à cette forme supérieure de la communication en équipant certains artistes, dont notre héros du jour. Le Mac lui sert tout d'abord à la fabrication d'une trame, d'un fond, d'un contour, pour aboutir à une forme qui une fois terminée sur l'écran, est projetée sur papier grâce à l'imprimante noir blanc. A partir de là, tout peut arriver à la sortie papier.

La passe de droite



Le taureau rouge

Agrandissement, projection sur toile, bombages, passage au cirage, rajout de matières de toutes sortes, et pour finir, transfert sur diapos pour les exemplaires destinés à la presse pour information et titillation à la visite d'expo. L'avantage des oeuvres de F. VOISIN, c'est qu'au moins, il n'est pas nécessaire d'avoir un écran sur le nez pour admirer le travail et que de ce fait, le contraste et la qualité des coloris de l'image sont largement supérieurs à la projection cathodique habituelle en computer art. Ce qui est totalement voulu par l'homme qui déclare que l'ordinateur n'est qu'un moyen et non une fin dans son oeuvre. Cela

n'empêche que, passé du Mac 512 au Mac 2, l'artiste va peut être échanger également son imprimante noir et blanc contre une sortie laser couleur, afin assurément d'exploiter et détourner une nouvelle route ouverte par la technologie.

LE MIROIR AUX ILLUSIONS

ZOOM

RUBRIQUE DU
JOYSTICK ENCHANTE

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

CONCOURS



EN MAI FAIS CE QU'IL TE PLAÎT

Pour toujours plus de fun,
SILMARILS pense déjà à vos vacances...

JOUEZ ET GAGNEZ

1er prix:
UNE PLANCHE A VOILE
TIGA, MICROLITE

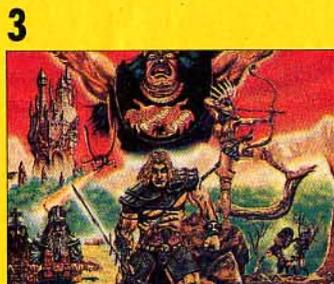
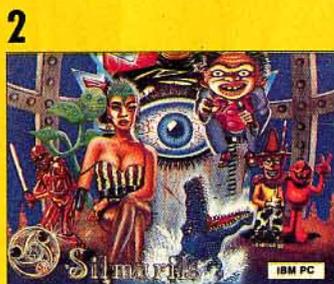
Du 2e au 30e prix:
UN LOGICIEL SILMARILS
(ST - AMIGA - PC) ou un polo
WINDSURF au choix.



QUESTIONS :

La seule chose que vous ayez à faire est de répondre aux 4 questions sur le coupon de cette page et de le retourner avant le 14 juin.

Retrouvez les titres cachés des 4 Jeux SILMARILS



Cette page concours repassera jusqu'au N° 29. Vous pouvez participer autant de fois que vous le souhaitez, en renvoyant à chaque fois le coupon réponse. Liste des gagnants dans notre N° 31.

Le gagnant du 1er prix aura sa photo publiée.

COUPON REPONSE

A renvoyer à JOYSTICK Hebdo Concours SILMARILS 177 rue Saint Honoré 75001 Paris

Réponses

1
2
3
4

Nom
Prénom
Adresse
CP Ville
ORDINATEUR..... Age

LA BAIE DES ANGLAIS

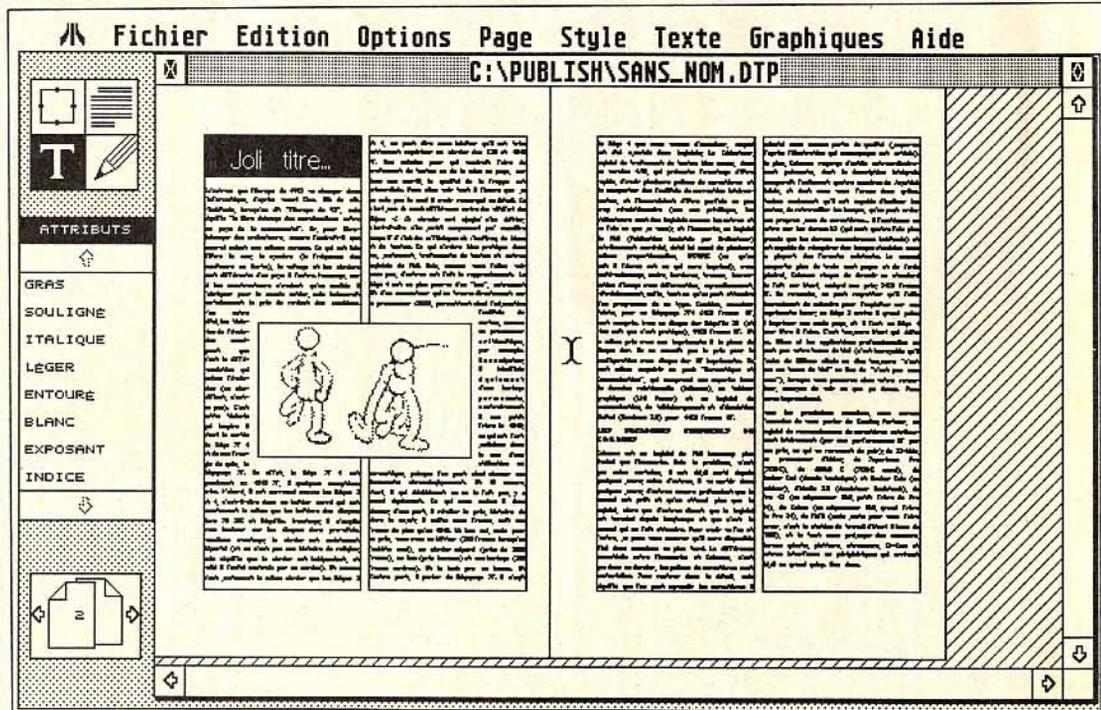
LA RUBRIQUE DU ST

Qu'est-ce que l'Europe de 1992 va changer dans l'informatique, d'après vous? Rien. Nib de nib. D'habitude, lorsqu'on dit «l'Europe de 92», cela signifie «le libre échange des marchandises entre les pays de la communauté». Or, pour libre-échanger des ordinateurs, encore faudrait-il que ceux-ci soient aux mêmes normes. Ce qui est loin d'être le cas: la synchro (la fréquence des moniteurs en Hertz), le voltage et les claviers sont différents d'un pays à l'autre. Dommage, car si les constructeurs n'avaient qu'un modèle à fabriquer pour le monde entier, cela baisserait certainement le prix de revient des machines. D'un autre côté, les théories de l'évolution enseignent que c'est la différenciation qui amène l'évolution (en simplifiant, n'est-ce pas). C'est cette théorie qui inspire à Atari la sortie du Méga ST 1 et de son frangin de gala, le Mégapage ST. En effet, le Méga ST 1 est quasiment un 1040 ST, à quelques exceptions près. D'abord, il est carrossé comme les Mégas 2 et 4, c'est-à-dire dans un boîtier carré qui est exactement le même que les boîtiers des disques durs SH 205 et Mégafile. Avantage: il s'empile avec bonheur sur les disques durs pré-cités. Deuxième avantage: le clavier est maintenant déporté (et ce n'est pas une histoire de religion: cela signifie que le clavier est indépendant, et relié à l'unité centrale par un cordon). Et comme c'est justement le même clavier que les Mégas 2 et 4, on peut dire sans hésiter qu'il est très nettement supérieur au clavier des 520 et 1040 ST. Une aubaine pour qui voudrait faire du traitement de textes ou de la mise en page, car dans ces cas-là, la qualité de la

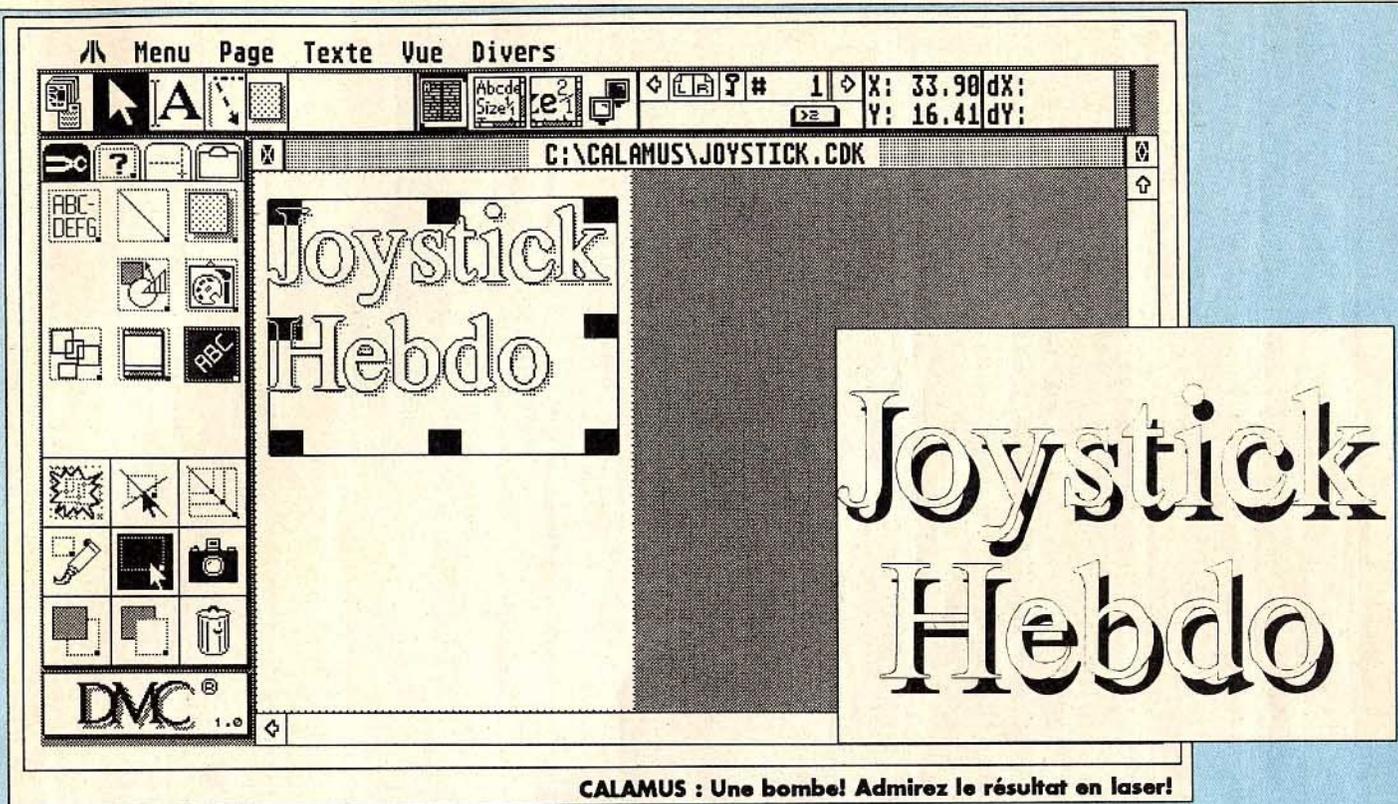
frappe est primordiale. Vous allez voir tout à l'heure que je ne suis pas le seul à avoir remarqué ce détail. Ce n'est pas la seule différence entre les 1040 et les Mégas 1. Ce dernier est équipé d'un blitter, c'est-à-dire d'un petit composant qui accélère jusqu'à 8 fois les affichages de fenêtres, de blocs et de textes. Ce qui s'avère bien pratique dans les, justement, traitements de textes et autres logiciels de PAO. Mais, comme vous l'allez voir sous peu, d'autres ont fait le rapprochement. Le Méga 1 est en plus pourvu d'un «bus», autrement dit d'un connecteur qui se trouve directement sur le processeur 68000, permettant ainsi l'adjonction facilitée de cartes, comme un processeur arithmétique, par exemple. Messnépatou: il bénéficie également d'une horloge permanente, contrairement

à son petit frère le 1040: ce qui est fort judicieux dans le cas d'une utilisation en bureautique, puisque l'on peut ainsi classer ses documents chronologiquement. Et là encore, Atari, à qui décidément on ne la fait pas, y a pensé également. Ce qui nous amène à deux choses: d'une part, à révéler le prix, histoire de clore le sujet; il coûte 7050 francs (ou plutôt 7049 francs), soit 1050 francs de plus qu'un 1040. Ah ben oui, mais pour ce prix, vous avez un blitter (300 francs lorsqu'on l'achète seul), un clavier séparé (près de 2000 francs), un bus (prix inconnu) et une horloge (200 francs environ). Et le look pro en bonus. Et d'autre part, à parler du Mégapage ST. Il s'agit du Méga 1 que nous venons d'examiner, auquel ont été ajoutés deux logiciels: Le Rédacteur, logiciel de traitement de textes bien connu, dans

sa version 1.98, qui présente l'avantage d'être rapide, d'avoir plusieurs polices de caractères et de comporter des facilités de correction intéressantes, et l'inconvénient d'être parfois un peu trop révolutionnaire (non aux privilèges, les utilisateurs sont des logiciels comme les autres et je fais ce que je veux); et Time-works, un logiciel de PAO (Publication Assistée par Ordinateur) extrêmement convivial, doté lui aussi de plusieurs polices proportionnelles, WYSIWYG (ce qu'on voit à l'écran est ce qui sera imprimé), avec multi-colonnage, cadre, bordures, trames, incrustation d'image avec déformation, agrandissement, rétrécissement, enfin, tout ce qu'on peut attendre d'un programme de ce type. Combien, monsieur Pointu, pour ce Méga-



TIMEWORKS : Wysiwyg, avec détermination automatique du texte lors de l'ajout d'un dessin



CALAMUS : Une bombe! Admirez le résultat en laser!

page ST? 7650 francs, tout compris (ou plus probablement 7649 francs). Avec un disque dur Mégafile 30 (et Dieu sait que c'est pratique), 11800 francs (à priori, ce sera plutôt 11790 francs). Et grosso modo le même prix avec une imprimante à la place du disque dur. On ne connaît pas le prix pour la configuration avec disque dur ET imprimante. On peut même acquérir un pack «Bureautique et Communication», qui comprend une superbe base de données relationnelle (Adimens), un tableur graphique (LDW Power) et un logiciel de communication, de téléchargement et d'émulation Minitel (Emulcom 3.0) pour 1720 francs (allez, disons 1719 francs).

LES PARADOXES TEMPORELS DE CALAMUS

Calamus est un logiciel de PAO beaucoup plus évolué que Timeworks. Mais le problème, c'est que selon certains, il est déjà sorti depuis quelques jours; selon d'autres, il va sortir dans quelques jours; d'autres encore prétendent que le manuel est prêt et qu'on attend plus que le logiciel, alors que d'autres disent que le logiciel est terminé depuis longtemps et que c'est le manuel qui se fait attendre. Pour avoir vu l'un et l'autre, je peux vous assurer qu'il sera disponi-

ble d'ici deux semaines au plus tard. La différence essentielle entre Timeworks et Calamus, c'est que dans ce dernier, les polices de caractères sont vectorielles. Sans rentrer dans le détail, cela signifie que l'on peut agrandir les caractères à volonté sans aucune perte de qualité (jugez-en d'après l'illustration qui accompagne cet article). En plus, Calamus regorge d'outils extraordinairement puissants, dont la description intégrale occuperait facilement quatre numéros de Joystick Hebdo, et dont nous vous ferons donc grâce. Sachez seulement qu'il est capable d'incliner les textes, de retravailler les images, qu'on peut créer ses propres jeux de caractères... Il fonctionne en outre sur les écrans A3 (qui sont quatre fois plus grands que les écrans monochromes habituels) et est capable de récupérer des images stockées sous la plupart des formats existants. Le manuel comporte plus de trois cent pages et de l'avis général, Calamus risque de devenir un standard de fait sur Atari, malgré son prix: 2900 francs (ou plus probablement 2890 francs). En revanche, on peut regretter qu'il faille énormément de mémoire pour l'exploiter sur une imprimante laser: un Méga 2 arrive à grand peine à imprimer une seule page, et il faut un Méga 4 pour être à l'aise. C'est toujours Atari qui édite ça. Même si les applications professionnelles ne sont pas

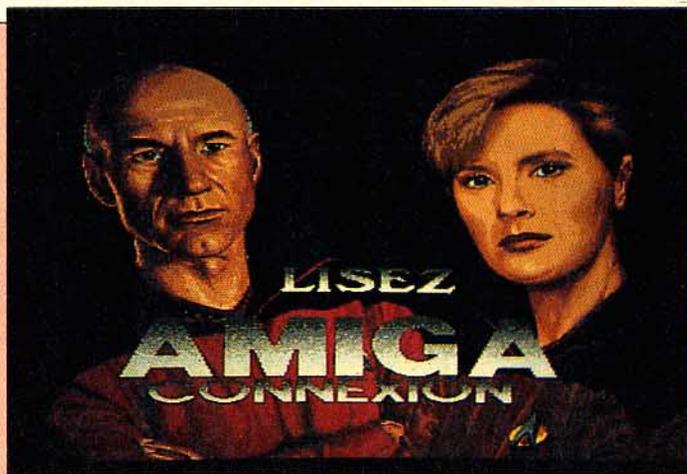
voire tasse de thé (c'est incroyable qu'à l'aube du XXIème siècle on dise toujours «c'est pas ma tasse de thé» au lieu de «c'est pas mon coca»), lorsque vous passerez chez votre revendeur, essayez de voir ce que ça donne. Vous serez impressionné. Dans les prochaines semaines, nous aurons l'occasion de vous parler de Reading Partner, un logiciel de reconnaissance de caractères extrêmement intéressant (par ses performances ET par son prix, ce qui va rarement de pair); de ZZ-Ideé, un processeur d'idées; de Superbase Pro (SGBDR), de dBMAN 5 (SGBDR

aussi), de Becker Cad (dessin technique) et Becker Calc (un tableur), d'Aladin 3.0 (émulateur Macintosh), de Pro 12 (un séquenceur Midi, petit frère de Pro 24), de Cubus (un séquenceur Midi, grand frère de Pro 24), de l'ATW (mais juste pour vous faire baver, c'est la station de travail d'Atari à base de T800), et le tout sans préjuger des scanners, écrans géants, plotters, streamers, CD-Rom et autres interfaces ou périphériques qui arrivent déjà au grand galop. Hue donc.

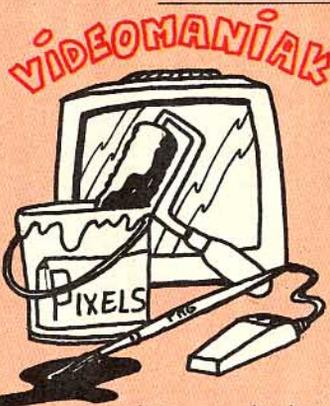
Michel DESANGLES

LE COIN DU VIDEO-MANIAK

En provenance directe des Etats-Unis, une nouvelle bombe s'apprête à attendrir la France. Annoncé depuis des mois, la dernier soft graphique de l'ineffable Newtek sera bientôt disponible chez tous les revendeurs...et les autres. Véritable concurrent de Photon Paint, il vous fera frémir de plaisir. Mais...mais "scusez moi...de quoi parlez-vous? Hmm? De Digipaint III! Ah? Et Digipaint II, il est où le youki? Nulle part! Newtek en plein débbugage a eu vent de la sortie imminente de Deluxe paint III d'Electronics arts et s'est empressé de rajouter un +1 à son soft histoire de faire bonne figure! D'ailleurs, bon nombre d'éditeurs font de même en sortant des versions 1.3 de leurs logiciels alors qu'il n'y a jamais eu de 1.0! Workbench oblige! Les voies du marketing sont impénétrables. Mais revenons à Digipaint III, voulez-vous? Inutile de vous dire qu'il n'y a aucune comparaison possible entre la version 1.0 et celle-ci! Une des principales améliorations est la possibilité de faire des dégradés! Haw haw haw Incroyable! De plus leur gestion est extrêmement bien réalisée écrasant ainsi Photon Paint qui malgré sa version 2.0 continue à générer des choses horribles dès que l'on veut faire du "Dithéring"! Vous travaillez sur un plan mémoire de 1024x1000 pixels dont 352x400 en simultané au maximum (Attention, la version que nous avons vu était en Ntsc. La version Pal n'était pas disponible). Et le mode graphique me direz-vous? Nous sommes au regret de rappeler à tous les nouveaux connectés que Digipaint III de Newtek est un des meilleurs logiciels de dessin en Ham sur Amiga, qui malgré ses étonnantes possibilités n'arrive pourtant pas à supplanter Photon Paint. En effet, Photon Paint l'autre logiciel Ham 2d sur Amiga possède des fonctions de déformation de "brush" encore inégalées,



Azathoth! Grand animateur des ténèbres, représentation du chaos primitif siégant au centre de l'infini. A ses côtés, Yog-sothoth son congénère. Manifestations extérieures de l'expression primitive. Tous deux sont agenouillés devant un problème délicat: -Attends! Je mets l'encodeur Pal de ce côté, toi tu t'occupes de la sortie Genlock. C'est bon? Vas-y! Connecte la régie. Prêt? One for the money, two for the....Schlouazaaaaff! Hastur, celui qui marche sur le vent et que l'on ne doit pas nommer apparaît dans un nuage de ténèbres. Petit idiot! Pour genlocker deux sources vidéo, il vous faut un Tbc! Incapables! Allez ouste! Caldoulech! Dalmaley! Cadat! Adricanorom dumaso! Tel un sillon de feu, F16 combat pilot s'apprête à atterrir sur le workbench déjanté. STOP!! Mesdames, Messieurs vous êtes en direct avec l'Amiga Connexion /12. Cette semaine, Digipaint III (de luxe svp!) et extensions de tous types sont à l'honneur. Ciel! Profitons-en! Hum, il est très bon ton hot-dog mon enfant! - maaaa ca n'est pas moi c'est gaarrit maaama! Parité? None! Bit? huit! Bit de stop? Zéro! Una, dué....Quattro! Connect 2400. (Pépito! Bientôt 3615 Joystick hebdo!)



permettant de truquer des images, de les bidouiller, d'en faire du hachis p.....? Mais là où se distingue Digipaint III est sa possibilité de faire du mapping 3d avec vos brushes! Et ça! C'est fabuleux! Tellement fabuleux, comme nous sommes au regret de vous signaler que nous aborderons ce logiciel plus en profondeur dans une prochaine Connexion. Ahhh maapping! Quand tu nous tiens!

☆

Les nouveaux utilisateurs de Sculpt 4d sont perplexes. En effet, ils sont confrontés à un grand dilemme démonique. Ceux-ci désirent travailler du texte en 3d mais après avoir

utilisé le modeleur de Sculpt, ils ont été rapidement dégoûtés! Que doivent-ils faire! Utiliser le superbe logiciel Interfont de Syn-desis qui permet de créer toute une bibliothèque de fonts 3d? Mais c'est que c'est très fatigant! Ving six lettres à tracer sans compter les accentués et les ponctuations! C'est inhumain! Heureusement un disciple de dieu les a entendu. Une petite société située en face de Byte by Byte (étrange...haw haw haw), Accesstechnology, a sorti depuis quelque temps une superbe banque de lettres 3d appelée Les fancy Fonts. Retrouvez sur deux disquettes pas moins de 100 objets directement utilisables avec l'éditeur de Sculpt 4d. Caractères Pica, italiques, chiffres, ponctuations, tout y est sauf...les accents bien sur! Les faignants seront ravis! Par ailleurs, un doute m'envahit. Byte by byte insiste énormément sur le fait que son éditeur permet d'utiliser directement les fancy fonts simplement en appuyant sur la lettre choisie. Et, ils insistents les bougres! Les deux sociétés étant basées à

Austin, on ne peut s'empêcher de penser que le Dr Eric Graham (Dieu en anglais) a trouvé un nouveau moyen pour se faire de l'argent de poche! Les voies du seigneur sont impénétrables. Une société allemande s'apprête à faire un massacre en distribuant sur la France une nouvelle carte graphique haute résolution destinée à être plugée dans tous les Amiga 2000 digne de ce nom. Cette carte c'est la Mega-Vision utilisant des chips Hitachi! Elle permet d'atteindre des résolutions vraiment attrayantes qui vont rassurer bon nombre de Videomaniak endurcis. En effet, le petit monstre est capable d'afficher 800x600 pixels en une seule fois!(C'est moins que la Texas mais c'est déjà bien!) Et le nombre de couleurs svp? 256 simultanées mon bon monsieur! Parmi une palette de 4096 couleurs? Nenni! Parmi 16 millions! Oula oula oula! Le tout pour moins de 10000 francs! Mais...mais! C'est inouï! Non c'est Sang system! Arbeit von Japan.

EXPANSION

Dans la série, les disques durs se rebiffent, une société de Tour s'est amusée à jeter un pavé dans la soupe en distribuant en France une gamme de disques durs hyper bon marché. La série Skyline SHD30 comprend deux disques durs de 30mo, l'un pour le 2000, l'autre pour le 500. Bien que n'utilisant une technologie Scsi, leur vitesse de 260ko/sec est tout à fait raisonnable et ne fait pas du tout mauvaise figure à côté du kit 20mo/St506 de Commodore France. En effet, les kits skyline sont proposés pour la somme fabuleuse de: 4990 francs...ttc en plus! Livrés avec un manuel complet vous indiquant comment configurer très simplement votre mountlist et une disquette d'installation, cela paraît difficile à croire. Pour vérifier qu'il ne s'agit pas d'une farce, vous pouvez contacter la société CIS à Tour en téléphonant: 56.37.43.78. N'oubliez pas de leur faire part de votre mécontentement! C'est pas gentil de jouer avec

nos nerfs! Et pour nos oreilles? Cette même société est le distributeur exclusif de l'interface

Perfect Sound, célèbre digitaliseur de son. Attention la version 2.4 est disponible!

HOT-DOG

Un virus dans la soupe? Un cafard derrière la tête? L'Amiga possède son telex afp! Profitons-en!

- Un transputer turbinant à 60 mips, 9 méga flops utilisant un T414-20 Inmos, sera bientôt distribué en France. Le tout fonctionnant sur un Amiga 2000 évidemment!

- Alors que Commodore annonce avec fierté la sortie prochaine de sa carte accélératrice 68030 à 25 mhz, plusieurs sociétés américaines (GVP, CSA etc...) vous signalent qu'elle ont elles aussi développé une carte 68030 similaire à une deux différences près: elles sont capables de turbiner à 33mhz, d'autres et celles-ci sont....disponibles! Qu'on se le dise!

- La prochaine réunion des développeurs Amiga se déroulera les 15,16 et 17 Juin 89 à l'hotel Holiday inn de San Francisco.

- La sortie du Video-toaster de Newtek est toujours annoncée pour juin. Comme l'année dernière.

- Commodore annonce que des essais concluants ont été réalisés en connectant des Amiga 2000 sous Réseau Novell.

- Imagine 4d, outil français de création d'image 3D s'apprête à être amélioré. Nouvelles fonctions et compatibilité avec les cartes accélératrices 68020 et 68030 pour ce soft de dessin ham. Et voilà c'est fini... Il est bon le hot-dog? Ohh oui maamma mais c'est pas toi, c'est gaarrrrb...

LE WORKBENCH ENCHANTÉ

Les jeux que tout le monde attend :

FORGOTEN WORLDS: Une superbe production CAPCOM/US GOLD qui va bouleverser les fêlés du Joystick!

-ROBOCOP: De gros bugs-blitter pour la version Amiga? Mais que fait Océan!

-F16 COMBAT PILOT: La version est peut-être en

kiosque....maintenant! 3.2.1 C'est parti!

-SILKWORM: Superbe shoot-em up adapté de la console TECMO. Un souvenir inoubliable.

-MOONWALKER? Usgold a acheté les droits d'adaptation. Un jeu que personne n'a encore vu.

Affaire à suivre.

TRASHCAN

Tests de performance des versions Amiga de:

Amiga roulette: Durée de vie: 15 secondes. Beuaark!

Pacland: Durée de vie: 2 minutes. Beuuarrk!

Poker solitaire: Durée de vie: 5 minutes. Beuuarrk!

Journey: Durée de vie: 5 heures.

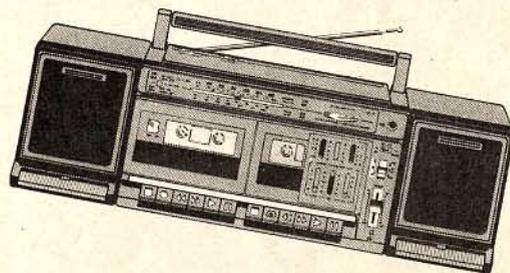
Et zou! Empty trash! 3,52 megaoctets de gagnés! Merci Joystick!

The quick brown fox jump over the lazy dog and the Amiga connexion est finie pour cette semaine! Rendez-vous la semaine prochaine, même jour, même heure!

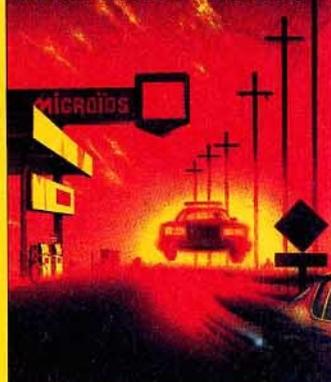
CRIS de QUEANT

CONCOURS MICROIDS

1er PRIX



HIGHWAY PATROL



QUESTIONS

- 1 • HIGHWAY PATROL est-ce un simulateur de vol ou un simulateur de conduite automobile ?
- 2 • Quel est le thème du jeu : les gendarmes et les voleurs ou les envahisseurs ?
- 3 • Quel est l'objet du délit, dans HIGHWAY PATROL ?
- 4 • Quel est le Plus MICROIDS, dans HIGHWAY PATROL ?

LES LOTS

1er prix : UNE RADIO STEREO DOUBLE CASSETTE RECORDER «PHILIPS» (HIGH SPEED DUBBING, 3 BAND GRAPHIC EQUALIZER - 2 WAY - 4 SPEAKER SYSTEM.

2e au 7e : 5 logiciels MICROIDS.

8e au 15e : 3 logiciels MICROIDS.

16e au 50e : 1 poster.

La seule chose que vous ayez à faire est de répondre aux 4 questions sur le coupon de cette page.

Ce concours repasse chaque semaine jusqu'au N° 28. Vous pouvez participer autant de fois que vous le souhaitez, en renvoyant à chaque fois le coupon réponse.

LISTE DES GAGNANTS DANS NOTRE N° 30.

LE GAGNANT DU 1ER PRIX AURA SA PHOTO PUBLIEE.

COUPON REPONSE

à renvoyer à **JOYSTICK Hebdo. Concours MICROIDS**
177, rue St-Honoré, 75001 PARIS

Nom Prénom

Adresse

CP Ville

ORDINATEUR Age

REPONSE

1 _____ 3 _____
2 _____ 4 _____



octets que l'on vous donne dans votre Hebdomadaire préféré, une fois la chose faite, il ne vous reste plus qu'à aller dans «Ecrire» et voilà!!!

Datas, bonjour la galère! Au revoir les Sprites!
Ceci m'amène une réflexion ou plutôt une suggestion, ne vous serait-il pas possible lors de la publication du listing complet d'un programme... pour Amstrad, de publier également son équivalent pour Spectrum +2 ? J'espère pouvoir faire fonctionner ce sprite, mais j'ai vraiment besoin que l'on m'aide.
En espérant vous lire prochainement, recevez ainsi que votre équipe, mes respectueuses salutations.

✂ François,
Depuis le départ j'ai acheté Joystick car la couverture dit: «Pour tous les standards». Si votre Hebdo avait voulu aider les autres standards, il aurait donné depuis longtemps un dictionnaire de traduction pour passer d'un Basic à un autre.
Merci pour la pub qui augmente avec les numéros.
J-C MOMBELET.

Jacky DUMAS

Des problèmes? des suggestions?
Ecrivez à :
JOYSTICK Hebdo - PONY EXPRESS - 177, rue Saint-Honoré - 75001 PARIS

Stéf.

✂ Salut à toute l'équipe,
Je viens d'acheter Discology pour pouvoir placer les trucs géniaux que vous publiez. Je voudrais que vous m'expliquiez exactement comment procéder.
Merci d'avance et vies infinies à tous.

Michel LOMBARD

ches et de la touche RETURN. Ceci fait, introduisez votre copie de sauvegarde. Appuyer ensuite sur RETURN pour rentrer dans le menu déroulant «MODE» et sélectionnez «Edition Disque» avec les flèches et appuyer sur RETURN pour valider. Pour répondre aux questions que pose l'ordinateur il faut rentrer 00 comme piste de début, 39 ou 41 comme piste de fin et 00 comme piste courante. Ensuite allez dans un autre menu déroulant: FONCTION, le quatrième à droite et sélectionnez «Recherche» avec les flèches et validez avec RETURN. Appuyez ensuite sur H pour passer en Hexadécimal. Vous pouvez maintenant entrer votre chaîne hexadécimale à rechercher. Notez bien le message que vous donne l'ordinateur après la recherche, elle se compose du N° de Piste, Du secteur et de l'adresse du secteur. Retournez ensuite dans MODE, allez dans Edition piste, rentrez ce que vous avez noté. Vous pouvez maintenant aller dans l'option «Courant» en bas vers le milieu. Descendez sur la Zone que vous avez noté. Vous voyez maintenant votre chaîne, il vous suffit de la modifier avec les

✂ Vous êtes nombreux à nous poser la même question que Michel alors SSTTOOOPPPPP!!!! ; Oui, on va tout vous expliquer au sujet de l'édition de secteur avec Discology sur Amstrad. Tout d'abord, veillez bien à faire une copie de sauvegarde de votre original, et testez là, si elle ne fonctionne pas, chargez la première partie avec votre original jusqu'à l'image graphique par exemple, ensuite servez-vous de votre copie. Dans tous les cas ne vous servez jamais de votre original pour faire les remplacements. Une fois votre copie de sauvegarde faite, prenez et chargez votre Discology en tapant suivant votre clavier soit à CPM ou ICPM. Choisissez ensuite le mode EDITEUR, tout à gauche en vous servant des flê-

✂ Bonjour Jean-Claude,
Nous essayons de diversifier au Maximum la rubrique J'apprends, sur le thème de programmation et sur les standards. Bien sûr, il y a un problème. Seules les racines du Basic sont disponibles sur toutes les machines, mais les fonctions plus évoluées sont en rapport direct avec le Hardware. Par exemple, deux machines ayant des processeurs sonores différents auront bien évidemment 2 instructions Basic différentes, et donner leurs équivalences réciproques n'est toujours pas évident même parfois, fastidieux. Nous allons donc essayer de faire plaisir à tout le monde en publiant prochainement un tableau d'équivalence entre plusieurs Basic.

✂ Jacky,
Ta question rejoint celle de Jean-Claude en ce qui concerne le Basic mais avec un élément nouveau qui est de taille: l'assembleur. Ici, tout se complique au niveau contraintes de l'assembleur, même si le microprocesseur est identique, les routines de la R.O.M particulières à l'Amstrad CPC empêchent toute conversion. Dommage, la seule solution consiste à réécrire toute la partie en Assembleur.

✂ François,
Permettez-moi tout d'abord de vous féliciter pour votre rubrique J'apprends que je trouve absolument remarquable. Etant possesseur d'un micro de type Spectrum +2, j'ai pu avec quelques difficultés et beaucoup de conversion programmer tout ce qui était proposé jusqu'au numéro 1 de Joystick-Hebdo, mais arrivé aux



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

ENCORE DU BINAIRE

Pour saisir la suite des codes binaires de JOYSTICK-SNAKE tu charges le programme Basic par RUN"SAISIE" et tu entres le premier numéro de ligne 49. Ce programme gère automatiquement le fichier "SNAKE2" en lecture et écriture. Tu te souviens que le numéro de ligne est là seulement à titre de repère, il ne doit être saisi qu'en début de traitement. La valeur figurant entre parenthèses correspond au total des 16 codes de la ligne et te permet de contrôler si ta saisie est correcte, et comme pour le numéro de ligne ce nombre ne doit surtout pas être saisi. La composition des 16 codes s'effectue sans utiliser la touche ENTER, le nombre affiché représente la valeur décimale de la saisie hexadécimale. En fin de ligne tu composes 0 si le total est bon sinon tu reviens en début de ligne par N. Enfin tu peux interrompre ta saisie par S qui déclenche l'enregistrement du fichier.

049 67 9C 2B 22 67 9C CD 14 86 25 2D CD 1A BC 0E F0 (1709)
 050 16 02 1E 08 CD 47 BC 2A 48 9C 23 23 22 48 9C (1163)
 051 3E 02 32 6A 9C C3 6B 82 21 00 00 22 67 9C 26 0A (1182)
 052 2E 01 16 17 CD 1A BC 01 00 18 09 22 64 9C 1E 19 (0890)
 053 7E FE 80 20 09 ED 4B 67 9C 03 ED 43 67 9C 23 23 (1756)
 054 1D 20 ED 2A 64 9C 01 50 00 09 15 20 DE C9 26 09 (1209)
 055 2E 00 CD 1A BC 0E F0 16 36 1E C8 CD 47 BC 26 0A (1537)
 056 2E 01 CD 1A BC 22 78 9C 3E 17 32 D0 C7 3E 02 32 (1432)
 057 D1 C7 2A 75 9C 3A 77 9C 06 00 4F 09 22 7A 9C 3E (1524)
 058 19 32 7C 9C 32 7C 9C 2A 78 9C 22 D4 C7 2A 7A 9C (1768)
 059 22 D2 C7 CD 83 84 2A 78 9C 23 23 22 78 9C 3A 7C (1791)

060 9C 3D 20 E0 2A 53 9C 3A 55 9C 06 00 4F 09 7E 32 (1323)
 061 6C 9C 3A 55 9C 3C FE 1D 20 02 3E 00 32 55 9C 3E (1355)
 062 00 32 6D 9C 32 6E 9C 32 6F 9C 32 63 9C 32 70 9C (1571)
 063 3A 58 9C 2A 56 9C 06 00 4F 09 7E FE 01 28 3A FE (1413)
 064 02 28 66 FE 04 28 76 3E 0B 32 64 9C 3E 01 32 6D (1613)
 065 9C 3E 01 32 70 9C 3E 3C 32 62 9C 2A 4D 9C 3A 4F (1375)
 066 9C 06 00 4F 09 7E 32 65 9C 3A 4F 9C 3C FE 1D 28 (1359)
 067 02 3E 00 32 4F 9C C3 C1 84 3E 18 32 65 9C 3E 01 (1325)
 068 32 6E 9C 3E 00 32 62 9C 32 70 9C 2A 4A 9C 3A 4C (1406)
 069 9C 06 00 4F 09 7E 32 64 9C 3A 4C 9C 3C FE 1D 20 (1347)

070 02 3E 00 32 4C 9C C3 C1 84 3E 02 32 65 9C 3E 01 (1300)
 071 32 6E 9C 32 70 9C 3E 14 32 62 9C 18 CE 3E 23 32 (1397)
 072 64 9C 3E 01 32 6D 9C 3E 00 32 70 9C 3E 28 32 62 (1264)
 073 9C 18 88 2A D4 C7 DD 2A D2 C7 DD 2B 2B 3A D0 C7 (2213)
 074 CB 17 CB 17 CB 17 4F 16 08 3A D1 C7 47 23 DD 23 (1615)
 075 DD 7E 00 77 10 F7 0D 20 01 C9 2A D4 C7 CD 26 BC (1860)
 076 22 D4 C7 2B 15 20 E2 DD 2A D2 C7 DD 2B 16 08 18 (1757)
 077 D8 3A 5B 9C 2A 59 9C 06 00 4F 09 7E 32 71 9C 3A (1405)
 078 5B 9C 3C FE 1D 20 02 3E 00 32 5B 9C C3 27 86 3E (1413)
 079 00 CD 9F BB CD 14 86 25 2D CD 1A BC 0E F0 16 02 (1689)

080 1E 08 CD 47 BC 3A 6F 9C FE 00 28 1C 3E 01 CD 9F (1576)
 081 BB 3E 00 CD 90 BB CD 14 86 CD 75 BB 3E CD CD 5D (2218)
 082 BB 3E 00 32 6F 9C 18 05 3E 01 32 6F 9C 3A 6D 9C (1298)
 083 67 3A 70 9C FE 01 28 06 3A 64 9C 94 18 04 3A 64 (1378)
 084 9C 84 32 64 9C 3A 6E 9C 67 3A 70 9C FE 01 28 06 (1648)
 085 3A 65 9C 94 18 04 3A 65 9C 84 32 65 9C C9 3A 71 (1617)
 086 9C 3D 32 70 9C 3A 62 9C 2A 60 9C 06 00 4F 09 7E (1361)
 087 FE 01 28 12 FE 02 28 15 FE 04 28 1B 3E 01 32 70 (1180)
 088 9C 32 6D 9C 18 16 3E 01 32 6E 9C 18 0F 3E 01 32 (1048)
 089 6E 9C 32 70 9C 18 05 3E 01 32 6D 9C 3A 62 9C 3C (1363)

090 32 62 9C 3A 5E 9C 2A 5C 9C 06 00 4F 09 7E 32 71 (1285)
 091 9C 3A 5E 9C 3C FE 1D 20 02 3E 00 32 5E 9C CD DF (1631)
 092 84 3A 64 9C FE 0B 28 F6 FE 23 28 F2 FE 0A 28 23 (1907)
 093 FE 24 28 1F 3A 65 9C FE 02 28 E3 FE 18 28 DF FE (1994)
 094 01 28 10 FE 19 28 0C 3A 71 9C 3D CA 35 86 32 71 (1328)
 095 9C 18 CB 3A 58 9C 3C FE 1D 20 02 3E 00 32 58 9C (1418)
 096 3A 6C 9C 3D 28 06 32 6C 9C C3 CF 83 CD 28 83 C9 (1853)
 097 21 57 98 ED 5B 48 9C 19 54 5D 13 13 13 ED 4B 48 (1471)

098 9C ED B8 C9 3A 64 9C 67 3A 65 9C 6F C9 11 21 00 (1872)
 099 21 A0 8C CD AB BB C9 CD DF 84 3A 71 9C 3D 28 05 (2090)

100 32 71 9C 18 F2 3E 00 32 6D 9C 32 6E 9C 32 70 9C (1596)
 101 3A 62 9C 2A 60 9C 06 00 4F 09 7E FE 01 CA 76 85 (1534)
 102 FE 02 CA 7D 85 FE 04 CA 87 85 C3 6C 85 3A 66 9C (2196)
 103 CB 17 6F 26 24 CD 1A BC 23 22 D4 C7 21 E4 89 22 (1742)
 104 D2 C7 3E 06 32 D1 C7 3E 02 32 D0 C7 CD 83 84 C9 (2125)
 105 3E 06 32 D1 C7 3E 02 32 D0 C7 21 48 8A 22 D2 C7 (1733)
 106 CD C8 86 C9 3A 66 9C 6F 26 24 CD 1A BC 23 22 D4 (1941)
 107 C7 CD 80 86 C9 3E 01 32 66 9C 3A 66 9C CB 17 6F (1891)
 108 26 24 CD 1A BC 23 22 D4 C7 CD 80 86 3A 66 9C 3C (1816)
 109 32 66 9C FE 05 20 E3 C9 DD 2A D2 C7 2A D4 C7 DD (2373)

110 2B 2B 3A D0 C7 CB 17 CB 17 CB 17 4F 3A D1 C7 47 (1845)
 111 DD 23 23 DD 7E 00 77 10 F7 2A D4 C7 CD 26 BC 22 (1938)
 112 D4 C7 0D 2B 20 E6 C9 21 00 00 CD 1A BC 22 78 9C (1692)
 113 3E 19 32 D0 C7 3E 02 32 D1 C7 21 C4 8B 22 7A 9C (1746)
 114 3E 09 32 7C 9C 2A 78 9C 22 D4 C7 2A 7A 9C 22 D2 (1728)
 115 C7 CD 83 84 2A 78 9C 23 23 22 78 9C 3A 7C 9C 3D (1764)
 116 20 E0 C9 7C 9C 2A 78 9C 22 D4 C7 2A 7A 9C 22 D2 (2064)
 117 C7 CD A3 84 2A 78 9C 23 23 22 78 9C 3A 7C 9C 3D (1796)
 118 20 E0 C9 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 (0457)

Attention après la ligne 118 tu dois faire S pour enregistrer le fichier et entreprendre ensuite en composant le numéro de ligne 165.

165 00 00 00 00 00 00 00 00 FF 88 00 00 00 00 FF EE (0884)
 166 33 88 00 00 FF FF FF FF 00 00 FF FF EE FF CC 00 (2397)
 167 FF FF FF 77 EE 00 FF FF 77 FF 77 00 33 EE BB FF (2856)
 168 77 88 00 EE FF FF 11 88 00 77 77 CC 66 88 00 77 (1955)
 169 88 77 BB 00 00 77 EE 33 BB F0 00 33 FF 33 EE 40 (1936)
 170 00 11 FF EE 44 20 00 00 33 88 00 00 00 00 00 00 (0797)
 171 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 F1 F8 F3 FC (0984)
 172 D5 BA AA 55 DD BB D5 BA F3 FC E6 76 E6 76 F3 FC (3147)
 173 D5 BA DD BB AA 55 D5 BA F3 FC F1 F8 F1 F8 E2 FD (3413)
 174 D5 33 EE EE EE EE D5 33 E2 FD F1 F8 F1 F8 FB 74 (3304)

175 CC BA 77 77 77 77 CC BA FB 74 F1 F8 80 10 91 98 (2553)
 176 A2 54 C4 32 F7 FE B3 DC 91 98 80 10 F0 F0 11 88 (2466)
 177 22 CC 44 EE 44 EE 22 CC 11 88 F0 F0 00 00 00 00 (1721)
 178 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 C0 30 E0 70 (0576)
 179 F0 70 E0 F0 F0 70 E0 F0 F0 70 E0 F0 F0 70 E0 F0 (3264)
 180 F0 70 E0 F0 F0 70 E0 F0 E0 70 C0 30 F0 F0 F0 (3168)
 181 70 F0 10 50 20 A0 70 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 (2912)
 182 F0 E0 50 40 A0 80 F0 E0 F0 F0 F0 F0 00 00 00 00 (2320)
 183 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 (0000)
 184 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 (1185)

185 17 8E 0F 0F 21 7B 21 7B F0 F0 3D CB 3D CB F0 F0 (1995)
 186 ED 48 ED 48 0F 0C 0F 0C 0F 0C 0F 0C 00 00 00 00 (0726)
 187 0F 0C 0F 0C 1E 87 2D 4B 5B AD B7 DE B7 DE 5B AD (1677)
 188 2D 4B 1E 87 00 00 0F 0F 0F 0F 0F 0F 00 00 FF FF (0885)
 189 FF FF 00 00 00 04 0C 05 0E 0F 0F 0F 0F 0D 0F (0648)
 190 08 0B 01 00 11 0F 11 0F 11 0F FF FF 1F 00 1F 00 (0688)
 191 1F 00 FF FF 0F 0F 0F 0F 0C 03 0C 03 0C 03 0C 03 (0661)
 192 0F 0F 0F 0F 0F 0E 00 00 0B 0F 00 00 0F 0E 00 00 (0144)
 193 0B 0F 00 00 01 08 0D 0B 0D 0B 0C 03 0C 03 0D 0B (0137)

Pour saisir ce programme tu dois obligatoirement avoir les numéros 25 et 26 de JOYSTICK-Hebdo. Lorsque tous les codes binaires seront saisis on reprendra la suite du programme Basic avec quelques explications sur les principales séquences du traitement Assembleur et Basic.

**Bien Joystiquement Vôtre
François LE GRIGUER**

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



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**

Salut les bidouilleurs !!!

Désormais vous aurez droit chaque semaine à une récompense supplémentaire pour vos efforts. Jeux...m'esplik... Chaque semaine une de vos bidouilles publiées sera primée et l'auteur gagnera soit : un utilitaire offert par Esat Software, soit carrément une news originale pour son micro. Alors regardez bien l'étoile, et vous découvrirez qui est l'heureux gagnant. Cool non ?

Cette semaine c'est **Frédéric Pauchet** qui a remporté le prix à toute vitesse grâce à son listing sur ST de Turbo GT. Toute bidouille peut remporter un soft (aussi bien un patch qu'une solution ou un plan). Autre petite surprise, **Patrice Maubert**, notre jeune gredouilleur vous a concocté deux gros listings bien dur à taper (gniark gniark gniark) Maaaiiss il a pensé à tout !!! Ces listings comprennent une vérification des datas, ligne par ligne (c'a évitera beaucoup de fêtes). Voilà, et tout c'a pour vous !!! C'est pas bô ça ? En espérant que vous allez vous défoncer encore plus fort...

A mercredi prochain.

WANTED

Salut les pokes, enfin une rubrique, que vous attendez tous : **WANTED**. **WANTED** est la liste des trucs-astuces, listings et plans que nous voudrions recevoir en priorité. Alors à vos claviers, imprimantes et crayons. Tant qu'on y est, envoyez nous vos listings et trucs (longs) sur disquette en ASCII de préférence, sinon précisez sous quels logiciels ils tournent.

AMSTRAD

BUMPY
BUTCHER HILL
DARK FUSION
DOUBLE DETENTE
HIGHWAY PATROL
OUT RUN EUROPA
PACLAND
RENEGADE III
SKWEEK
VIGILANTE
VINDICATOR

COMMODORE

BUTCHER HILL
DARK FUSION
F16 COMBAT PILOT
LAST DUEL
OUT RUN EUROPA
RENEGADE III
TEST DRIVE II
VIGILANTE

ATARI ST

BUMPY
BUTCHER HILL
CHICAGO 30'S
DOUBLE DETENTE
DRAGON NINJA
FOFT
KRYPTON EGG
OUT RUN EUROPA
PURPLE SATURN DAY
RENEGADE III
STORM TROOPER
TANK ATTACK
VIGILANTE
WEC LE MANS

AMIGA

AIRBALL
BIO CHALLENGE
CRAZY CARS II
FRIGHT NIGHT
HYPERDROME
JUG
PACLAND
PURPLE SATURN DAY
ROAD BLASTERS
TANK ATTACK
TEST DRIVE II
THE KRYSTAL
WECLE MANS

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

Cette semaine un JACK'S POKE de 3600 F. pour :

Patrice Maubert (1200F.), Patrick Funaro (800F.), Marc LECONTE (400 F.), Frédéric Pauchet, Denis Nade (200F. à chacun), Pierre Boutavant, Xavier Tardy (150F. à chacun), Alexander Ian, J-P Beaugendre, Alexandre Blachere (100F. à chacun), Runny, Stéphane Da Silva Gomes, Etienne Janel, Fabrice Valestra (50F. à chacun)



DANBOSS & DANBISS

LED STORM

hihihi...je me storm de rire tellement c'est laid.

```

10 REM Energie infinie et choix du level sur LED STORM version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &A000:MODE 1:BORDER 0:L=110
40 FOR N=&A0A9 TO &A39A:READ A$:A=VAL("&"+A$):B=B+1
50 IF B<17 THEN POKE N,A:S=S+A+255*(S+A>255):GOTO 80
60 IF S<>A THEN PRINT"ERREUR LIGNE":L:END
70 S=0:B=0:N=N-1:L=L+10
80 NEXT:INPUT"LEVEL DE DEPART (1->9) ";L:POKE &A180,L-1
90 OUT &FA7E,1:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
100 PRINT"PUIS FRAPPEZ UNE TOUCHE...":CALL &BB06
110 INK 0:INK 1,6:INK 2,24:INK 3,13:MODE 1:CALL &A0A9
120 DATA F3,DD,21,3E,A3,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,89
130 DATA 2B,A3,5D,CD,02,A2,21,25,A3,35,CA,64,A1,DD,7E,00,EA
140 DATA 32,50,A1,DD,23,DD,7E,00,32,3B,A1,DD,23,DD,7E,00,ED
150 DATA 32,42,A1,32,53,A1,DD,23,DD,23,DD,23,CD,8E,A2,22,61
160 DATA 1D,A3,ED,43,1B,A3,E5,21,00,00,59,50,A7,06,09,CB,E3
170 DATA 1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,5E
180 DATA 10,F9,22,20,A3,43,E1,78,32,1F,A3,B7,28,07,C5,CD,FC
190 DATA 99,A1,C1,10,F9,ED,5B,20,A3,7A,B3,28,0D,ED,53,22,DA
200 DATA A3,CD,99,A1,21,FF,FF,22,22,A3,2A,1D,A3,ED,5B,1B,05
210 DATA A3,06,00,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,30
220 DATA 7A,B3,20,F3,E1,D1,06,00,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,5F
230 DATA 1B,7A,B3,20,F3,CD,C2,A2,C3,BF,A0,21,40,00,11,00,27
240 DATA 00,01,C0,3C,ED,B0,21,94,9D,11,00,00,01,40,00,ED,30
250 DATA B0,3E,C0,32,7B,5A,3E,00,32,F9,47,AF,32,E8,5A,32,C0
260 DATA 3F,4C,32,40,4C,32,41,4C,01,7E,FA,ED,79,C3,20,4C,1C
270 DATA 3A,2C,A3,C6,C1,4F,3A,2B,A3,47,CD,C5,A1,D2,D9,A0,B4
280 DATA 3A,2C,A3,3C,32,2C,A3,FE,0A,C0,E5,AF,32,2C,A3,3A,E3
290 DATA 2B,A3,3C,32,2B,A3,5F,CD,02,A2,E1,C9,D5,E5,79,32,F0
300 DATA 39,A3,32,3B,A3,78,32,37,A3,01,7E,FB,21,35,A3,1E,07
310 DATA 09,CD,22,A2,E1,ED,5B,22,A3,CD,42,A2,E5,CD,5C,A2,F1
320 DATA E1,D1,3A,2E,A3,FE,40,20,0E,3A,2F,A3,FE,80,20,07,E0
330 DATA 3A,30,A3,B7,C0,37,C9,A7,C9,01,7E,FB,3E,0F,CD,77,07
340 DATA A2,AF,CD,77,A2,7B,CD,77,A2,3E,08,CD,77,A2,CD,5C,F5
350 DATA A2,3A,2E,A3,E6,20,28,F1,C9,7E,CD,77,A2,23,1D,20,60
360 DATA F8,C9,0C,7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,31,A2,E6,20,20,39
370 DATA F1,C9,0C,ED,78,77,0D,23,1B,ED,78,F2,42,A2,E6,20,36
380 DATA C8,7A,B3,20,ED,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,52,A2,E6,20,D9
390 DATA 20,F3,C9,21,2E,A3,ED,78,FE,C0,38,FA,ED,78,0D,A9
400 DATA 77,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,F5,F5,56
410 DATA ED,78,87,30,FB,87,30,00,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,C4
420 DATA 00,20,FC,F1,C9,DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,23,DD,49
430 DATA 4E,00,DD,23,DD,46,00,DD,23,E5,DD,6E,00,DD,23,DD,85
440 DATA 66,00,DD,23,22,16,A3,E1,DD,7E,00,32,18,A3,DD,23,70
450 DATA DD,7E,00,32,19,A3,DD,23,C9,3A,19,A3,B7,28,2A,2A,41
460 DATA 1D,A3,E5,ED,5B,1B,A3,D5,19,ED,5B,16,A3,A7,ED,52,88
470 DATA 22,14,A3,E5,D1,C1,E1,3A,18,A3,CD,F3,A2,2A,16,A3,73
480 DATA 22,1B,A3,2A,14,A3,22,1D,A3,C9,F3,32,F9,A2,7E,FE,AF
490 DATA 00,28,09,12,13,23,0B,78,B1,20,F3,C9,0B,0B,C5,23,8B
500 DATA 7E,47,23,7E,12,13,10,FC,C1,18,EA,00,00,00,00,00,5E
510 DATA 00,03,00,00,00,00,00,00,FF,FF,00,08,02,03,04,14
520 DATA 05,06,00,00,01,40,80,00,29,A0,B7,01,4C,00,29,00,C4
530 DATA B7,02,B7,14,FF,01,0E,CD,62,E3,6F,03,9C,ED,64,12,1C
540 DATA 00,40,15,01,EC,7D,36,14,B4,DA,09,66,36,00,40,01,81
550 DATA 01,55,4E,49,BD,86,10,3D,92,03,A2,03,15,01,EF,33,F3
560 DATA FD,11,69,32,41,CE,01,00,02,01,01,CD,9F,B7,97,C8,45
570 DATA DE,48,ED,31,CB,37,B4,01,CC,77,58,D2,8F,EE,7C,A5,0F
580 DATA 20,C8,22,04,01,22,16,78,2D,0D,B0,9D,24,00,40,00,AD
590 DATA 01,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,02
    
```

Y a pas que les syntax qu'ont des erreurs, les Galactic aussi.

```

10 REM Energie infinie sur GALACTIC CONQUEROR version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MODE 1:OPENOUT"JOY":MEMORY &FF:CLOSEOUT
40 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE...":CALL &BB06
50 LOAD"PROG",&1000:POKE &129C,0:CALL &1000
    
```



WEC LE MANS

-Allez GILLUS, fais rilette à Monsieur
-Ah Ouai?

```

10 REM Temps infini pour WEC LE MANS
20 FOR I=381 TO 411:READ C
30 A=C-10:POKE I,A
40 B=B+A:NEXT I
50 IF B<>3423 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
60 PRINT "Mettez la cassette originale"
70 INPUT "Appuyer sur une touche":A$
80 LOAD
90 DATA 42,175,254,179,42,151,94,13,179
100 DATA 179,154,151,95,13,179,11,151,96
110 DATA 13,106,183,151,156,162,183,42
120 DATA 218,106,84,78,93
    
```

SPECTRUM

TECHNOCOP

...moi aussi..Na!

```

10 REM Tout à l'infini pour TECHNOCOP
20 PAPER 0:INK 7
30 BORDER 0:CLEAR 24999:POKE 23658,8
40 PRINT "INSEREZ LA CASSETTE ORIGINALE"
50 PAUSE 100:INK 0
60 POKE 23624,0:CLS
70 LET A=PEEK 23631+256*PEEK 23632+5
80 LET B=PEEK A:POKE A,111
90 LOAD "CODE:POKE A,B
100 POKE 42975,0:POKE 42976,195:POKE 42942,0
110 POKE 37271,167:POKE 37366,0:POKE 37367,0
120 RANDOMIZE USR 25000
    
```



AMSTRAD

HUMAN KILLING MACHINE

H.K.M., ça s'écrit avec une "H" pour se fendre la gueule.

```

100 REM Vies et choix du level sur HKM version Disk
200 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
300 MEMORY &7000:MODE 1:BORDER 0:L=120
400 FOR N=&77B2 TO &7A62:READ A$:A=VAL("&"+A$):B=B+1
500 IF B<17 THEN POKE N,A:S=S+A+255*(S+A>255):GOTO 80
600 IF S<>A THEN PRINT"ERREUR LIGNE":L:END
700 S=0:B=0:N=N-1:L=L+10
800 NEXT:INPUT"LEVEL DE DEPART (1/3/5/7/9) ":L:POKE &787F,L-1
900 OUT &FA7E,1:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE"
1000 CALL &BB06:FOR N=0 TO 15:READ A$:INK N,VAL("&"+A$):NEXT
1100 MODE 0:CALL &77B2
1200 DATA F3,DD,21,28,7A,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,4A
1300 DATA 15,7A,5D,CD,EC,78,21,0F,7A,35,CA,6D,78,DD,7E,00,0D
1400 DATA 32,59,78,DD,23,DD,7E,00,32,44,78,DD,23,DD,7E,00,AD
1500 DATA 32,4B,78,32,5C,78,DD,23,DD,23,DD,23,CD,78,79,22,E1
1600 DATA 07,7A,ED,43,05,7A,E5,21,00,00,59,50,A7,06,09,CB,65
1700 DATA 1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,5E
1800 DATA 10,F9,22,0A,7A,43,E1,78,32,09,7A,B7,28,07,C5,CD,7E
1900 DATA 83,78,C1,10,F9,ED,5B,0A,7A,7A,B3,28,0D,ED,53,0C,46
2000 DATA 7A,CD,83,78,21,FF,FF,22,0C,7A,2A,07,7A,ED,5B,05,08
2100 DATA 7A,06,00,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,07
2200 DATA 7A,B3,20,F3,E1,D1,06,00,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,5F
2300 DATA 1B,7A,B3,20,F3,CD,AC,79,C3,C8,77,3E,00,32,0B,1E,EE
2400 DATA 21,41,00,36,00,23,36,00,23,36,3E,23,36,02,C3,40,E8
2500 DATA 00,3A,16,7A,C6,C1,4F,3A,15,7A,47,CD,AF,78,D2,C3,40
2600 DATA 77,3A,16,7A,3C,32,16,7A,FE,0A,C0,E5,AF,32,16,7A,63
2700 DATA 3A,15,7A,3C,32,15,7A,5F,CD,EC,78,E1,C9,D5,E5,79,3B
2800 DATA 32,23,7A,32,25,7A,78,32,21,7A,01,7E,FB,21,1F,7A,1E
2900 DATA 1E,09,CD,0C,79,E1,ED,5B,0C,7A,CD,2C,79,E5,CD,46,99
3000 DATA 79,E1,D1,3A,18,7A,FE,40,20,0E,3A,19,7A,FE,80,20,D4
3100 DATA 07,3A,1A,7A,B7,C0,37,C9,A7,C9,01,7E,FB,3E,0F,CD,57
3200 DATA 61,79,AF,CD,61,79,7B,CD,61,79,3E,08,CD,61,79,CD,14
3300 DATA 46,79,3A,18,7A,E6,20,28,F1,C9,7E,CD,61,79,23,1D,DE
3400 DATA 20,F8,C9,0C,7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,1B,79,E6,20,F9
3500 DATA 20,F1,C9,0C,ED,78,77,0D,23,1B,ED,78,F2,2C,79,E6,F6
3600 DATA 20,C8,7A,B3,20,ED,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,3C,79,E6,9A
3700 DATA 20,20,F3,C9,21,18,7A,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,7D
3800 DATA 0D,77,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,F5,6D
3900 DATA F5,ED,78,87,30,FB,87,30,00,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,7D
4000 DATA 3D,00,20,FC,F1,C9,DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,23,A8
4100 DATA DD,4E,00,DD,23,DD,46,00,DD,23,E5,DD,6E,00,DD,23,85
4200 DATA DD,66,00,DD,23,22,00,7A,E1,DD,7E,00,32,02,7A,DD,AC
4300 DATA 23,DD,7E,00,32,03,7A,DD,23,C9,3A,03,7A,B7,28,2A,BB
4400 DATA 2A,07,7A,E5,ED,5B,05,7A,D5,19,ED,5B,00,7A,A7,ED,A2
4500 DATA 52,22,FE,79,E5,D1,C1,E1,3A,02,7A,CD,DD,79,2A,00,4E
4600 DATA 7A,22,05,7A,2A,FE,79,22,07,7A,C9,F3,32,E3,79,7E,2E
4700 DATA FE,00,28,09,12,13,23,0B,78,B1,20,F3,C9,0B,0B,C5,67
4800 DATA 23,7E,47,23,7E,12,13,10,FC,C1,18,EA,00,00,00,00,81
4900 DATA 00,00,03,00,00,00,00,00,00,FF,FF,00,05,02,03,0D
5000 DATA 04,05,06,00,00,01,40,80,00,D8,90,BF,01,4C,00,D8,20
5100 DATA 00,BF,02,BF,14,FF,05,14,2B,2A,49,E7,4B,06,DA,FA,5C
5200 DATA 25,00,40,02,01,DD,AB,7F,66,B2,50,00,57,04,67,04,A1
5300 DATA 1F,01,76,13,2E,D5,F0,39,14,41,39,7A,48,6A,01,F9,8E
5400 DATA 74,1B,F3,A2,63,F2,9C,09,FF,0B,13,01,00,00,00,00,41
5500 DATA 00,00,00,15,19,16,01,02,0E,13,09,03,06,0F,18,10,1A

```



R-TYPE

*-Un type avec un drôle d'air...
-C'est une Typette*

```

1 REM Vies illimitées et évite les collisions
2 REM pour R-TYPE, de Patrick FUNARO
10 DATA 37,91,250,174,149,146,115,13,174
20 DATA 6,146,116,13,81,19,13,174,178,146,162,55
30 DATA 174,101,146,161,54,81,23,13
40 FOR A=384 TO 412: READ B: POKE A,B-5: NEXT A
50 SYS 384

```



HELLFIRE

*Alors monsieur TOMZAC, que fait-elle?
-ELLE FIRE ZE QUE TOU Vêu*

```

100 REM Vies et missiles infinis
200 REM Pour HELLFIRE
300 POKE 5380,1:POKE 53281,1:POKE 646,5
400 PRINT CHR$(147)
500 FOR I=272 TO 319:READ C
600 A=C-10:POKE I,A:NEXT
700 POKE 306,44
800 PRINT"Mettre la cassette originales"
900 INPUT "Appuyez sur RETURN";A$
1000 POKE 816,16:POKE 817,1:POKE 2050,0
1100 LOAD
1200 DATA 42,175,254,179,40,151,160,13,179
1300 DATA 11,151,161,13,106,179,53,151
1400 DATA 141,82,179,11,151,142,82,86,58,81
1500 DATA 179,10,151,186,44,179,106,151,21
1600 DATA 58,179,183,151,45,59,86,15,16,84
1700 DATA 78,93

```

AMSTRAD

TOTAL ECLIPSE

Esso..es el AMOR!

```

1 ' Temps figé, eau à volonté et on ne se fatigue
2 ' jamais pour TOTAL ECLIPSE version cassette
3 ' de Patrick FUNARO
10 DATA 33,0,64,17,160,15,1,149,0,237
20 DATA 176,62,195,50,6,16,33,25,191,34
30 DATA 7,16,195,160,15,205,206,188,62,52
40 DATA 50,1,106,62,61,50,89,106,62,119
50 DATA 50,254,98,62,53,50,76,106,62,53
60 DATA 50,172,107,62,50,50,24,118,62,58
70 DATA 50,238,103,62,254,50,241,103,62,2
80 DATA 50,244,103,201
90 MODE 1: FOR A=48896 TO 48969: READ B
100 POKE A,B: C=C+B: NEXT A
110 IF C<>6656 THEN PRINT "Erreur de data": END
120 POKE 48925,0: POKE 48930,0: POKE 48935,0
130 POKE 48940,0: POKE 48945,0: POKE 48950,0
140 INPUT "Insérez la cassette <RETURN>";OK$
150 CALL 48439: MEMORY 16383: MODE 1
160 LOAD "!",16384: CALL 48896

```

MSX**OUT RUN**

-T'as vu le train?
-Où TRAIN?

```
10 REM Temps infini pour OUTRUN
20 SCREEN 0:KEYOFF:COLOR 15,1,1
30 POKE &HFCAB,1
40 B=0:FOR I=&H85E0 TO &H85F3
50 READ A:POKE I,A
60 B=B+A:NEXT I
70 IF B<>2303 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
80 POKE &H85F3,160
90 INPUT "INSEREZ LA CASSETTE ORIGINALE":OK$
100 BLOAD "CAS":POKE &H9086,&HE0
110 POKE &H9087,&H85:DEFUSR=&H9000:A=USR(A)
120 DATA 58,243,133,167,40,10
130 DATA 175,50,132,143,50
140 DATA 188,151,50,65,154
150 DATA 195,133,166,0
```

AMSTRAD**WIZBALL**

-Ce soir, je sors!
-avec qui?
-avec Ball
-With Ball?

```
10 REM Vies infinies sur WIZBALL version Disk
20 REM Pour le pack OCEAN'S ALL STAR HITS No.2
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 OPENOUT"W":MEMORY &149F:CLOSEOUT
50 MODE 0:FOR N=0 TO 15:INK N,0:NEXT
60 LOAD"MEG1",&14A0:LOAD"MEG2",&C000
70 POKE &E94A,&A7:CALL &FF9C
```

SPECTRUM**LED STORM**

Comme dirait Carlos...
"Qu'il est laid"

```
1 REM Ce long listing vous donne l'invulnérabilité
2 REM et l'énergie infinie pour LED STORM
5 MERGE ""
6 RUN 10
35 POKE 37327,0
```

**TURBO GT**

Au lieu de jeter le turbo, tu me le donnes?
Et oui, c'est lui! Il a gagné AIRBORNE RANGER.

```
'Entraînement pour Turbo GT
'de Frédéric PAUCHET
'Taper ce programme en GFA, toutes versions.
PRINT "TURBO GT"
RESERVE 100000
AD=GEMDOS(&H48,L:23745)
BLOAD"TURBOGT.PRG",AD
PRINT AT(2,7);"ENTRAINEMENT ?";
REPEAT
  AS=INKEY$
  UNTIL AS<>""
  PRINT UPPERS$(AS)
  IF UPPERS$(AS)="O"
    RESTORE ENTRAINEMENT
  ELSE
    RESTORE NORMAL
ENDIF
FOR I=0 TO 56 STEP 4
  READ A
  LPOKE AD+8130+I,A
NEXT I
BSAVE "TURBOGT.PRG",AD,23745
END
ENTRAINEMENT:
DATA &2F003F3C,&B4E41,&548F4A40,&67143F3C,&74E41
DATA &548F0C00,&706606,&397C0000,&F9183F3C,&B4E41
DATA &548F4A40,&670A3F3C,&74E41,&548F60EA,&201F4E75
NORMAL:
DATA &4E56FFDE,&3D7C002,&FFEE6000,&4BA302E,&FFEE380
DATA &41ECF8BE,&D0C03010,&322CF8C8,&C3FC0102,&41ECF3AA
DATA &D288C1FC,&62041,&D0C03D50,&FFFE302E,&FFEE380
```

AMSTRAD**ROAD BLASTERS**

Voir page suivante....héhéhé...!

```
1 ' Vies, fuel et armement illimités
2 ' pour ROAD BLASTER version cassette
10 DATA 243,33,0,64,1,3,3,62,139,237
20 DATA 79,237,95,174,119,0,35,11,120,177
30 DATA 32,245,237,95,198,25,33,46,64,1
40 DATA 213,2,237,79,237,95,174,119,0,35
50 DATA 11,120,177,32,245,33,0,64,17,0
60 DATA 185,1,3,3,237,176,62,64,50,54
70 DATA 185,62,195,50,84,185,33,75,160,34
80 DATA 85,185,195,46,185,221,33,217,187,17
90 DATA 179,0,205,103,187,33,94,160,34,138
100 DATA 188,195,3,188,62,61,50,252,9,62
110 DATA 3,50,76,10,62,61,50,191,36,62
120 DATA 61,50,16,49,62,0,50,1,2,195
130 DATA 64,0,
140 MODE 1: FOR A=&A000 TO &A079: READ B: POKE A,B
150 C=C+B: NEXT A
160 IF C<>11321 THEN PRINT "AAAAIIIIE !! Erreur !!!": END
170 POKE 41055,167: POKE 41060,4: POKE 41065,0
180 POKE 41070,0
190 INPUT "Insérez la cassette <RETURN>":OK$
200 MODE 1: MEMORY &37C0: CALL &BD37: LOAD "!",&37C1: CALL &387C
210 LOAD "!",&4000: CALL &A000
```

AMSTRAD**LAST NINJA II**

*-J'ai attrapé NINJA II
-Lâche le!*

```

10 ' Donne de l'énergie infinie
20 ' pour THE LAST NINJA 2 version cassette
25 ' de Patrick FUNARO
30 DATA 243,33,0,64,1,3,3,62,139,237
40 DATA 79,237,95,174,119,0,35,11,120,177
50 DATA 32,245,237,95,198,25,33,46,64,1
60 DATA 213,2,237,79,237,95,174,119,0,35
70 DATA 11,120,177,32,245,33,0,64,17,0
80 DATA 185,1,3,3,237,176,62,64,50,54
90 DATA 185,62,195,50,84,185,33,75,5,34
100 DATA 85,185,195,46,185,221,33,217,187,17
110 DATA 195,0,205,103,187,33,0,0,34,116
120 DATA 188,33,100,5,34,154,188,195,3,188
130 DATA 33,109,5,34,166,0,195,64,0,175
140 DATA 50,156,60,62,195,50,156,171,33,127
150 DATA 5,34,157,171,195,64,6,62,16,205
160 DATA 55,172,205,5,188,208,245,197,213,229
170 DATA 33,176,5,58,0,64,190,40,5,35
180 DATA 35,35,24,245,175,35,94,35,86,18
190 DATA 62,195,50,156,171,33,127,5,34,157
200 DATA 171,225,209,193,241,201,1,17,183,58,3
210 DATA 173,61,34,11,61,197,234,59,58,227
220 DATA 61,0,0,0,0,0,0,0,0,0
230 DATA 243,33,0,160,17,0,5,1,191,0
240 DATA 237,176,195,0,5,0,0,0,0,0
250 MODE 1: PRINT "Patience ..."
260 X=40960:W=X+199:GOSUB 300:X=48896:W=X+19:GOSUB 300
270 IF C<>20564 THEN PRINT "AARGHH ! Erreur ...": END
280 CLS: INPUT "Insérez la cassette <RETURN> ";OK$
290 CALL 48896
300 FOR A=X TO W: READ B: POKE A,B: C=C+B: NEXT A
310 RETURN

```

VAMIGA**HOLLYWOOD POKER**

*-Au menu du jour : du chewingum!
-Passez moi la carte!*

```

REM Bidouille déshabilleuse pour HOLLYWOOD POKER
REM de Denis NADE
PRINT "Insérez votre disquette avec la copie de sauvegarde de"
PRINT "Hollywood Poker et appuyer sur une touche"
QUESTION:
a$=INKEY$:IF a$="" THEN QUESTION
CHOIX1:
PRINT
PRINT "Nom de la fille : "
PRINT "<1> Isabelle"
PRINT "<2> Laurence"
PRINT "<3> Denise"
PRINT "<4> Stéphanie"
INPUT nf$
a=VAL(nf$)
If a<1 or a>4 then choix1
For i=1 to a:READ n$:NEXT
DATA isa,lor,den,ste
NAME "df0:"+n$+".5" AS "df0:BOF"
NAME "df0:"+n$+".1" AS "df0:"+n$+".5"
NAME "df0:BOF" AS "df0:"+n$+".1"
PRINT "Bidouille effectuée par le pouvoir du JOYSTICK Ancestral"

```

AMSTRAD**RETURN OF THE JEDI**

Hey Jedi, fais gaffe si tu te retournes.

```

1 ' Vies infinies
2 ' pour RETURN OF THE JEDI version cassette
3 ' de Patrick FUNARO
10 DATA 243,33,27,128,17,0,128,1,240,1
20 DATA 125,237,79,237,95,174,235,174,235,119
30 DATA 35,19,11,120,177,32,242,62,195,50
40 DATA 254,128,33,41,132,34,255,128,195,44
50 DATA 128,33,24,1,34,99,8,34,85,40
60 DATA 221,33,0,144,195,2,129
70 MODE 1: FOR A=33792 TO 33848: READ B
80 POKE A,B: C=C+B: NEXT A
90 IF C<>5925 THEN PRINT "Erreur de data !": END
100 INPUT "Insérez la cassette <RETURN> ";OK$
110 MODE 1: CALL 48439: MEMORY 32767
120 LOAD "!",88000: CALL 33792

```

26

AMSTRAD**ROAD BLASTERS**

Voir page précédente...héhéhé...!

```

10 REM Fuel infini sur ROAD BLASTERS version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &9000:MODE 1
40 FOR N=&A94A TO &AAB7:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>40459 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:CLS:OUT &FA7E,1:CALL &A94A
90 DATA F3,3E,02,21,40,00,CD,67,A9,3E,03,21,00,40,CD,67
100 DATA A9,AF,32,E7,25,01,7E,FA,ED,79,C3,40,00,DD,21,AC
110 DATA AA,4F,DD,7E,00,B9,28,0A,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23
120 DATA 18,F0,DD,56,01,DD,5E,02,DD,46,03,3E,06,93,B8,38
130 DATA 07,7B,80,3D,4F,C3,AF,A9,0E,05,C5,F5,E5,D5,CD,AF
140 DATA A9,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,CB,23,CB,23,7C,83,67
150 DATA 1E,01,14,18,D6,7A,32,93,AA,32,9C,AA,22,F0,A9,7B
160 DATA 32,9E,AA,79,32,A0,AA,18,11,7A,32,93,AA,32,9C,AA
170 DATA 22,F0,A9,79,32,9E,AA,32,A0,AA,11,96,AA,CD,0C,AA
180 DATA 3A,A4,AA,B7,20,F4,11,90,AA,CD,F6,A9,11,96,AA,CD
190 DATA 0C,AA,11,99,AA,21,40,00,CD,14,AA,C9,CD,07,AA,11
200 DATA 94,AA,CD,0C,AA,21,A4,AA,CB,6E,28,F3,C9,01,5F,AA
210 DATA 18,0B,01,41,AA,21,A4,AA,18,03,01,36,AA,ED,43,2E
220 DATA AA,1A,47,13,C5,1A,13,CD,65,AA,C1,10,F7,01,7E,FB
230 DATA 11,10,20,C3,41,AA,0C,ED,78,77,0D,23,ED,78,F2,36
240 DATA AA,A2,20,F2,21,A4,AA,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78
250 DATA 77,0D,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,A3,20,EA,3A,A5,AA
260 DATA E6,04,C0,37,C9,ED,78,F2,5F,AA,C9,01,7E,FB,F5,ED
270 DATA 78,87,30,FB,87,30,02,F1,C9,F1,0C,ED,79,0D,3E,05
280 DATA 3D,00,20,FC,C9,C5,06,F5,ED,78,1F,38,FB,ED,78,1F
290 DATA 30,FB,C1,10,F0,C9,03,0F,00,06,01,08,02,4A,00,09
300 DATA 4C,00,06,00,02,03,05,2A,FF,03,48,00,00,15,00,C6
310 DATA 02,00,01,03,01,10,02,06,02,10,03,09,03,17,00,00

```

SORCERY +

legende

- Les ennemis
 1. le fantome
 2. l'oeil
 3. l'esprit
 4. la tete SOURIANTE
 5. le sanglier

- Les objets
 1. une masse d'arme
 2. une foudrre
 3. un livre de SORTILEGES
 4. une epave de BOUTEILLE
 5. une carrosse

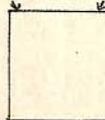
- LES LIeux
 1. une chaudiere
 2. une fleur de lys
 3. un sac de SORTS
 4. une clef
 5. une baguette magique
 6. une lune de SORCIER
 7. une couronne
 8. un blason
 9. un parchemin
 10. une lyre
 11. un goblet de VIN

you are:

1. above the chateau
 2. near the chateau
 3. in the wood
 4. near the village
 5. in the chateau
 6. in the tunnel
 7. in the wastelands
 8. outside the castle
 9. in the castle
 10. in the donjon
 11. at the waterfall
 12. near the palace
 13. in the palace
 14. in the STRONGROOM

15. in the tunnel mouth
 16. near Stonehenge
 17. at Stonehenge

numero(s) des ennemis numero des objets

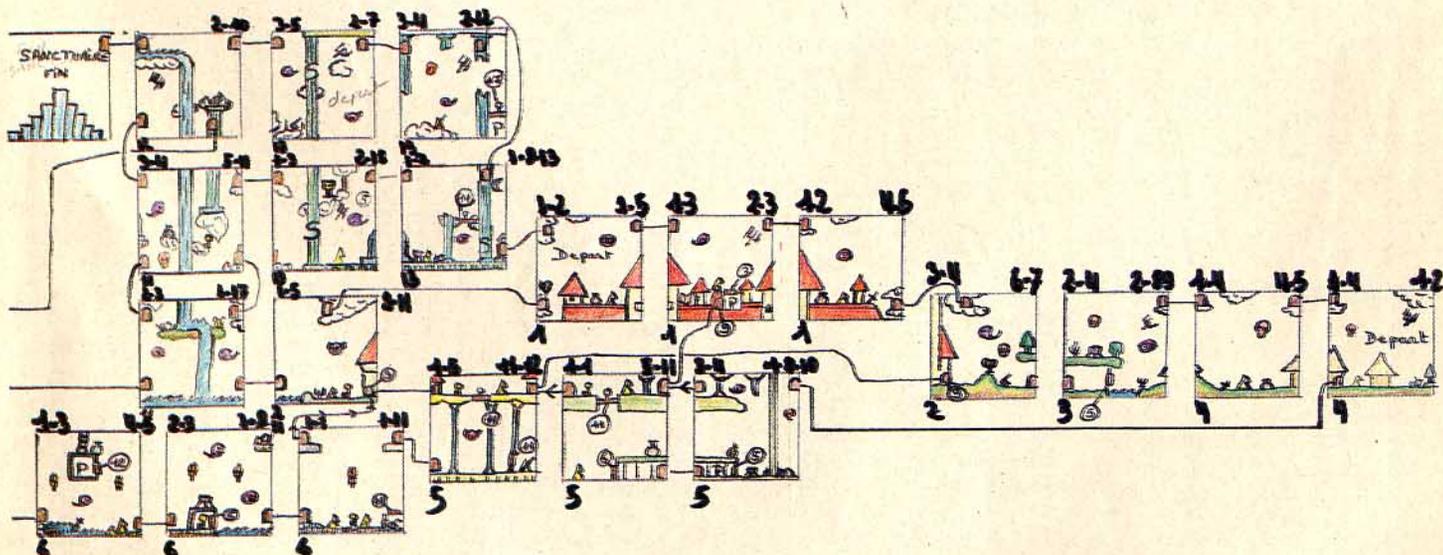
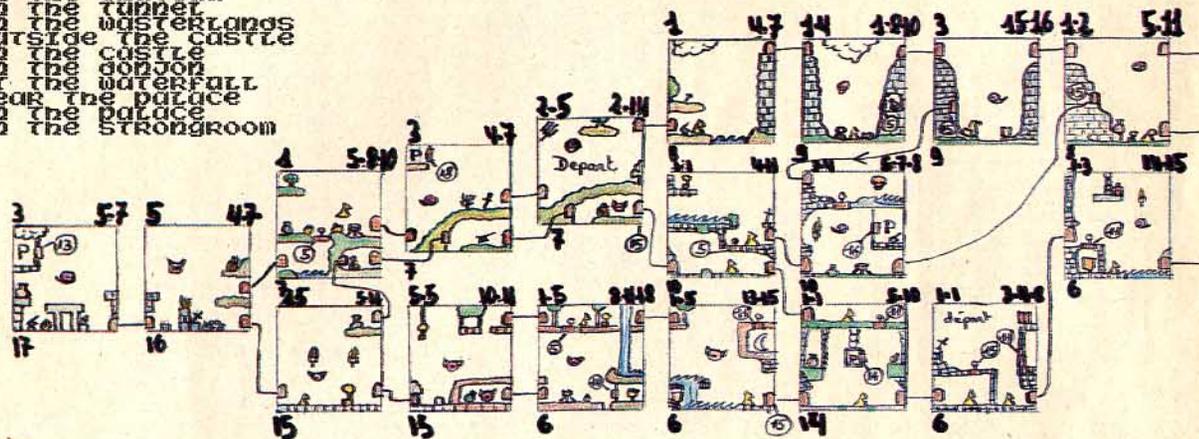


numero du lieu

→ : sans obligatoire
 P : prisonnier.

⊕ : porte ouvrant avec l'objet n°x

ligne epaisse



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

BLASTEROIDS

Pour avoir des crédits infinis, prendre un éditeur de secteur et:

Piste 6, secteur &17, a &1D4, remplacer 3D par 00 ou rechercher les octets 3A 4E 21 3D 32 et les remplacer par 3A 4E 21 00 32

POKE &2158,0
(Patrice MAUBERT)

MOTOR MASSACRE

Pour avoir des munitions infinies, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants : BA 0D 7E D6 01 et les remplacer par BA 0D 7E D6 00

POKE &3479,0

Wealth infini : rechercher les octets 0D 7E B7 C8 35 et les remplacer par 0D 7E B7 C8 00

POKE &2D17,0

Fuel infini : rechercher les octets 0E 7E B7 C8 35 et les remplacer par 0E 7E B7 C8 00

POKE &485C,0

Gun infini : rechercher les octets 51 0E 7E D6 01 et les remplacer par 51 0E 7E D6 00

28 POKE &4578,0

Energie ATV infinie : rechercher les octets 7E FE 58 C8 34 et les remplacer par 7E FE 58 C8 00

POKE &4845,0
(Patrice MAUBERT)

OUT RUN

Pour avoir du temps infini, prendre un éditeur de secteur et : Piste 7, secteur 05, a &164, remplacer 35 par 00 ou rechercher les octets AE 2B 06 03 35 et les remplacer par

AE 2B 06 03 00

POKE &2264,0
(Patrice MAUBERT)

THUNDER BLADE

Pour avoir des vies infinies, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants : 3A 97 00 D6 01 et les remplacer par 3A 97 00 D6 00 (LE TOUT DEUX FOIS)

POKE &0FA3,0
POKE &0FE2,0

Pour être invulnérable, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants : 04 3D 32 8D 00 et les remplacer par 04 00 32 8D 00

POKE &0532,0
(Patrice MAUBERT)

ATARI

ERREURUS DU VACCINUS ANTIVIRUS BY GILLUS

Arrrggghhhh!!! Un Alien indésirable s'est glissé dans la transmission des données par modem interposé... Avec plus de 124 000 appels, le standard de Joystick Hebdo a sauté... Gillus le PATCHUS vous donne, dans sa généreuse bonté, la rectification qu'il faut apporter... La 6ème ligne de datas : 17025,45240,1062,24576,6,8760,1066,16890 est à remplacer par..... 17025,16890,52,8568,1138,362,24580,0 Et à la 7ème ligne qui commence par 40 on met 0 à la place de 40. Le checksum lui reste inchangé. (GILLUS)

FLYING SHARK

Une fois dans le tableau des scores, rentrer les 3 lettres du code en appuyant sur le 5 du pavé numérique lors de la dernière lettre. Rentrer le premier code d'abord pour obtenir un score plus grand à chaque fois. Le super tir: J-H (Joystick-Hebdo:NDLR) Les vies infinies: KDJ L'invulnérabilité: HSC

ELF

Voici enfin les codes inédits pour

accéder au 8 niveaux:

- 1 DISCORD
- 2 BOTANY
- 3 URCHIN
- 4 CRINGE
- 5 HEAVEN
- 6 BOOT
- 7 EMBARK
- 8 DYNAMO

FLIGHT SIMULATOR II

Looping avec le cessna, c'est possible!!! Avec de l'altitude, piquer pour bloquer le compteur, tirer à fond sur le manche, quand la vitesse arrive à zéro, sortir de suite les volets tout en gardant le manche tire, voilà, c'est fait! Pour le looping inversé, il faut être très haut, les gaz à fond, piquer en poussant la souris, l'avion ne semble pas vouloir remonter à l'envers, insister, il vibre, alors là, vous tirez la souris comme pour redresser et le looping est inversé! Car les commandes de la souris pour monter ou descendre se sont inversées, étonnant non!!! (Alexandre BLACHERE)

AFRICAN RAIDERS

-Dis papa, j'voudrais faire des châteaux de sable dans le désert.

-Ben, alors, vas-y fiston!

-Euh...oui...mais j'voudrais les faire aux niveaux 2, 3, 4 et 5 d'African Raider.

-...Ok, Ok! T'as qu'à passer d'abord le premier niveau...C'est tout.

-Mais oui, mais c'est 'achement long! Dis papa, c'est bête hein! Et ben tu sais, le papa à mon copain, il trouve plein de trucs pour Joystick-Hebdo. Il est fort lui...

-Pffff! Appelle ton copain Mutil ou son cousin.

-DiskDoctor?

-Ouai!!! Il faut qu'il aille au 220ème secteur et qui se mette en Hédadecimal.

-Et alors?

-Laisse moi finir, en ligne 210, colone 20, il trouvera le nombre 63.

~J'y comprends rien!

-STOP! Tu me laisses finir, oui ou m.... Si tu veux débiter au tableau:

2 remplace, 63 par 61

3 remplace, 63 par 65

4 remplace, 63 par 64

5 remplace, 63 par 62

-Alors, c'est qui le meilleur papa?

-Ben, lui, il en envoie tout le temps! Mais maintenant que je

me suis abonné, ça va faire mall! Va te coucher maintenant.

-Oui papa...

-Au fait, donne moi African Raiders.

-Tu veux faire des patés de sable?

NDLR : Bravo RUNNY!

COMMODORE

HYPER CIRCUIT

Pour avoir des vies infinies:
POKE 18651,234
POKE 18652,234
POKE 18653,234

MUNSTER

Chargez le jeu puis faites un reset et tapez:

POKE 2176,Nb (Nb représente la vitesse du jeu, essayez entre 0 et 5)

POKE 6422,208 donne de l'énergie infinie
SYS 14336
(Alexander IAN)

GAPLUS

Pour avoir des vies infinies, faire un reset et tapez:

POKE 32496,173

SYS 2048

(Alexander IAN)

HUMAN KILLING MACHINE

Pour avoir de l'énergie infinie:

POKE 18432,234

POKE 18433,234

POKE 18434,234

POKE 6518,234

POKE 6519,234

POKE 6512,234

SYS 2062

(J-P BEAUGENDRE)

DOUBLE DRAGON

Pour avoir de l'énergie infinie

POKE 24066,234

POKE 24067,234

POKE 24068,237

POKE 28567,234

POKE 28568,234

SYS 36046

(J-P BEAUGENDRE)

ACE

Pour économiser le fuel quand il n'en reste pas beaucoup, grimper au maximum, puis piquer a fond plein gaz, quand la vitesse est au maximum en piqué, ré-

duire à fond les gaz, ainsi on atteint la vitesse de 2000 Km/h sans consommateur de fuel puisque tout est arrêté, bien sur, il faut redresser pour ne pas se scasher, ça marche 8 fois sur 10. (Alexandre BLACHERE).

EVERONE'S WALLY

Pour avoir des vies infinies: POKE 34661,234
POKE 34662,234
POKE 34663,234
(INCONNU)

BARBARIAN

Pour avoir un super truc, il faut appuyer sur la touche C à n'importe quel endroit où l'on se trouve. Le cadre deviendra rouge. A présent, tu pourras passer sans problème toutes les embûches et tous les ennemis et aussi prendre tous les objets que tu trouveras. Le magicien sera très vulnérable mais par contre évite les pièges.

AMIGA

PANDORA

Le chimiste donne l'Acide qui permet de passer sous tous les robots. Prendre le Laser rifle pour descendre l'homme vert qui court, lui même donne le

MAN HUNTER (16 BITS)

2ème partie de la solution : L'homme se dirige ensuite vers un bar de NORTH BROOKLYN. Observez la scène et ensuite allez-y. Entrez dans le bar et regardez le jeu vidéo à gauche. Alors que vous commencerez à y jouer, des hommes vous agripperont, il vous faudra ensuite lancer quatre couteaux entre les doigts d'un MANHUNTER sans le blesser. Une fois le jeu réussi, retournez au jeu vidéo. Abattez les maisons avec les balles qui apparaissent quand vous marchez sur un carré. Attention à ne pas toucher les murs du labyrinthe. Une fois le jeu fini, sortez du bar et branchez le MAD en mode TRACKER. Votre homme se dirige ensuite dans les toilettes du "PARK" et disparaît. Allez au parc et entrez dans les WC des dames. Allez au WC le plus au fond (le dernier à droite) et asseyez vous dessus. Tirez alors trois fois la

Sonic blaster qui permet de détruire l'homme de glace d'un seul coup de poing. Pour franchir la barrière électrifiée qui permet d'entrer dans la salle du commandant, il faut prendre la carte ID du lieu commandant qui se trouve à coté, la salle est constamment ouverte. Pour entrer dans la salle du capitaine, prendre la carte ID prise chez le commandant. Dans la salle du capitaine, prendre le Mobian brain qui remonte l'énergie au maximum, il ne sert qu'une fois. (Etienne JANEL).

KORTEX

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de mémoire (ex:MONITOR-C) et faire : L SPACE 30000. Puis mettre 4E714E71 en 31866 puis faire : S SPACE 30000 37FBE. (Pierre BOUTAVANT)

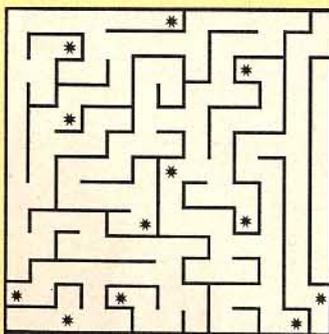
WARLOCK QUEST

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de mémoire (ex:Monitor-C) et faire: L WQ 30000. Puis mettre 4E71 en 3E924 puis faire: SWQ 30000 42544. (Pierre BOUTAVANT)

ALPHA ONE

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de mémoire (ex:Monitor-C) et faire:L SPACE 30000. Puis mettre 4E714E71

chasse d'eau et vous vous retrouverez dans les égouts.



A la sortie des égouts ramassez le médaillon. Pressez F3 et rendez vous à CONEY ISLAND. La, trois jeux vous sont proposés. Essayez les et vous gagnez un prix identique si vous ne ratez pas les cibles. Revenez ensuite au bar et rejouez au jeu vidéo en empruntant le chemin le plus court. Notez alors l'ordre trois maisons sont détruites avec trois balles. Revenez à CONEY ISLAND et jouez au jeu du milieu. Abattez les

en 31866 puis faire:S SPACE 30000 37F94. (Pierre BOUTAVANT)

MSX

PENGUIN ADVENTURE

Lorsque la partie commence et qu'il faut choisir entre le niveau 1 et le niveau 2, tapez NORIKO puis return et lorsque la partie est terminée, vous verrez apparaître à l'écran "F5 Continue" qui permet de continuer la partie du tableau où l'on a perdu tous les objets. Même chose en tapant KAZUMI (clavier qwerty) mais sans les objets. (Fabrice VALESTRA)

TIME PILOT

Pour avoir les vies infinies: POKE &H90C4,0
POKE &H90C5,0
POKE &H90C6,0
POKE &H90C7,0
POKE &H90C8,0
POKE &H90C9,0

SPECTRUM

BRAINSTORM

Et voici une super bidouille pour éviter aux joystickeurs de prendre de l'aspirine. Avant d'ap-

pouées dans le même ordre, c'est à dire... (J.Michel JINESTET)

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12

ZAK MAC KRACKEN

4ème partie de la solution : A San Francisco: Vider sushi du bocal dans la lampe éteinte (si vous aimez le poisson cuit allumez la lampe) Aller dans le magasin de la 14ème rue. Acheter un ticket de lot. Taper le numéro trouvé dans le vaisseau. Se promener dans la ville jusqu'à ce que le tirage ait eu lieu. Aller empêcher l'argent. Retourner au Zaïre. Au Zaïre: aller voir le chef

puyer sur FIRE pour commencer le jeu, sélectionner Play game et appuyer sur les touches 1,2 et 3 pour accéder au mode éditeur ou les touches 2 et 4 pour...une surprise!

HYDROFOOL

Pour avoir les vies infinies: POKE 25883,201

1942

Pour avoir les vies infinies: POKE 47007,255 (Xavier TARDY)

URIDIUM

Pour avoir les vies infinies: POKE 55419,0
POKE 55420,255 (Xavier TARDY)

I BALL

Pour avoir les vies infinies: POKE 49483,0
POKE 49168,0 (Xavier TARDY)

RYGAR

Pour avoir les vies infinies: POKE 51216,0
POKE 61577,0 (Stéphane DA SILVA GOMES)

de la tribu et lui donner le cristal jaune. Utiliser le cristal jaune.

Essayer les destinations une par une en se servant du yellow crystal. 1: au Pérou prendre le candélabre. 2: en Egypte tirer le levier qui est sur le mur de gauche, descendre l'escalier puis allumer la torche avec le briquet et sortir de la pyramide. Aller ensuite devant les dessins étranges sur l'une des pattes du sphinx, utiliser le crayon sur les dessins étranges et recopier le dessin trouvé sur Mars (la pièce ou il y avait la carte de l'ancienne terre). Dans le sphinx: ne pas entrer dans la pièce dont la porte est surmontée de deux yeux menaçants (sinon surprise!!!). Trouver la pièce dont la porte est surmontée de 2 yeux bienveillants et entrez y. Appuyer sur les boutons dans l'ordre, de la droite vers la gauche (une carte apparaît). 5ème partie dans le numéro 28. (Philippe THESLER & Marc VOGEL)



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

DAN SILVER

Romain. Q.27001
Où trouver une lampe? Comment rentrer dans la cabanne? Qu'y-a-t'il à coté de la caisse dans le train? Ou trouver les diamants? Comment s'envoler avec le delta-plane sans se faire détruire par les lasers?

L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD

Antony. Q.27002
Je n'arrive pas à faire dire au Migrax les coordonnées de la planète des Ondoyantes et des Antennes et j'aimerais d'autres petits trucs.

RENEGADE

Anthony. Q.27003
Je n'arrive pas à tuer Bertha (le boss du troisième tableau), que dois-je faire? (je perds à cause du temps).

LA CHOSE DE GROTEMBOURG

Un lecteur. Q.27004
Pourriez-vous me dire comment trouver le souterrain?

AVENGER

Eric. Q.27005
Comment faire pour prendre les cordes, le levier, le sabre? Il n'y a que mon énergie qui diminue!

BUBBLE BOBBLE

Christophe. Q.27006
Au secours!! Donnez-moi vite le code pour la deuxième partie!!!!

LE PASSAGER DU TEMPS

Pierre. Q.27007
Merci de bien vouloir me donner le code pour ce jeu, je suis coincé dans l'ascenseur.

JEWELS OF BABYLONE

Un lecteur. Q.27008
Je suis peut-être nul, mais je n'arrive à rien sur le bateau!! Help-me.

THE LAST NINJA II

Nichy le pomé. Q.27009

Je suis bloqué sur l'île où il y a des sales bêtes qui me grignent. Que faire??

PAC LAND

Nicky le pomé. Q.27010
Je suis bloqué au niveau du tremplin.

FRANK BRUNO'S BOXING

Ripley. Q.27011
Comment et avec quels coups peut-on battre les deux derniers boxeurs?

COMBAT SCHOOL

Philippe. Q.27012
J'arrive à l'arrivée du premier niveau, ayant environ 3 secondes au compteur, peu après, je vois un tableau bizarre sur mon temps et mon bonus, mais je reviens au début du premier niveau. Que se passe-t'il? Merci d'avance.

CRASH GARRET

Frédéric. Q.27013
Je voudrais savoir comment droguer l'infirmière avec la seringue, car je bloque. "Pique infirmière" ne marche pas.

LA CHOSE DE GROTEMBOURG

Un lecteur. Q.27014
Je suis complètement bloqué au début du jeu. En effet, mais quelle est cette forêt dont me parle Sergio à la caverne? Je suis dans la ville et je n'arrive pas à en sortir pour pouvoir, au moins, commencer l'aventure. Quelqu'un pourrait-il m'aider, SVP?

TIGER ROAD

Lionel. Q.27015
Après avoir tué le géant bleu, est-ce que ça recommence au début indéfiniment?

HERCULES

Eric. Q.27016
Je ne comprend rien, comment tuer le lion?

MERCENARY

Laurent. Q.27017
J'aimerais savoir comment s'évader de la planète Targ. J'ai visité toutes les salles, et j'ai même fait un plan pour m'en sortir. Les objets que l'on trouve ne servent à rien du tout et il n'y a plus aucun vaisseau galactique pour repartir. De plus il n'y a aucun habitant.

TOP SECRET

Eric. Q.27018
J'ai un problème, je ne trouve pas de laisser-passer. Où puis-je en trouver, à qui vendre les fleurs que l'on trouve dans le square?

RIGEL'S REVENGE

David. Q.27020
Je suis coincé, un peu d'aide serait sympa. Vite, que faire!

PINK PANTHER

Karine. Q.27021
Dans le level 1, comment se débarrasser des somnanbules? Je n'arrive pas à sélectionner un piège! Help!

ANTIRIAD

Karine. Q.27022
Dès le début, je n'arrive pas à sauter vers l'armure? Comment change-t-on de niveau?

SHINOBI

Jérôme. Q.27023
Comment détruire l'hélicoptère?

MONTY ON THE RUN

Casse cou. Q.27024
Comment faire pour se servir des objets ramassés?

EDEN BLUES

Casse cou. Q.27025
Comment ne pas se faire écraser dans la salle écraseuse?

SAPIENS

Philippe. Q.27026
J'ai réussi toutes les missions et lorsque je ramène la bâton sacré à Hognon, il dit: "Tes exploits portent ombrage à mon pers-tige, on va voir qui est le chef".

Enfin, un truc comme ça quoi! Alors, il m'attaque. Le plus embêtant, c'est qu'il me tue d'un seul coup de hache. Comment peut-on faire pour le tuer !!!????!?!?. (Je marque ma colère par la ponctuation !)

BATMAN

Marc. Q.27027
Comment faire pour utiliser les objets trouvés. Quand on est dans la Batcave, à certains tableaux, il y a marqué une instruction en haut à gauche, comment la suivre? (Version Amstrad)

GREEN BERET

Un lecteur. Q.27029
Dans le niveau 2 comment tuer le parachutiste?

PIRATES

Fabien. Q.27030
Est-ce qu'il y a une astuce pour garder tous les hommes que l'on trouve?

FRANK BRUNO'S BOXING

Un lecteur. Q.27031
Pourrait-on me donner les codes pour passer les boxeurs?

THANATOS

Un lecteur. Q.27032
Comment tuer les espèces de chats?

PLATOON

Tagada. Q.27033
Quelle direction faut-il prendre quand je suis dans la deuxième jungle?

BATMAN

Gilles. Q.27034
Je trouve une voiture, est-ce juste une partie du décors, ou peut-on s'en servir, si oui, comment?

SRAM

Emmanuel. Q.27035
Où se trouve la flèche? Cela fait des jours et des jours que je la cherche, mais pourtant elle est bien quelque part!!



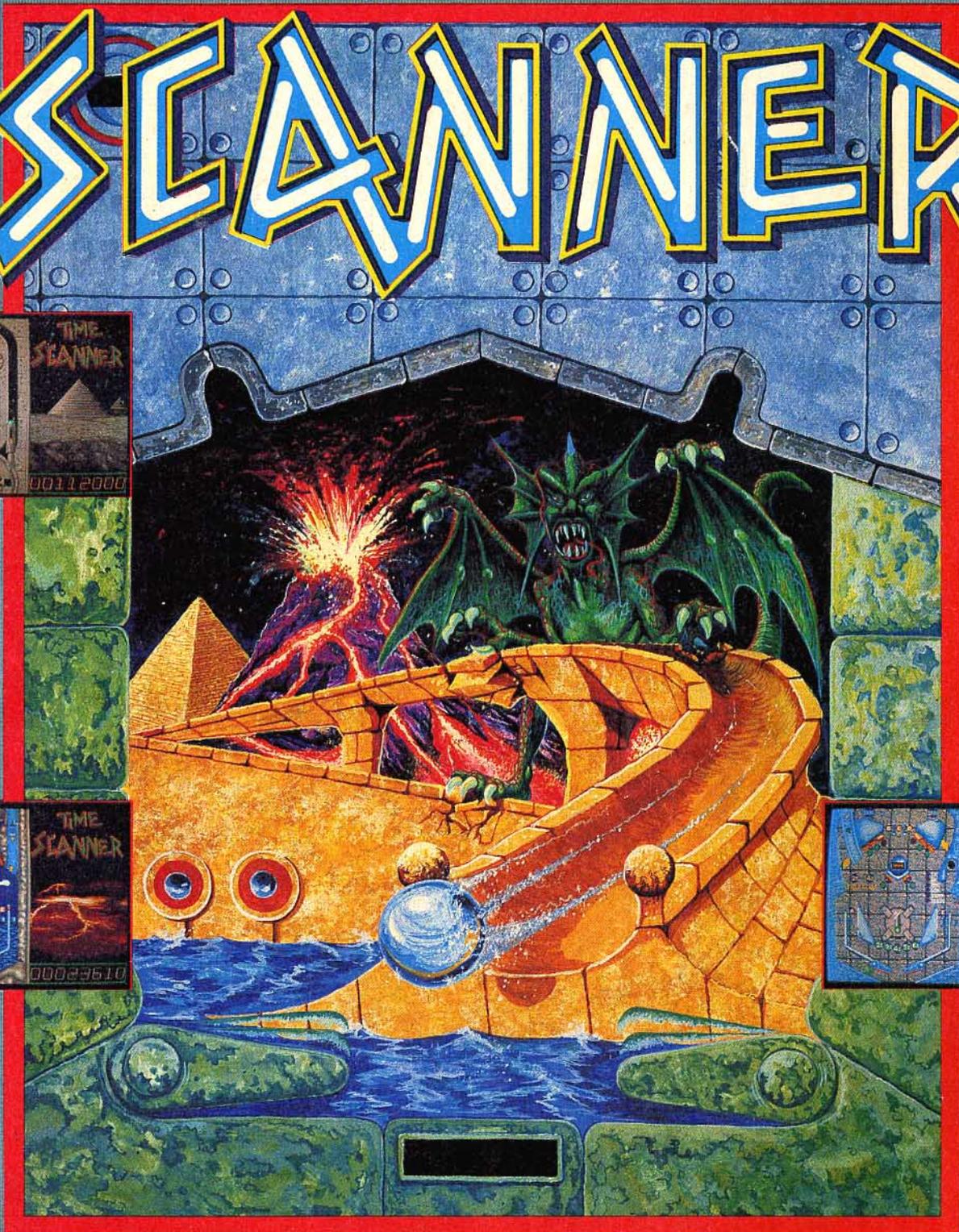
TIME

THE ULTIMATE EXPERIENCE IN PINBALL

SCANNER



ARTIST: ST. SEAFIELD SHOWN



DISTRIBUÉ PAR

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué

94021 CRETEIL CEDEX - Tél. 16 (1) 48 98 99 00



MAIL ORDER: POSTRONIX LTD.
NEW ENTERPRISE CENTRE FREEHOLD STREET
NORTHAMPTON NN2 6EW TEL: 0454 791771
QUOTE REFERENCE ACT 11 CONSUMER ENQUIRIES
TECHNICAL SUPPORT: 0734 310003

MARKETED AND DISTRIBUTED BY ACTIVISION UK LTD.

- ★ MULTI-BALL PLAY ★
- ★ UP TO 5 FLIPPERS ON THE TABLE ★
- ★ 4 EXCITING STAGES: VOLCANO, SAQQARAH, RUINS AND FINAL ★
- ★ NUDGE AND TILT FEATURES ★
- ★ SPECIAL FINAL BONUS SCREEN - A COMPLETELY NEW "BREAKOUT" STYLE GAME ★



TIMESCANNER™ SEGA ©
ARE TRADEMARKS OF
SEGA ENTERPRISES LTD
THIS GAME HAS BEEN
MANUFACTURED UNDER LICENSE
FROM SEGA ENTERPRISES LTD., JAPAN