



JOYSTICK

HEBDO

N° 29 • 24 MAI 1989

L'HEBDO DES JEUX MICRO INFORMATIQUE

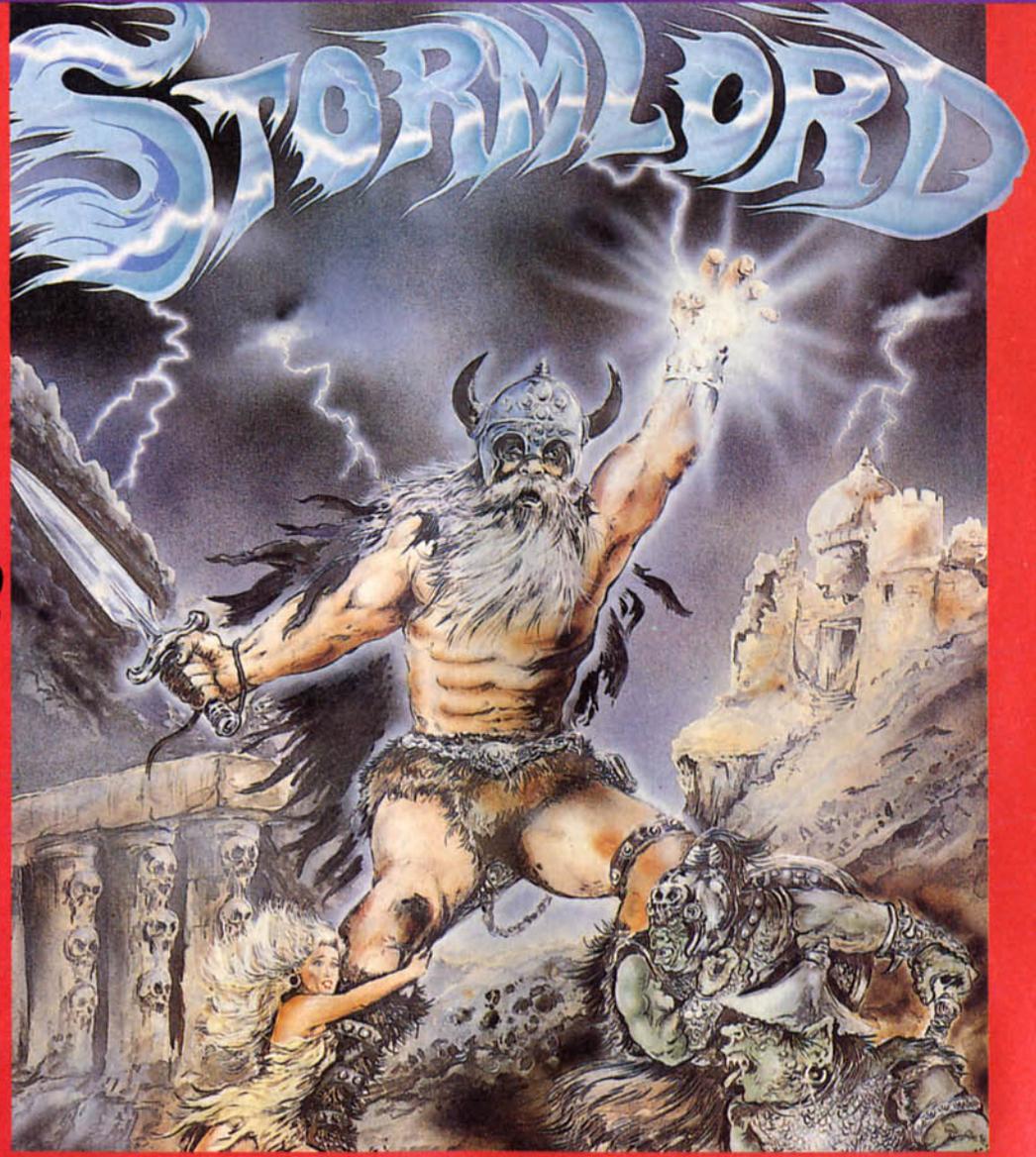
63 POKES
TRUCS
ASTUCES
VIES INFINIES

15 TESTS
STORMLORD (CPC)

- Robocop (ST)
- Blood Money (AMIGA)
- Kult (ST)
- Sorcerer Lord (ST/AMIGA)
- Running Man (ST/AMIGA)
- etc...

GAGNEZ
UN ARCHIMEDES

WINDSURF WILLY
EN POSTER



T 2788 - 29 - 10,00 F



Les Previews

- Talespin (ST)
- Opération Hormuz (ST)
- Lost Dutchman Mine (ST)
- Makin' Whoopie (ST)
- Grid Runner (ST)

TOUJOURS PLUS
SUR
ST & AMIGA

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

Avancez, avancez, il n'y en aura pas pour tout le monde! Les concours se suivent et ne se ressemblent pas! Après avoir gagné un lecteur laser, un téléviseur, un magnétoscope, un jeu vidéo grand format portable, une planche à voile, des sous, tout plein, vous allez pouvoir gagner à être connus, en nous envoyant votre photo, accompagnée d'un beau listing, genre KO de la semaine, ou bien d'une oeuvre graphique personnelle, ou même d'une musique composée par vous même, un soir de blues, la fenêtre ouverte, avec les moustiques qui entrent juste pour faire BZZ. Les meilleurs d'entre vous gagneront un ARCHIMEDES, des jeux et auront leur tronche en gros plan dans JOYSTICK Hebdo! Qu'est ce qu'on dit? Faut que j'aille chez le coiffeur! Et quoi encore? Merci JOYSTICK Hebdo! Ah bon!

Vies infinies, que les pokes soient avec vous!

SOMMAIRE

N°29
du 24 mai 1989

4 ZOOM

Toutes les News...

14 CHARGEZ

Les Softs en magasin cette semaine

16 LA BAIE DES ANGES

La nouvelle rubrique du ST

18 AMIGA CONNEXION

20 J'APPRENDS

Joystick Snake sur CPC

21 JOYSTICK SECOURS

Les réponses à vos questions

22 JEUX...CRACK...!

TRUCS, ASTUCES, POKES

27 LE DOSSIER: BAAL

31 J'ANNONCE

Toutes vos P.A classées

Ce numéro a été tiré à 62 000 exemplaires et contient un poster non folioté.

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.

ZOO

D'entrée de jeu, on a droit à une princesse lascive blonde et surtout nue en grand format sexy qui sort d'une potiche, on se demande ce qu'elle y cherchait. Tout au long de STORMLORD, il faudra délivrer plusieurs charmantes créatures aussi avenantes, dessinées en beaucoup plus petit mais avec tout ce qu'il faut là où il faut. C'est Bruno Bellamy qui va craquer! Voilà qui nous change des princesses que l'on aperçoit qu'à la fin du jeu (et encore!) coincées dans une robe raide fermée serrée au col qui leur descend jusque sur les pieds.

STORMLORD baigne dans une ambiance médiévale pleine de portes en bois vermoulu, de crânes menaçants et de vieilles pierres. Le scénario est on ne peut plus classique, avec des tas d'objets à prendre, des pièges à éviter et des hordes de monstres à descendre vite fait bien fait. Depuis THE AP-



jure de chipoter sur la fluidité du scrolling et de l'animation ou la rapidité des sprites. Pour Stormlord, Raffaele s'est surpassé! Tout au long du scrolling horizontal, le malheureux joueur rencontrera des spectres verdâtres et des sortes de poissons cadavériques de la même couleur, des plantes carnivores aux impitoyables machoires végétales et des asticots rouges

spéciales et autres douceurs vous repasserez. STORMLORD est fait pour les purs et durs du joystick.

Le chevalier devra d'ailleurs souvent aller et venir dans le soft afin de ramasser toute la brocante nécessaire pour la bonne continuation du jeu. De ci de là, des trampolines le projetent loin à travers les cieux étoilés. Ces bonds féériques très spectaculaires lui permettent d'éviter des contrées mal famées mais ne le dispensent pas d'une exploration attentive, ne serait-ce que pour découvrir d'indispensables clés, des princesses à poil vautreées dans des lieux hostiles ou un pébroc qui s'avérera bien utile pour se protéger de ces pluies acides que les écolos du cru connaissent bien.

Le temps, dans STORMLORD, est compté. En dépit du ciel obstinément obscur, la journée est courte dans cette contrée déshéritée. Lorsque la lune visible dans une petite fenêtre au bas de l'écran se sera substituée au soleil, la périlleuse mission de



notre preux chevalier aura touché à son terme. Je ne le vous cache pas : c'est le genre de limitation dont je me passe volontiers. Si, en plus du boulot il



PRENTICE", une vénérable antiquité, le genre a fait de sacrés progrès. Osons le dire : Stormlord est géant! Le graphisme est d'une qualité rarement vue sur CPC avec une débauche de couleurs et une richesse de détails époustouflante qui démontre que cette vieille babasse a encore de beaux jours devant elle pour peu que des programmeurs doués veuillent bien se donner la peine d'en tirer parti.

Raffaele Cecco est de ceux-là. On lui doit déjà les deux CYBERNOÏD et quelques autres softs qui avaient marqué le jeu micro. On ne lui fera pas l'in-

voraces qui grouillent comme la vermine sur une charogne. D'autres gâteries sont prévues au menu, alors accrochez vous bien fort à votre joystick préféré car il faudra abattre de l'ouvrage avant que le chevalier puisse accéder au niveau supérieur.

Le pauvre homme ne dispose que des boules explosives qu'il peut lancer à foison vers ses ennemis et d'une épée activée par une pression prolongée sur le bouton Fire, à la manière du "beam" de R-TYPE ou de DARK FUSION. Contrairement à la trajectoire courbe des boules, l'épée file droit devant et à l'impact, ça fait mal. Pour les boucliers, armes



OM

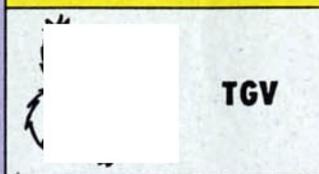


LE CHAUD-SHOW DE LA SEMAINE

faut speeder dans un soft, où va-t-on? Stormlord est assez difficile à jouer, ne serait-ce qu'à cause de la multitude de pièges qui

Ed. HEWSON

disponible :
CPC-AMIGA-SPECTRUM
Testé sur CPC



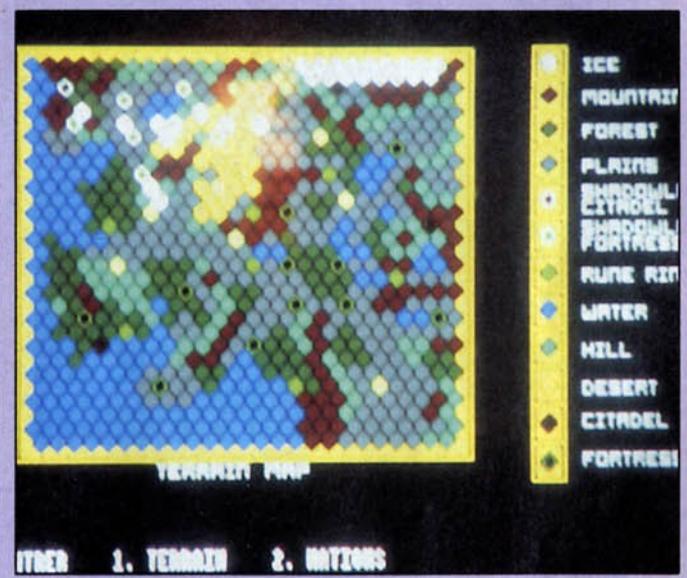
parsément le périple (sans compter que le temps passe). Comme les chats, le personnage a neuf vies; ce n'est pas un luxe car on les perd drôlement vite. Musique et bruitages sont à la hauteur du soft, c'est bien la moindre des choses. Et pourtant, à y regarder de près, STORMLORD révèle quelques imperfections, notamment du côté de la gestion des sprites. Les boules mobiles qui font du yo-yo s'inscrivent dans un rectangle noir parfaitement discernable lorsqu'elles se superposent avec un fond clair. Le chevalier est parfois debout à l'extrémité d'un gros caractère en mode 0 et se retrouve en suspension dans les airs. Ce manque de finition entache un soft dont on ne voudrait dire que du bien.

Bon, ok, ce n'est pas bien grave, la magie du jeu subsiste malgré tout... Mais on peut en vouloir (un tout petit peu) à Raffaele Cecco pour ne pas avoir bichonné ce soft absolument génial qui fera sûrement des petits.

SORCERER LORD

Un funeste sorcier, aidé par les forces ténébreuses, tente d'envahir un univers à la TOLKIEN, où magie et arts guerriers traditionnels se côtoient pour permettre au plus fin stratège de l'emporter. SORCERER LORD est un wargame pur et dur, où vous ne verrez pas de sprites donner des coups d'épée dans tous les sens selon la virtuosité avec laquelle vous

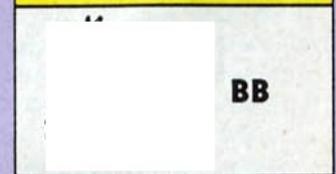
programme -il a été conçu pour ça!- déploiera toute la stratégie dont il est capable pour avoir le dessus. Des digits sonores sont utilisés lors des mouvements de troupes, qui sont nettement plus belles (les digits, pas les troupes, que l'on ne voit guère...) sur AMIGA que sur ST, et si les graphismes sont un tout petit peu plus beau sur AMI-



GA, on ne peut pas vraiment dire que les deux versions soient dissemblables. Il est vrai surtout que là n'est pas l'atout essentiel d'un wargame... Celui-ci me paraît bien conçu, efficace, et est tout de même assez beau pour un jeu où malgré tout prime la stratégie... tortillerez votre joystick. Tout se passe sur des cartes, tantôt des cartes assez fouillées graphiquement où l'on distingue les différents paysages, et où les forteresses et mouvements de troupes sont représentés par des icônes, tantôt des cartes purement stratégiques (qui reprennent d'ailleurs le graphisme en hexagones des wargames les plus classiques) qui vous donnent une vue d'ensemble de l'action. Votre habileté vous servira à déplacer et faire agir les bonnes armées, à employer les bons sorts magiques si le besoin s'en fait sentir (puisque l'on est dans un univers fantastique, ce serait bête de s'en priver!), afin d'imposer votre domination à l'ennemi. Cela ne sera pas facile, car le

Ed. PSS

disponible :
ST-AMIGA-PC
Testé sur ST-AMIGA



STORMLORD

ROBOCOP

Vous voilà dans la tôle (et non dans la peau, of course!) d'un robot-flic pistonné. Je ne veux pas dire par là qu'il est arrivé là par relations, non mais je ne pouvais pas déceimment dire «musclé», because c'est un robot, quoi!...

Votre but dans la vie: arrêter les méchants. Normal; vous avez bô être robot, vous n'en êtes pas moins flic, s'pas? Pour ça il va vous falloir traverser

différents niveaux où vont avoir lieu des combats de rue, vu que... ça se passe dans des rues, hein!... Vous commencez par les baffes, pour mettre ensuite les gros moyens en employant les armes que vous ramassez tout au long du chemin. Ca vous est bigrement utile, parce qu'au fur et à mesure que vous avancez, les méchants se multiplient et deviennent de plus en plus har-



gènes; il y en a bientôt aux fenê-

tres, armés de flingues et de grenades. Il faut cogner dans le tas, sans hésiter. Chaque niveau est séparé par une épreuve intermédiaire et typiquement policière, comme la reconstitution d'un portrait-robot, ou un exercice de tir en salle d'entraînement. C'est pas trop mal réalisé graphiquement, sans être colossalement beau, et la présentation sous forme de flashes d'actualité est assez originale.

L'animation est un petit peu lente, et on regrette que l'entraînement au tir se fasse au joys-

tick, ce qui n'est jamais très pratique. Un jeu passable, pas trop mal conçu, pas désagréable à jouer.

Ed. OCEAN

disponible :

ST-AMIGA-CPC-C64

Testé sur ST

BB

BLOOD MONEY



LA COMPAGNIE DES SAFARIS EXTRA-TERRESTRES présente le safari BLOOD MONEY.

Il vous suffit de 100 crédits pour vous engager mais c'est de votre vie que vous paierez si vous échouez ! Si vous réussissez vous serez l'être le plus riche et le plus connu de toute la galaxie. Par chance vos parents viennent de vous en-

voyer à vous le jeune SPONDULUX la somme de 200 crédits. Avidé d'aventure et de sensations fortes vous vous engagez.

Vous pouvez choisir entre deux planètes parmi les quatre proposées et les autres vous seront accessibles lorsque vous aurez pris de l'argent dans ces premières.

Une fois arrivé à destination

vous serez à bord d'un hélicoptère (sur la première planète) et d'autres engins sur les suivantes et vous aurez à combattre plusieurs catégories de monstres qui laisseront pour la plupart, après leur destruction, des pièces de monnaie qui vous seront très utiles pour acheter dans les quelques boutiques de la planète, des armes surpuissantes, des vies en plus, de l'énergie.

Toute cette aventure pourrait vous sembler trop dure alors, vous pourrez emmener un pigeon heu... pardon un ami avec vous (donc deux joueurs).

Durant votre quête pour la gloire et l'argent, vous pourrez enclencher par simple pression de la touche F3, une musique plus que bien réalisée. Tiens à propos de musique vous pourrez entendre une pendant la présentation composée de 250K de sons digitalisés (elle est géniale).

Bref, ce shoot them up de chez

PSYGNOSYS créé par le concepteur de MENACE est une merveille de réalisation: les sprites sont très bien dessinés et animés, le scrolling (tantôt horizontal tantôt vertical) est parfait, les sons sont très corrects. Tout cela fait de BLOOD MONEY un jeu certes un peu difficile mais aussi passionnant.

A tous ceux qui ont aimé MENACE et aux autres je conseille ce soft.

Ed. PSYGNOSYS

disponible :

ST-AMIGA

Testé sur AMIGA

DD

BATTLETECH

Ou ils sont très forts, ou ils sont très malins chez INFOCOM. Ils ont trouvé un programme fait par une petite boîte, WESTWOOD, et l'ont édité. Ce jeu de rôle animé, genre ULTIMA plutôt quatre que un, est tout bonnement extraordinaire.

Au départ, BATTLETECH est une série de livres de jeu et de nouvelles très complets, comprenant toutes les règles d'un monde fictif du 31^{ème} siècle. On y joue avec deux dés, et on peut acheter, également les machines (genre guerre des étoiles), en kit. Mais pour ce type de jeux, rien ne remplace l'ordinateur, surtout pour la ges-

tion des innombrables paramètres.

L'histoire est banale pour nous les guerriers du 3^{ème} millénaire... Vous êtes Jason, le fils d'un héros local, bien décidé à prouver que vous n'êtes pas un fils à papa (Que vous en avez quoi!... Mais pour devenir un héros vous-même, il nous faut commencer par vous entraîner, ensuite gagner de l'argent en boursicotant comme un vulgaire initié, (parce que c'est pas avec les malheureux 50 crédits que votre radin de héros de père vous a laissé en partant que vous allez le rejoindre au sommet du hit-parade). Mais à 18 ans, le monde vous appartient, surtout celui-



là! Trois fenêtres principales sont à l'écran : une pour zoomer sur l'action, une pour les explications et les déplacements et une pour votre état et celui de vos compagnons. La première chose à faire, c'est de foncer à l'Arena et de jouer et jouer.

Car c'est la seule façon, au début, de pouvoir gagner de l'argent et devenir plus fort.

Ne vous amusez pas à essayer de partir juste pour une promenade.

Avec plus de quatre millions de lieux différents à explorer, ce n'est pas à pied que vous réussirez! Et si ça ne suffit pas à votre bonheur, il arrive par moments des séquences animées dignes des cartoons japonais.

Mais déjà, je suis sûr que l'on se

trouve devant un des meilleurs jeux de rôles disponible à ce jour et que c'est pas demain que vous nous enverrez la solution complète de cette première partie. Quoiqu'avec vous...

Ed. INFOCOM

disponible :

ST-AMIGA

Testé sur AMIGA

ML

WRANGLER

WRANGLER?! Comme les bloudjennes?... Ca, c'est rigolo...

Mais ça s'arrête là! Vous êtes un p'tit robot, et vous devez parcourir, au joystick, des labyrin-



thes de dalles carrées et colorées, dont certaines réservent des surprises, et d'autres ouvrent la voie vers de nouveaux dédales. Tout cela est présenté dans une perspective diagonale à la CRAFTON & XUNK, mais en nettement moins beau. Les dalles sont disposées sur un fond d'espace intersidéral sans intérêt, et les sprites (il y a en effet parfois d'autres créatures que votre robot, et il est préférable de les éviter) ne sont ni très zolis ni très bien animés.

La part de stratégie n'est pas d'un intérêt bien fantastique, et la part d'action est quasi nulle. Comme ça n'est pas bien beau, en plus, on peut se demander ce qui pourrait bien plaider en faveur de WRANGLER.

Les sons? Ah ben non, les sons sont aussi nuls que le reste... Bon, ben voilà voilà, hein...

Ya pas... l'original est toujours copié, mais jamais égalé...

Ed. MAGNETIC FIELDS

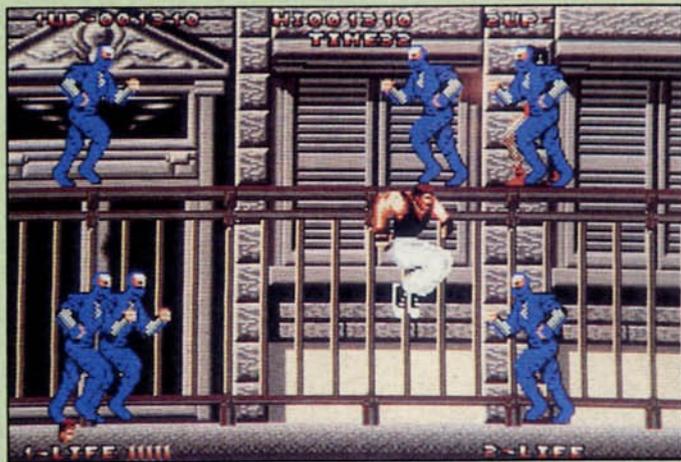
disponible :

ST-AMIGA

Testé sur ST

BB

DRAGONNINJA



DRAGONNINJA est sorti sur ST! Ouahaaa! Super!... Belle présentation, beaux décors, gros sprites, et toujours beaucoup de mouvements de combat différents.

Domage que les sprites ne soient pas vraiment très beaux, c'est à dire nettement moins travaillés que les décors, et domage surtout qu'ils soient aussi mal animés! Qu'est-ce que c'est lent, saccadé... M'enfin, et le scrolling?! On a l'impression de mettre un quart d'heure à traverser la largeur de l'écran...

Pour un sprite aussi gros, ça la fout mal! Trop lent, beaucoup trop pour être vraiment agréable

à jouer, et peut-être même trop pour être jouable, purement et simplement, DRAGONNINJA sur ST est loin d'être une vraie réussite, c'est bien décevant...

Ed **IMAGINE**

disponible :
ST-AMIGA-CPC-C64

Testé sur ST

BB

CODE MASTERS

CODE MASTERS DES-SERRE SON BUDGET

Le «budget», en Angleterre, c'est le soft de celui qui, précisément, n'a qu'un tout petit budget. INNELEC tente de relancer le «budget» en France, avec des cassettes vendues 39F pour des softs qui ne seront pas édités sur disquette. Ces jeux vont par paire : deux cyclos-cross, deux courses de voitures et deux softs teigneux, rien que du «new release», de la nouvelle version que nous allons voir de plus près:

Les cyclos, pour commencer, sont en réalité trois car BMX 2 comporte deux jeux presque pareils. Dirt Biking, le premier, se déroule sur un terrain vague en vue verticale avec des bosses et même un bulldozer. On peut y jouer à quatre simultanément, ce qui fait un sacré paquet de mains et de doigts sur le clavier surtout quand on a plein de confiture dessus. Les petits vélos difficiles à diriger grouillent comme des bactéries sous un microscope. Quarry Racing, sur l'autre face de la cassette, reprend exactement le même principe mais sur une piste différente, avec des plans inclinés assez retards. BMX freestyle est mieux foutu. On y joue qu'à deux, mais dans des fenêtres superposées et les vélos montrés de profil ressemblent vraiment à

des cyclos-cross. Une demi-douzaine d'épreuves figure au programme: équilibre sur une roue (pas facile), divers sauts et cabrioles, de la course au ralenti et, pour les meilleurs, la figure libre, autrement dit le freestyle.



Domage que l'on ne puisse pas choisir une épreuve : il faut gravir les échelons (si l'on ose dire) pour accéder au niveau supérieur.

Twin Turbo V8 est une course automobile digne de ce nom avec les contraintes habituelles de ce genre de sport: rétrograder à bon escient, ménager la mécanique, rattrapper un tête-à-queue. Une épreuve de nuit est prévue, qui fera oublier le décor réduit à une très simple expression.

Malgré la splendide Ferrari de la page d'accueil, Grand Prix 2 fait inmanquablement penser aux circuits de petites autos électriques. Comme dans BMX 2, la vision est celle d'une mouche suspendue au plafond. Deux

joueurs peuvent se mélanger les pattes sur le clavier le meilleur se réservant le joystick. A trois, ça vibronne péniblement sur la piste. Un coup d'insecticide et hop, trashcan! Blade Warrior, en bantou méridional, signifie «le guerrier à la lame» ou un truc comme ça.

Même qu'il y a un costaud sur la boîte de la cassette qui cogne fort avec une lourde épée. Sachez bonne gens, que le soft n'a rien à voir avec cette virile illustration. Il s'agit tout bêtement de ballader un bonhomme dans des couloirs à la recherche d'un tas d'objets. Son épée, il ne la tire jamais! Arnaque! Arnaque! C'est un warrior sans blade, un modeste retraité pendant la visite guidée d'un chateau fort qui essaye de retrouver son autocar.

Le gadget de ce budget, une voix digitalisée. Aaarrgghh! fait le soft lors des agonies suivi d'un juron que, en dépit des trépas répétés à intervalles rapprochés, je n'ai pas réussi à comprendre.

Ninja Massacre est une resucée de Gauntlet II, un vrai plagiat. Armé de shurikens (des lames montées en étoile) notre petit bonhomme galope dans des labyrinthes au scrolling multidirectionnel fluide à souhait. Des Aliens variés et surtout innombrables déferlent sur le pauvre Ninja. L'animation est parfaite, le rythme de l'action et celle de la musique rapide, mais on s'ennuie assez vite à mitrailler frénétiquement fantômes et monstres.

Voilà donc notre promenade au pays des budgets bouclée. Pas franchement hideux, pas vraiment palpitant, on y trouve de tout, du presque bon et du pire. A chacun de farfouiller sans se laisser bêtement séduire par des boîtes superbement dessinées. Les photos d'écran, pour une fois toutes faites d'après les versions CPC, devraient vous aider dans votre choix sans risque d'erreur ni déception.

Ed. **CODE MASTERS**

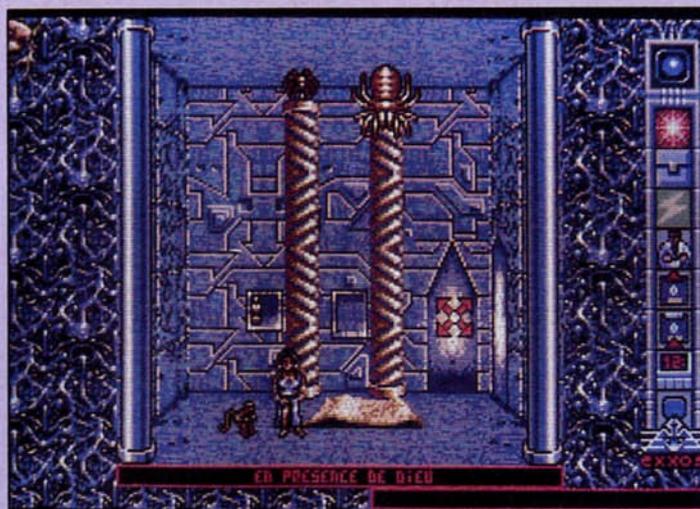
disponible :
CPC-K7
Testé sur CPC

TGV

KULT

Vous êtes RAVEN, un jeune TUNER, et vous devez résoudre les énigmes qui vont se présenter à vous dans le Temple, lieu terrible semé d'embûches et de pièges. Chaque énigme résolue vous rapportera un crâne, et il vous faut en collecter cinq en moins d'une heure pour pouvoir devenir un DIVO.

Mais les autres aspirants DIVO ne vont pas vous faciliter la tâche, pas plus que les désagréables PROTOZORQS. En plus de ça, il va quand même falloir retrouver SAI FAI, votre copine, qui est détenue quelque part dans



ce dédale... Pas facile, tout ça! Vous avez compris, il s'agit d'un jeu d'aventure où vous progressez en cliquant à la souris sur les zones, les objets ou les êtres que vous voulez examiner ou

manipuler. Vous disposez d'une bonne dose d'énergie, et de pouvoirs psy non négligeables. Ceux-ci vous permettent de lire les intentions cachées des personnages que vous rencontrez, ce qui est utile quand ils mentent, ou de déplacer des objets par la seule force de l'esprit, etc... Bien entendu, de tels pouvoirs consomment pas mal d'énergie.

Vous devez résoudre les énigmes en employant au mieux les objets que vous vous procurez, en manipulant les bons systèmes qui ouvrent les bons passages secrets, etc... Les graphismes sont magnifiques, le système d'utilisation des icônes très bien conçu (et les icônes très belles!).



Les sons, sans être fantastiques, sont aussi rigolos que dans L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD, et de façon générale on peut dire que KULT est réussi, à tout point de vue. Même pour moi qui ne suis vraiment pas un fanatique des jeux d'aventures, je trouve KULT carrément passionnant! Ça ne tient pas seulement au fait qu'il soit si beau! C'est vraiment une réussite, et comme toute la gamme EXXOS, c'est en plus une réussite particulièrement originale. KULT a tout pour plaire, merci EXXOS! Ça c'est une réussite! Une réussite de réussite, j'y crois pas! Si, si, j'insiste!

Ed. ERE INFORMATIQUE

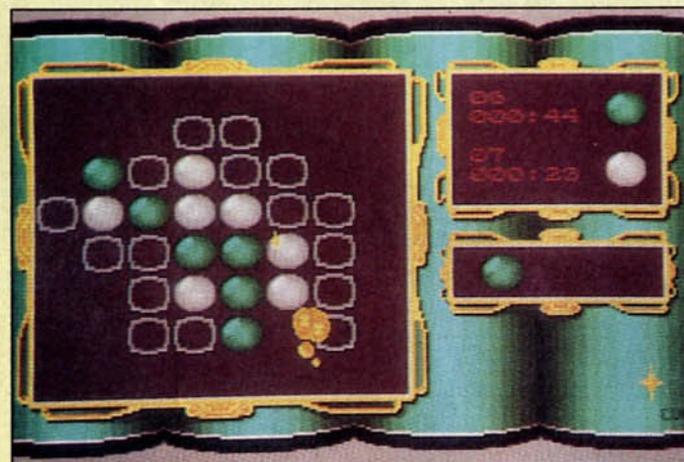
disponible : ST-AMIGA

C64-CPC-PC

Testé sur ST

BB

OTHELLO KILLER



OTHELLO KILLER est tout bonnement un OTHELLO; vous ne risquez pas votre vie à vous y aventurer. Les règles du jeu de société éminemment traditionnel y sont respectées

intégralement, et vous pouvez y jouer à deux ou seul contre l'ordinateur ça se joue à la souris. Il y a quatre niveaux de difficulté, le premier est déjà très correct: les cases où des coups

vous sont permis sont affichées, ce qui évite les erreurs de règles. L'avantage indéniable de cette adaptation micro, c'est la qualité de la présentation. Belle mise en forme graphique, belles couleurs on peut d'ailleurs en changer, choix de pions sphériques ou seulement ronds, son remarquable. Des commentaires se font parfois entendre, sous forme de voix digitalisées! Mais le plus génial, c'est certainement le «patience, please, I'm thinking» que l'on entend lorsque l'adversaire informatique calcule un coup compliqué et prend quelques secondes pour cela... La période de réflexion est occupée par un boogie-woogie qui met une sacrée ambiance! OTHELLO KILLER n'apporte

aucune originalité de fond au jeu de Reversi, mais le plaisir que l'on a à y jouer donne toute sa valeur à l'adaptation d'un tel jeu de société sur micro ordinateur. Une réussite, donc, sans surprise, mais sans l'ombre d'un doute.

Ed. UBI SOFT

disponible :

AMIGA

Testé sur AMIGA

BB

DEJA VU II



DEJA VU II est arrivé! Sous-titre: LOST IN LAS VEGAS... Ca annonce la couleur: dès le

départ, vous allez être paumé, comme il se doit dans tout bon jeu d'aventure qui se respecte. Cette fois, c'est donc dans LAS VEGAS, et vous allez être confronté à une intrigue particulièrement tarabiscotée, qui démarre dans une chambre d'hôtel pas très engageante, et va devoir se poursuivre dans la

fameuse ville qui ne dort jamais. Différentes fenêtres vous permettent de savoir ce que vous avez en votre possession, ou de lire les explications concernant l'endroit où vous vous trouvez, les objets que vous examinez ou utilisez, et bien sûr les conséquences de vos actes (ah! Ca... Faut bien y être confronté un jour, hein...). Des boutons, que vous pouvez cliquer à la souris, vous donnent accès aux différents types d'actions possibles, les objets présents dans une scène peuvent être sélectionnés avant d'être étudiés ou manipulés, les ouvertures de portes peuvent se faire par double-click, et de façon géné-

rale l'interface fait très «pseudo-GEM», ce qui est assez rigolo, et pas trop mal conçu. Les graphismes sont corrects, le scénario est intéressant. DEJA-VU II est un bon jeu d'aventure graphique, bien conçu est agréable à jouer.

Ed. ICOM

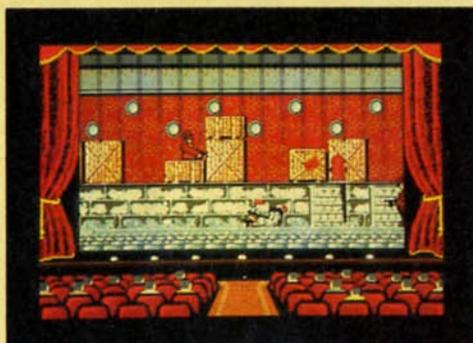
disponible : ST-
Testé sur ST

BB

CHICAGO 30

Avez-vous jamais rêvé d'être ELLIOT NESS lui-même, à la poursuite du malfaisant AL CAPONE, dans les rues du CHICAGO des années 30? Moi, jamais. Mais bon, chacun son truc, hein!.. Votre but dans ce jeu est bien évidemment de liquider les vilains gangsters, cela bas de soie... Et le but des susdits gangsters est tout aussi évidemment de vendre chèrement leur peau, et donc de tenter de survivre pour que le jeu dure un peu plus longtemps... Or la morale gangstérienne dit

comme ça: "tire d'abord, discute après". Donc c'est un jeu de tir... Vous vous déplacez à pied, puis en voiture, dans les rues de



CHICAGO, et vous tirez sur tout ce qui vous tire dessus. L'image est présentée dans un écran de cinéma, autour duquel apparaît un décor de ciné avec les spectateurs dans leurs fauteuils... Ca permet surtout de ne faire scroller l'action que dans une portion

de l'écran, ce qui est bien pratique, s'pas... L'ensemble n'est vraiment pas très beau, et si l'idée de base est assez sympa (l'ambiance des films de gangsters avait jusque là peu été utilisée), on ne peut pas dire, du fait que le jeu, en plus d'être laid,

est très dur au point d'être rapidement frustrant, que ce soit une réussite. Si la prohibition revenait un jour, il me semble qu'il faudrait déjà l'appliquer à ce genre de softs, ni bien conçus ni bien réalisés...

Ed. US GOLD

disponible : ST-CPC
Testé sur ST

BB

RUNNING MAN

Une course terrible contre la montre et contre la mort (comme chacun sait, les deux sont copines comme cul et suaire!) est engagée, et ce en direct, devant les caméras de la télé. Les jeux de vingt heures, mais où l'on laisse sa peau si l'on perd!... Evidemment, c'est le sujet idéal pour un jeu vidéo. De l'action, de la diversité, et tout ça destiné en fait au petit écran: le rêve! Vous voilà donc dans la peau (et donc les muscles! Quel effet ça vous fait?...) du grand ARNOLD SCHWARTZENEGOLDEN-PIELBERG, ou quelque chose d'approchant, et va falloir assurer. Ca commence par une

course d'obstacle où un chien fait tout rien qu'à vous empêcher de courir en rond, et il est vachement nuisible. Après ça continue par, heu... Ben j'ai pas réussi à aller jusque là, en fait. C'est tellement pas pratique. Deux coups de joystick pour courir,



vous m'excuserez, mais déjà le double-click souris je n'ai jamais trouvé ça très convivial, alors là... En plus, ça n'est pas tellement beau, tout ça; Bon, c'est vrai que la présentation est hyperbalèze, mais ça fait un peu tape-à-l'oeil, parcequ'il faudrait que le reste assure, quoi. Or on se demande pourquoi les sprites sont si gros, et ça n'est pas tellement jouable.

La musique est un peu cripsante, cristanpe, crispian... Ca énerve, quoi! Sur AMIGA, bizarrement, le graphisme ne semble pas particulièrement plus travaillé que sur

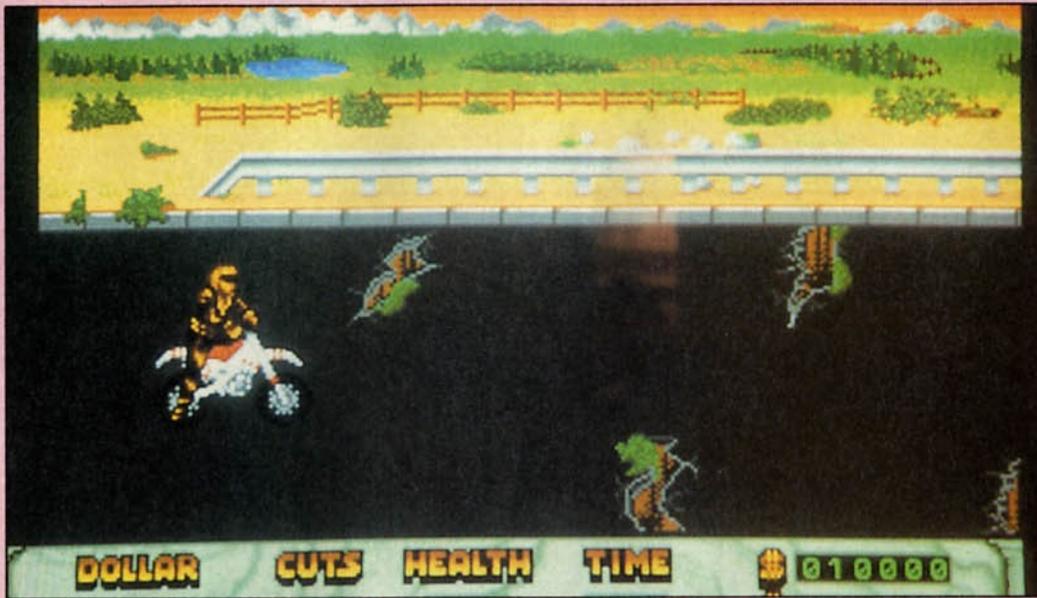
ST, ni l'animation plus belle. Le son est bien sûr un peu meilleur, mais la jouabilité est égale sur les deux machines: pas géniale! Et pour ce qui est quand même plus sensé être un jeu micro qu'une bande-annonce de film, c'est gênant...

Ed.
GRAND SLAM

disponible :
ST-AMIGA-CPC
Testé sur ST-AMIGA

BB

DANGER FREAK



Ca vous dirait, un peu de motocross sur des routes semées d'obstacles du genre vieux bidons, barrières, tremplins, feux, et j'en passe (dans la catégorie «j'en passe», il y a même des maniaques qui vous tirent dessus à la carabine... Après

ça on s'étonne que la jeunesse soit tentée par la délinquance!...)? Eh bien c'est le thème de DANGER FREAK. Vous voilà équipé de pied en cap, avec le bô casque typique, la vraie belle moto cross, et tout ça (l'idéal pour draguer les filles, puisque grâce

à une conception ingénieuse du casque, on ne voit pas du tout votre sale tronche!)... Ca scrolle horizontalement, et tout le boulot consiste à éviter les obstacles en passant à côté, pardessus, ou en se baissant pour ne pas se les prendre dans la

g... pour ne pas rayevotre casque! Le fond du paysage est en scrolling différentiel, mais ça ne suffit pas à rendre ce jeu vraiment beau, et encore moins à le rendre intéressant.

L'animation est vraiment minimale, les sons pas spécialement d'enfer, bref c'est encore un soft de plus à ajouter à la longue liste des jeux d'action qui me laissent de marbre.

Ed. RAINBOW ARTS

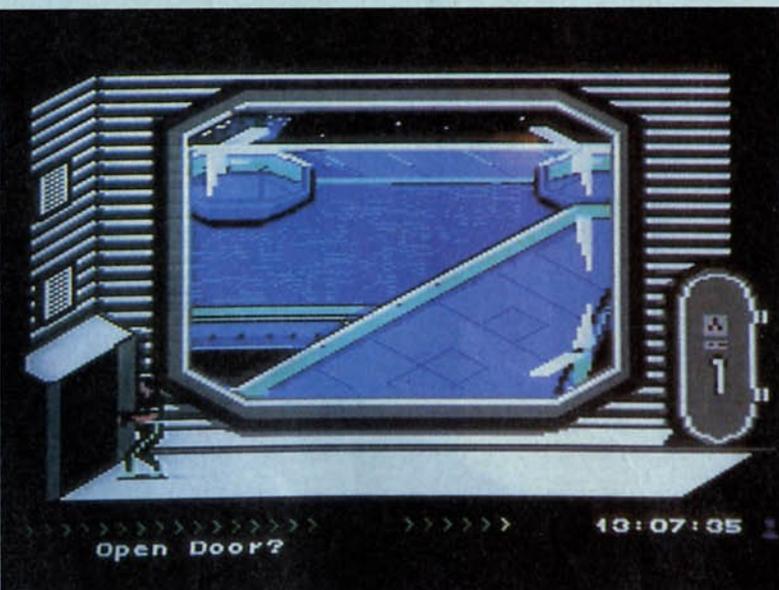
disponible : AMIGA - C 64

Testé sur AMIGA

	BB
--	-----------

PROJECT FIRESTART

An 2027, je me suis engagé dans cette mission sans savoir pourquoi, je marche le long de ce couloir toujours aux aguets, tel le prédateur attendant sa proie, ou bien comme une proie attendant son prédateur, car je ne sais même pas si cette foutue bête est ma cible, ou bien mon exécutrice. Arrrghh, je n'aurais jamais du accepter cette mission. Le scénario de ce jeu n'a été utilisé que très peu de fois, puisqu'il s'agit à quelque chose près du scénario d'Alien (Très



bon film). Vous devez détruire un alien avant que celui-ci ne vous abatte. Un scénario comme ça se prête bien au cinéma, car les moyens techniques employés pour le septième art son bien plus important que les capacités de votre bon vieux C64,

et pourtant le résultat est là, et plutôt deux fois qu'une. Il ya une ambiance qui s'installe dès le début du jeu, et une ambiance tenace, j'aime autant vous le dire. Les graphismes dégagent une atmosphère métallique et froide, un peu comme si vous vous

promeniez dans une usine désaffectée en pleine nuit, seul avec votre peur qui vous tiraille les tripes (comme il parle bien !!!). Les bruitages sont là, et eux aussi sont dans le genre 'flippe de pleine lune'. L'atout principal de ce jeu réside sans conteste

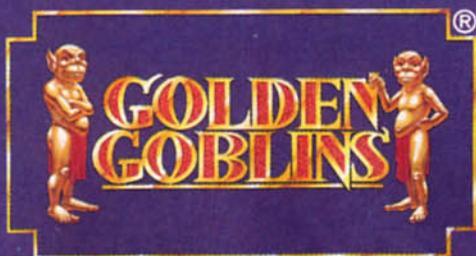
dans l'ambiance qui s'en dégage. Sinon, ce n'est jamais qu'un arcade aventure comme on en a rencontré si souvent sur nos écrans. Ce jeu est vraiment à recommander aux fans de sensations fortes, et à déconseiller aux peureux, car sinon, c'est la crise cardiaque assurée, surtout si vous jouez la nuit, toutes lumières éteintes, le casque sur les oreilles avec un léger souffle de vent qui vous caresse l'échine...

Ed. ELECTRONIC ARTS

disponible : C 64

Testé sur C 64

	RG
--	-----------



Distribué par :

UBI SOFT

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

GRAND MONSTER SLAM

Photo d'écran sur Amiga



Le stade est en ébullition chaque fois que le robuste nain et ses différents adversaires mettent de petits animaux à fourrure sur la touche.

Photo d'écran sur PC (EGA)



Néanmoins, les petits animaux à fourrure ne se laissent pas toujours piétiner. Leurs attaques ont déjà abattu plus d'un nain.

Photo d'écran sur C64



C'est du fair-play ! Lorsque l'on voit ses adversaires sous cet angle, on change vite d'avis ...

Photo d'écran sur ATARI ST



GRAND MONSTER SLAM : LE TERRIBLE COUP DE PATTE DU GRAND MONSTRE. CELUI QUI A VAINCU SON ADVERSAIRE DEVRAIT SE MEFIER DE SES FANS !



Disponible sur Amiga, Atari ST, C64 et PC

Vertrieb: **RUSHWARE** · Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tél.: 021 01/6070
Mitvertrieb: Microhändler, Österreich: Karasoft, Schweiz: Thali AG

Distribué dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

Dans chaque boîte vous trouverez une petite miniature en émail : le "golden goblin" (gobelin doré) ainsi que la chance de votre vie ... 50 d'entre elles contiennent un gobelin doré à l'or fin !

PSSST!!!

LES PREVIEWS

La rubrique de l'indiscrétion

TALESPIN

Vous aimez les jeux d'aventures, vous voulez en créer, vous ne savez pas programmer, voici TALESPIN, petit nouveau sur le marché des softs de création de jeux. STAC semble avoir fait quelques émules, puisque nous voyons apparaître ces temps-ci



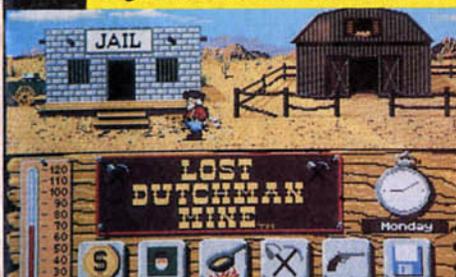
des outils de développement destinés à permettre aux profanes en matière de programmation de réaliser eux-mêmes leur propres jeux d'aventure. TALESPIN est l'un de ceux-là, et semble assez complet. Il permet de réaliser des jeux interactifs affichant des pages graphiques dans lesquelles

on peut cliquer dans des zones stratégiquement définies, qui entraînent l'affichage de fenêtres de texte et donc la narration de l'histoire ou l'exposition des choix possibles. Les pages peuvent être importées de DEGAS ou NEO, ou encore directement réalisées à l'aide de l'éditeur graphique intégré au soft, qui s'adapte plus à la retouche qu'à la création, vu sa rusticité. L'intégration de sons digitalisés est également possible. Ils peuvent provenir de différentes sources et être sortis à diverses fréquences. Des aides multiples sont intégrées à TALESPIN pour aider le créateur de jeux amateur dans sa quête. Difficile, avec cette préversion, de dire si l'on peut disposer d'un analyseur syntaxique performant, mais en l'état, et connaissant déjà la puissance de STAC, quitte à devoir se plier aux contraintes d'un soft de toutes façons en anglais, TALESPIN ne paraît pas encore être à un niveau suffisant pour lui faire concurrence...

MICRODEAL sur ST

LOST DUTCHMAN MINE

LOST DUTCHMAN MINE?... "La mine de l'allemand perdu"? Kezako? Serait-ce une nouvelle adaptation micro d'un album de BLUEBERRY, du Maître entre tous, le big GIRAUD?! Ah ben non. C'est en fait



un jeu d'aventure/action, où vous jouez le rôle de l'allemand ci-dessus mentionné. Vous êtes dans une petite ville typique de western, et il vous faut retrouver votre mine. Pour cela il vous faut d'abord du matériel, des vivres, une mule... Ca tombe bien, il y a justement dans le patelin des

magasins adéquats, une écurie, etc... Il y a aussi un saloon, un poste de police, une prison, tout ce qu'il faut, quoi. Ah! Ben, voilà que ça se corse: la banque vient d'être dévalisée par des outlaws, ce qui ne va sûrement pas simplifier l'histoire. L'allemand se déplace au joystick dans un paysage en scrolling horizontal (assez lent, mais ça n'est qu'un allemand à pied, pas un hollandais volant...), et il est possible d'avoir une vue "carte" plus globale. Lorsque l'on est dans les maisons, des options sont accessibles à la souris. Le système est à peu près convivial, les graphismes ne sont pas désagréables. Pour les amateurs de western, s'ils ne recherchent pas l'action pure et dure et s'ils sont même prêts à accepter une certaine lenteur... C'est un jeu pour les patients, pas pour les aventuriers, les risques tout... Brise-tout s'abstenir
MAGNETIC IMAGES sur ST

MAKIN' WHOOPIE

Il s'agit d'un jeu de dés, où il faut parvenir à des combinaisons les plus fortes possibles, un peu à la façon du poker, avec trois tours à chaque fois pour remélanger les dés que l'on veut parmi les cinq dont on dispose. Il faut donc faire preuve d'un peu de stratégie, et aussi avoir de la chance. La présentation n'est pas à propre-

ment parler sensationnelle, mais de petites images animées, réalisées à partir de photos numérisées, viennent parfois agrémenter une petite portion d'écran, et les tours de jeu et les résultats sont ponctués de digits sonores assez réussies. MAKIN' WHOOPIE reste cependant un jeu d'un intérêt assez moyen, et qui en tout cas tire bien peu parti des possibilités de la machine. A la limite, on peut se demander à quoi ça sert un ordinateur pour ce type de jeu... C'est même plutôt ridicule de mobiliser un 16-32 bits pour ça!

IB COMPUTERS sur ST



OPERATION HORMUZ

Vous voilà dans le rôle d'un pilote de HARRIER, ces drôles d'avions de chasse anglais, qui ont l'étonnante particularité de pouvoir décoller à la verticale, ce qui offre la possibilité de pouvoir intervenir quasiment n'importe où puisque le plus petit pont

actives, le nombre d'ennemis abattus, etc. Ca n'est pas très pratique à manipuler, et le maigrichon petit radar ne permet pas vraiment de voir arriver les méchants. Ca n'est donc ni très jouable ni très passionnant. Comme en plus l'animation est assez minimaliste, les

de porte-avion suffit pour décollage (ça permet également de se garer facilement dans Paris aux heures où il y a du monde, mais comme le survol de la capitale est interdit)... En l'occurrence vous intervenez dans le détroit d'HORMUZ, et il va falloir échapper aux MIGs, bombardier les navires ennemis, gagner la guerre, quoi... Le sprite que vous pilotez se déplace dans toutes les directions, mais en deux dimensions seulement. Ca n'est donc pas du tout un simulateur. L'action se déroule dans une portion d'écran, le reste vous montrant quelles sont les armes

sprites pas très beaux, les décors mal fichus, les couleurs bien mal choisies et les sons peu engageants, la déception est générale.

DUREL sur ST



GRID RUNNER

Yeah! Peace and love! LLAMASOFT et JEFF MINTER sont de retour, avec un soft plus psychédélique que jamais! GRID RUNNER est une sorte de bon vieux SPACE INVADER, où vous pilotez un petit vaisseau spatial dans un écran où des floppées de vaisseaux ennemis surgissent d'un peu partout, qu'il vous faut laserifier avant qu'eux-mêmes n'aient largué sur vous des bombes extrêmement nocives.

La présentation est sublime, les décors et les pages intermédiaires, tout comme les sprites ou les sons, sont carrément magnifiques.

JEFF MINTER a bien évidemment utilisé COLOUR SPACE, le fabuleux synthétiseur de lumière sur ST, pour composer ses pages intermédiaires... En cherchant bien, il doit être possible de trouver ce soft dans les bacs des soudeurs de micro... Il y a des couleurs partout, belles à s'en cogner la tête contre les murs, avec des effets de "rainbow" sans arrêt, même les messages sont animés, on dirait une démo pirate d'un bout à l'autre... Sur une base très classique, GRID RUNNER est un jeu somptueux, magnifiquement réalisé, rigolo et passionnant! Une réussite magistrale, un révé!!!

Il y a des couleurs partout, belles à s'en cogner la tête contre les murs, avec des effets de "rainbow" sans arrêt, même les messages sont animés, on dirait une démo pirate d'un bout à l'autre... Sur une base très classique, GRID RUNNER est un jeu somptueux, magnifiquement réalisé, rigolo et passionnant! Une réussite magistrale, un révé!!!

LLAMASOFT sur ST



SCREEN 7

Une nouvelle société de programme de jeux vient de voir le jour en Grande Bretagne. Son nom: SCREEN 7. Son premier jeu sera une adaptation d'un film célèbre des années 70. Le héros en était un monstre qui terrorisait l'île d'AMITY. Vous avez trouvé? Et oui, voici JAWS, le requin, que vous aurez à combattre dans un jeu mi stratégie mi arcade. Ce sera disponible sur toutes les bécasses qui ne craignent pas les machoires féroces de la bête, à une date non encore précisée, mais certainement pour bientôt, puisque la même société annonce la sortie pour le mois de juin, de STELGAR, jeu d'arcade où il est question de pilotage d'hélico et également du jeu HIGH STEEL, une aventure terrible où vous aurez à bâtir la structure d'un gratte ciel. Tout cela bientôt dans PSSITT!

MERCREDI 17

Tout le monde connaît le film Vendredi 13, film d'horreur appréciable et délectable. Et bien le mercredi 17, ça a été l'horreur pour les journalistes de la micro car le planning était chargé. Regardez un peu! 9h. Mo Franklin Roosevelt. Petit déjeuner. Présentation d'un disque optique effaçable. 11h. Mo Pont de Neuilly. Cocktail. Présentation de la version française d'une base de données. 12h30. Mo Franklin Roosevelt. Déjeuner. Présentation d'un nouveau système de réseau. 17h00. Cocktail. Mo Porte de Versailles. Présentation d'un stratégie multi utilisateurs. 21h00. Vomi. Mo St Michel. Présentation de mes excuses aux passants consternés de me voir dans cet état.

PAGE MAKER TRAINING

Ca vient de sortir sur MAC, et ça sert à comprendre et utiliser au mieux le PAGE MAKER d'enfer qui vous sert à mettre en pages toutes vos velléités rédactionnelles. Ca fonctionne sous formes de différents modules genre leçons et devoirs sur différentes configurations et c'est vendu 1350f HT.

INFOS PAS GENEES

INFOGRAMMES

Le rédac chef de Joystick hebdo a retiré son casque, cessé de faire le loup et est allé voir GARY GIGAX, l'inventeur de Donjons et Dragons, jeu de rôle fort connu, de passage à Paris pour la signature d'un accord avec Infogrames portant sur le lancement d'une série de jeux, intitulée «GARY GIGAX PRESENTS...». GG saura conseiller habilement tous nos créateurs de jeux, afin qu'ils atteignent comme lui, le chiffre fabuleux de 10 millions d'exemplaires vendus...au moins, du jeu de D & D.



NEWS

DELPHINE SOFTWARE nous a envoyé de ses nouvelles (C'est gentil...) Et surtout des nouvelles de la sortie très imminente de CASTLE WARRIOR, présenté si j'en crois le communiqué joint comme un jeu absolument fabuleux, passionnant, sublime, avec une animation à se cogner la tête contre les murs tellement que c'est fluide, une musique que j'te raconte pas comment que c'est géant, que vraiment le type qui n'achète pas CASTLE WARRIOR dès sa sortie, tout le monde va le regarder en se bidonnant s'il ose encore se montrer dans la rue. C'est bien simple: il risque de se faire arrêter pour attentat à la pudeur: «comment! Vous n'avez pas votre CASTLE WARRIOR?! Vous n'avez pas honte? Espèce de dépravé!»... Et donc, pour savoir à quel point c'est bien, on a eu droit à un papier, imprimé, oui, oui (d'un seul côté, quand même)!, et à quatre superbes diapos. En couleur, hein, les diapos, parce qu'on ne fait pas les choses à moitié chez DELPHINE. Bon, mais je teste avec quoi, moi?... J'ai pas de diapos, ça bouge pas, y'a pas de prise joystick là-dessus! Les diapos montrent des images très belles, c'est vrai, mais comment savoir, seulement, si c'est sur ST ou AMIGA? Dis, m'sieur DELPHINE, tu peux pas mettre la disquette avec, la prochaine fois, ça serait cool... Merci, hein!

DOMARK va nous sortir quelques trucs pas mal: «007 LICENCE TO KILL», encore une adaptation d'un James BOND, devrait sortir en même temps que le film, XYBOTS, un jeu d'arcade dans lequel deux joueurs oeuvrent en même temps dans un labyrinthe pour se débarrasser de robots nuisibles, un TRIVIAL PURSUIT consacré à la «FRENCH REVOLUTION», TENGEN, un jeu de poursuite où vous conduisez une voiture de police et avez pour charge de capturer des malfaiteurs, et enfin HARD DRIVIN', un simulateur de conduite automobile sur des pistes complètement folles, calculés en 3D temps réel... Tout ça grosso-modo sur toutes les machines bien, of course. Ca se présente pas mal.

CHARGEZ !

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

AMERICAN CLUB HOUSE SPORT (MINDSCAPE)	C64
ARCADE FLIGHT SIMULATOR (CODEMASTERT)	CPC K7
ARCHIPELAGOS (MIRRORSOFT)	AMIGA
CHUCK YEAGER'S (ELECTRONIC ARTS)	PC
COLOSSUS BRIDGE (CDS)	CPC/PC/PCW
DEJA VU II (MINDSCAPE)	AMIGA
DEMONSTALKERS (ELECTRONIC ARTS)	PC
EXPLORA II (INFOMEDIA)	AMIGA
FORGOTTEN WORLDS (CAPCOM)	AMIGA/ST
GARFIELD (SOFTTECK)	AMIGA
HILLSFAR (SSI)	PC
HURLEMENT (UBI SOFT)	PC
INDOOR SOCCER (MINDSCAPE)	C64
LEGACY OF THE ANCIENTS (ELECTRONIC ARTS)	PC
OUT RUN (SEGA)	PC
PORTES DU TEMPS (LEGENDE SOFTWARE)	AMIGA
ROBOCOP (OCEAN)	PC
SOCCER SIMULATORS (CODEMASTERS)	CPC/PC
SUPERTRUX (ELITE)	C64/CPC
TEST DRIVE II (ACCOLADE)	C64
SCENERY CARS (ACCOLADE)	C64

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

- | | | | | | |
|----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 6 | <input type="checkbox"/> 11 | <input type="checkbox"/> 16 | <input type="checkbox"/> 21 | <input type="checkbox"/> 26 |
| <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 7 | <input type="checkbox"/> 12 | <input type="checkbox"/> 17 | <input type="checkbox"/> 22 | <input type="checkbox"/> 27 |
| <input type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> 8 | <input type="checkbox"/> 13 | <input type="checkbox"/> 18 | <input type="checkbox"/> 23 | <input type="checkbox"/> 28 |
| <input type="checkbox"/> 4 | <input type="checkbox"/> 9 | <input type="checkbox"/> 14 | <input type="checkbox"/> 19 | <input type="checkbox"/> 24 | |
| <input type="checkbox"/> 5 | <input type="checkbox"/> 10 | <input type="checkbox"/> 15 | <input type="checkbox"/> 20 | <input type="checkbox"/> 25 | |

Nombre total de numéros commandés au prix unitaire de 10
Ci-joint un chèque de _____
à JOYSTICK Hebdo, 177, rue Saint Honoré, 75001 PARIS

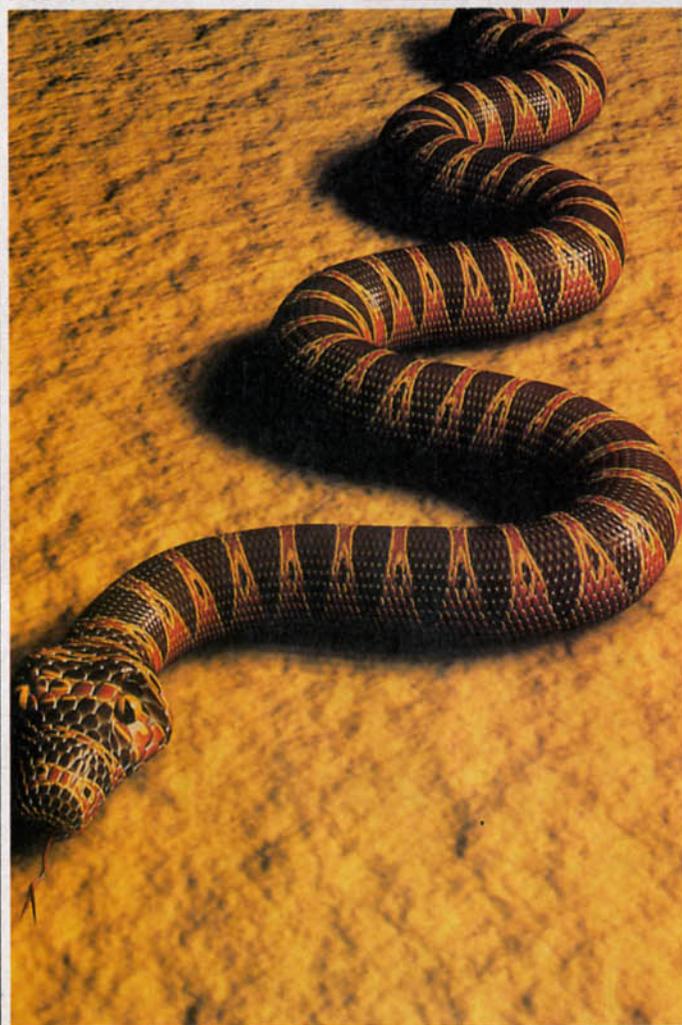
NOM _____
PRENOM _____
ADRESSE _____
CODE POSTAL _____ VILLE _____

FORMES EN FORMES

APPLE computer inc.

Vous aimez les belles images? Ca tombe bien, vous n'êtes pas seul, vous êtes même très nombreux à apprécier cette forme d'art, ce qui lui permet d'exister sous divers aspects. Les images présentées aujourd'hui sont dérangeantes, tant elles sont réalistes, hyper réalistes, mais surtout particulièrement réussies. Pour cela, la technologie a dû se retrousser les manches et attaquer très fort la ligne droite des polygones. Les polygones? Qu'est-ce? Essplicationnes! Pronto! Dans une image, il y a des points, c'est sûr, mais aussi des polygones, de petits, de très petits quadrilatères, qui composent l'image. Ils sont parfois visibles dans certains films dont quelques images sont parfois

FRANK



LE MIROIR AUX ILLUSIONS

LE MIROIR AUX ILLUSIONS



ERIC THE DYNAMIC WORM

buggées. Ca arrive, même aux grands! Certains systèmes, comme le GTX de Silicon Graphix, peuvent afficher plus de 100 000 polygones par seconde! Et en couleurs! Attendez, attendez un peu! Il faut savoir que la gestion de ces polygones qui ont donc quatre côtés d'une centaine de pixels chacun, sont éclairés de façon variable et indépendante, qu'ils sont également ombrés, gasp! que les faces cachées sont gérées et qu'en plus, il reste suffisamment de puissance dans la bécane pour agiter tout cela de façon cohérente! Génial, non! Combien tu en fais en GFA, toi, avec ta bécane chérie? Hum? C'est vrai que les machines qui produisent ce type d'images sont parfois des bécanes à architecture RISC, (à instructions réduites), que ce sont des stations graphiques haut de gamme, et qu'elles ont donc tous les arguments nécessaires pour que la vitesse joue en leur faveur. En parlant de gestion de faces cachées, ce qui semble quelque peu superfétatoire, j'ai un copain qui est sorti de Centrale, (non je vous ferai pas la vanne, il est ingénieur, mais non, pas à Grenoble) et qui a commencé

à travailler pour DASSAULT. Lorsqu'il m'a annoncé qu'il bossait sur des algorithmes géants destinés aux faces cachées, j'ai eu un léger sourire, puis lorsque, quelques semaines plus tard, il m'a informé très fier, de sa promotion au service des ombres de ces faces cachées, j'ai craqué! «Tu passes quand à la couleur?» lui ai je demandé finement. «Ecoutes, pour le moment, il y a un autre ingénieur qui est dessus, mais dès qu'il passe à la gestion des connexions machines, c'est bon pour moi!» Pas génial, ça?

LE MIROIR AUX ILLUSIONS

ZOOM

RUBRIQUE DU JOYSTICK ENCHANTE

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

LA BAIE DES ANGLAIS

LA RUBRIQUE DU ST

LA GRANDE ENCYCLOPÉDIE DES ERRATA (CHAPITRE 36216)

Voici deux semaines, nous vous avons parlé de l'offre Mégapage ST d'Atari. Précisons que dans le prix est incluse une demi-journée de formation au Rédacteur et à Timeworks.

LA GRANDE ENCYCLOPÉDIE DES TRAITEMENTS DE TEXTES (CHAPITRE 418465)

Voici, en vrac, ce qui différencie cette version du célèbre traitement de textes de GST de la précédente. D'abord, et il était temps, la plupart des fonctions principales sont doublées au clavier. Oh, certes, pas de façon très logique: Control C signifie Sauver (parce que C sauver), Alt D signifie Couper (parce que D couper), Alt U signifie Coller (parce que U coller), Alt T signifie Aller au début du bloc (parce que T aller au début du bloc), etc. Il est possible désormais d'imprimer le fichier courant (alors qu'il fallait auparavant le

Une bonne idée: on peut changer les majuscules d'un bloc en minuscules, et réciproquement. Une mauvaise idée: il n'est toujours pas possible de se créer un dictionnaire personnalisé. Parce que celui qui est fourni avec le logiciel est certes imposant, mais pas toujours très adapté. Un exemple: il y a «nageassent» mais pas «joystick». Or, j'utilise rarement «nageassent». Quoique... Il est vrai que je viens de l'employer deux fois en deux phrases. Ok, ok, j'ai rien dit. Ce dictionnaire est très bien.

mes mots. Il s'appelle Synthworks M1, c'est Steinberg qui le sort, et de ce son, comme le PCM utilisé, le vibrato, le trémolo, la pondération du clavier, etc. De là, nous allons sur l'écran des effets, qui nous permet de déterminer quels effets agiront sur ce son et de quelle façon (je sais, je suis un peu bref, mais les photos d'écran vous renseigneront mieux que je ne pourrais le faire). Nous allons ensuite placer le son à l'intérieur d'une combinaison (un groupe de 8 sons). Lorsque c'est terminé, il ne reste plus qu'à le stocker dans une des deux banques de Synthworks, ou dans la librairie, qui peut contenir jusqu'à 1000 sons. Déjà, rien que ça, c'est amplement suffisant. Mais ce qui a valu aux logiciels Synthworks leur réputation, ce sont les «à-côtés»: la vitesse de la souris est paramétrable, un sélecteur d'objets «custom» permet de formater une disquette, d'effacer un fichier, etc; les paramètres peuvent être modifiés de cinq façons différentes (soit on clique et on déplace la souris à gauche et à droite, ou bien en haut et en bas, ou bien on clique le bouton de gauche ou de droite



ST WORLD PLUS - Et en plus, on peut déplacer les icônes

1st Word Plus 3.1 vient de sortir. Il comporte nombre de fonctionnalités additionnelles, quelques problèmes ont été solutionnés, et la documentation est mieux explicitée, comme diraient d'aucuns crétins de ma connaissance qui pensent qu'en rajoutant une syllabe à chaque mot on a l'air plus intelligent (fonctionnalité signifie ergonomie et non pas fonction, solutionner est familier sinon vulgaire et expliciter ne veut pas dire expliquer mais rendre quelque chose moins confus. Ce qui nous emmène bien loin de l'informatocurisation; revenons-y de ce pas).

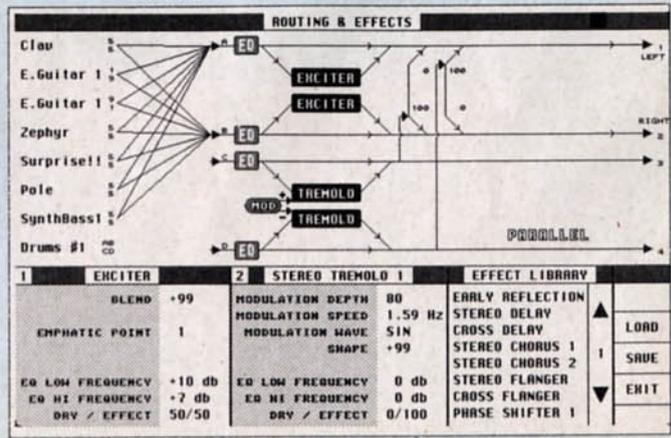
sauver), mais attention au tramage: le fichier en question est en fait sauvé sur disque sous un nom temporaire pour être imprimé, de sorte que si vous n'avez pas assez de place sur la disquette, vous ne pourrez toujours pas l'imprimer. Il est possible en revanche de travailler sur des fichiers dont la taille excède celle de la mémoire, grâce à une option de débordement sur un disque (dur, évidemment). On peut également imprimer des documents en caractères proportionnels, avec un interligne de valeur 1 1/2, et imprimer la première page sans en-tête ni bas de page.

Pour résumer, le principal avantage de ce traitement de textes réside dans son prix: 650 francs. Pas cher. Et pour le prix, une imposante doc est fournie, ainsi qu'un classeur blanc de toute beauté, ça fait sérieux.

LA GRANDE ENCYCLOPÉDIE DU KORG M1 (CHAPITRE 1)

Savez-vous, heureux possesseurs d'un Korg M1 ou M1R (la version rack du précédent), qu'un excellent logiciel vous permet de tirer le meilleur parti de votre instrument, et quand je dis meilleur, je pèse

"Les Effets"

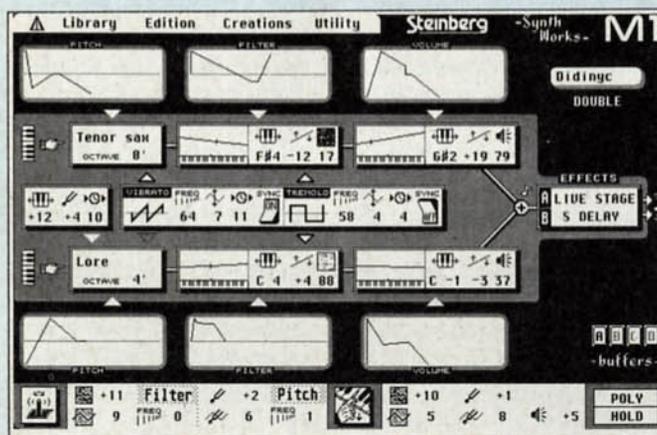




1128 sons en mémoire

pour incrémenter et décrémenter une valeur et réciproquement, ou bien on clique sur le paramètre et on tape la valeur désirée au clavier), le logiciel comporte un séquenceur com-

grand nombre de fonctions de dessin proprement dit. Il devrait être en magasin d'ici quelques semaines et nous ne manquerons pas de vous en parler. C'est d'ailleurs le même Upgrade



Edition d'un son

patible avec Pro 24, on peut imprimer la liste des sons d'une banque ou les composantes d'un son, etc, etc, si je continue je vais phagociter les pages de mes petits camarades et vous n'aurez pas de jeux cette semaine. Même si vous n'avez pas de synthé, essayez de vous faire faire une démo dans un magasin de musique, vous en resterez sur l'os iliaque.

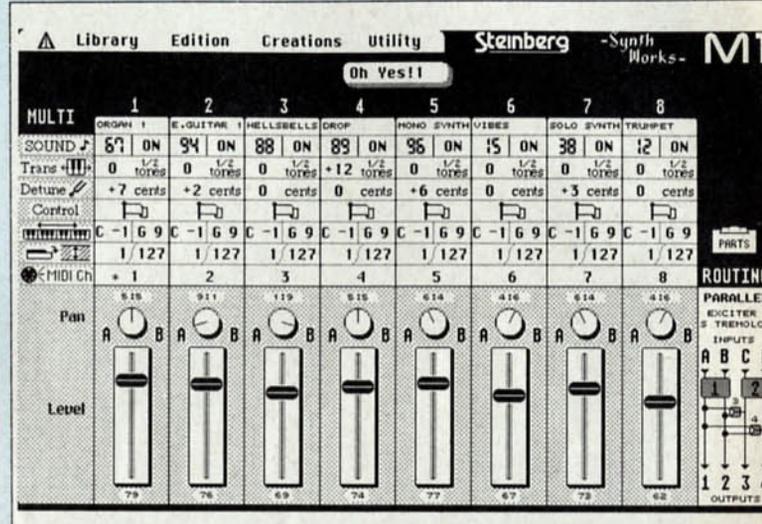
LA GRANDE ENCYCLOPÉDIE DES INFOS DE TOUT POIL (CHAPITRE 15643)

Upgrade Intentions a l'édition de sortir un logiciel de dessin intitulé «Touch-Up» qui présente l'énorme avantage d'être capable de convertir à peu près n'importe quel format en à peu près n'importe quel autre (IMG, Degas, mais aussi Mac Paint, Tif, IFF...). Il offre en outre un très

qui devrait commercialiser UltraScript en version stand-alone. Expliquons. UltraScript est un interpréteur PostScript, destiné aux possesseurs de laser SLM804. Si vous avez ne serait-ce que de vagues notions de ce qui se passe dans le monde des imprimantes laser, vous savez ce que signifie la compatibilité PostScript: c'est quasiment incontournable. Or, Atari va peut-être (ça veut dire que c'est pas sûr du tout, n'allez pas raconter partout que le contrat est signé et que ça sort la semaine prochaine, ou je ne vous dis plus rien) donner cet interpréteur avec la SLM804. Ce qui en ferait du coup l'imprimante laser PostScript la moins chère du monde (13.500 francs prix public). Pour ceux qui ont déjà la SLM804, UltraScript serait alors vendu seul par Upgrade pour un prix encore inconnu. Je répète: rien n'est fait, on vous prévient quand vous pourrez aller tanner votre revendeur préféré. Enfin, je

dis ça surtout pour que les gens qui développent actuellement des logiciels graphiques se mettent très sérieusement au PostScript, parce que ça va devenir très rapidement un critère de jugement fondamental. Pour l'instant, je ne

peler «Cubus». Manque de bol, le nom est déjà pris et il est renommé «Cubase». A l'heure qu'il est, on ne sait pas si c'est définitif. Tout ce qu'on sait, c'est qu'il comporte 16*64 pistes, qu'il a une précision au triolet de sep-



Les combinaisons

vois guère que l'excellent ZZ-Lazy Paint de Human Technologies et Publishing Partner (normal, Junior et Master) qui génèrent du PostScript. Il serait temps de s'y mettre, non?

LA GRANDE ENCYCLOPÉDIE DES HISTOIRES A SUIVRE (CHAPITRE 654321)

Le nouveau séquenceur de Steinberg va sortir incessamment sous peu. Mais on ne sait pas encore sous quel nom: il s'appelait au départ «Cubit», mais en cours de route il s'est débaptisé pour s'ap-

tuple croche et surtout qu'il comporte un nouveau système d'exploitation multi-tâches, le MROS, qui permettra de faire tourner simultanément (pas alternativement, comme avec un switcher, mais vraiment simultanément, en temps partagé) le séquenceur plus des programmes de gestion de tables de mixage, de registration de sons, etc. Attention: il sera cher (probablement plus de 4000 francs). Mais c'est toujours moins cher que l'équivalent sur Mac.

Michel DESANGLES

LE COIN DU VIDEO-MANIAK

Chers auditeurs, peu de nouveautés Videomaniak cette semaine, ceci en raison de la taille inhabituelle de la rubrique Utilities. Atchha! Excusez-le! La société Csa, constructeur célèbre de cartes accélératrices pour Amiga récidive en proposant une interface dénommée MIDGET RACER. Mieux qu'un vulgaire Moulinex, cette carte accélère sensiblement la rapidité de vos programmes. Elle possède en standard un microprocesseur 68020 à 12 mhz et



ga 500 gonflé à 2mo, un disque dur de 30mo, ainsi que d'une tablette graphique SUMMAGRAPHICS. Le chef-d'oeuvre, ci-joint, a d'abord été modélisé avec le superbe logiciel Design 3d puis

UTILITIES

Imagine there's no Heaven. It's easy if you try. Sharing all the world. Imagine all the people, living life in peace. You may say I'm a dreamer, but I'm not the only one. Imaginez.

Imaginez que vous allumez votre Amiga, que vous insérez délicatement votre Workbench fétiche et que tout à coup quelque chose de magnifique apparaît sous vos yeux ébahis. La révélation! Welcome to Macintosh! Au mois de mai 1989, le rêve est devenu réalité. La révolution est en marche! La société Américaine Readysoft, déjà célèbre grâce au logiciel Dragon's Lair von Don Bluth s'apprête à commercialiser dans toute la galaxie, le premier émulateur MACINTOSH pour AMIGA. Nom de code: A-Max!

Le kit comprend deux éléments: le premier est un petit boîtier qui se plug directement dans le port

grâce à un socket disponible, vous pourrez y ajouter un coprocesseur de votre choix: 68881 ou 68882. Tout ceci reste très classique me direz-vous, mais sachez que son prix ne l'est pas du tout! Moins de 3000 francs! Incroyable! Enfin une carte accélératrice à la portée de tous! Cette carte a été spécialement étudiée pour être utilisée dans un environnement Byte-maniak. En effet, vous pourrez grâce à elle, réduire de façon importante vos temps de calcul dans SCULPT 4D et de ce fait, vous éviterez bon nombre d'ulcères et de convulsions en tout genre. La semaine dernière, nous vous avons annoncé que le Connexion était abilitée (Hawhaw!) à reproduire ici-même vos réalisations Sculpt, Vidéoscape ou Deluxe. L'un d'entre vous s'est vite empressé de nous envoyer une superbe diapo que nous pouvions ne pas vous montrer. Mais nous l'avons fait quand même! Et pan! L'auteur K. Malki utilise comme base de travail un Ami-

g 500 gonflé à 2mo, un disque dur de 30mo, ainsi que d'une tablette graphique SUMMAGRAPHICS. Le chef-d'oeuvre, ci-joint, a d'abord été modélisé avec le superbe logiciel Design 3d puis



Réalisé avec SCULPT 4D

g 500 gonflé à 2mo, un disque dur de 30mo, ainsi que d'une tablette graphique SUMMAGRAPHICS. Le chef-d'oeuvre, ci-joint, a d'abord été modélisé avec le superbe logiciel Design 3d puis

Imaginez que vous allumez votre Amiga, que vous insérez délicatement votre Workbench fétiche et que tout à coup quelque chose de magnifique apparaît sous vos yeux ébahis. La révélation! Welcome to Macintosh! Au mois de mai 1989, le rêve est devenu réalité. La révolution est en marche! La société Américaine Readysoft, déjà célèbre grâce au logiciel Dragon's Lair von Don Bluth s'apprête à commercialiser dans toute la galaxie, le premier émulateur MACINTOSH pour AMIGA. Nom de code: A-Max!

la connexion d'un vrai drive Apple. Le deuxième élément est tout simplement le logiciel d'émulation qui se boot directement. Après avoir installé la 'boiboite' et lancé le programme A-max, tout l'univers MACINTOSH vous est accessible ou presque. Tous les éléments de l'AMIGA: port série et parallèle, clavier, souris sont identifiés comme des entités Macintosh.

Plus de 4 modes graphiques sont accessibles: 640x400, 640x200, 512x342 (qui est le mode graphique standard du Macintosh) et 1008x800 (affichage sur un moniteur A2024, Viking, etc...). Une émulation de l'imprimante Applewriter est assurée en standard, ce qui vous permettra d'utiliser votre Epson (9 ou 24 aiguilles) comme une imprimante Apple! Un logiciel de transfert vous permettra d'échanger vos fichiers texte d'un standard à un autre sans aucuns problèmes. AMIGA vers MAC, Mac vers Amiga, Amimac vers Macga... STOP!

Un des plus grands points forts du logiciel A-max est de pouvoir utiliser toute la Ram Amiga disponible dans un environnement Mac ainsi qu'une éventuelle carte accélératrice 68020 (de type CSA par exemple). Certains d'entre-vous qui possèdent l'émulateur Pc, Transformer II, voudront tout de suite savoir si la rapidité de A-max est à la hauteur (Parce que Transformer II, beu...beu...beurk!). Et bien nous sommes au regret de vous signaler que la rapidité totale de A-max est pratiquement identique à celle d'un Mac+!! Waow!

Et les logiciels Monseigneur? Compatibles? Hmmm? A-max est compatible avec la plupart des logiciels Mac du marché, jugez plutôt: compatible avec Hypercard, avec le Multifinder, avec Excel de Microsoft, Word, MacPaint, Macwrite, Macdraw etc... Incroyable!

Bon, maintenant une petite devinette: quel est le prix de ce petit bijou. Hmmm? 10000 francs? Non? 6000? Non? Alors 4000!! Non? Commiiiiinnnn? 1500 francs!!! Mais vous plaisantez!! Non? Ah! Bon... d'accord! Hélas, le produit n'est pas encore disponible en France (cela ne saurait tarder). Attention! Distribu-

teurs! A vos marques? Prêt? Partez...Readysoft,30Wertheim Crt, Unit 2, Richmond Hill, Ontario CANADA L4B 1B9. Téléphone: (416) 731-4175. Télécopie: (416) 764-8867. Welcome to Macintosh! (Sans le prix! Hin..hin..hin!) Attention!

A-max is a trademark of Ready-Soft Incorporation Apple is a registered trademark of Apple Computer Inc. Macintosh is a trademark of Apple Computer Inc. Amiga Connexion is a mark of Joystick Hebdo/De Quéant Inc.

HOT DOG

Jay Miner est en prison? Jarre joue à Arkanoid avec son Amiga? Votre coiffeur rêve d'une borne interactive? Votre mamy est sur écoute? L'Amiga possède son telex AFP! Profitons-en!!

- Le projet de Commodore concernant la création d'une console de jeu a été abandonné. La suprématie de la console Nintendo aux Etats-Unis a tué le projet dans l'oeuf.

- Une boutique située en région parisienne, Essonne Mailing, attend avec frénésie le Videotoaster de Newtek. Cette société entend bien devenir un des principaux distributeurs de ce produit. Dès qu'il sortira, bien sur! (Date de disponibilité aux Us: Juin)

- Le compilateur C MANX 5.0 Amiga sortira cet été aux Etats-

Unis. (Disons Septembre)

- Une université américaine, Rutgers University, s'est équipé de six Amiga 2000 et de deux stations graphiques SUN. Au programme, formation, création d'images et le désir inavoué de devenir un des centres les plus créatifs du New-Jersey en images de synthèses et animations de tous types.

- Il est possible d'utiliser les périphériques du Commodore 64 (Drive 1541 et 1571) grâce à une interface dénommée AC-CESS-64.

- Alors que le prix d'un Amiga 500 passe officiellement de 4700 à 4200 francs, la société parisienne MAD récidive en proposant le 500 à moins de 4000 francs! Qu'on se le dise!

-L'Amiga a croqué la pomme...

LE WORKBENCH ENCHANTÉ

INFO: Les jeux que tout le monde attend:

- PT109 de Spectrum Holobyte. Après Falcon, voici un simulateur de torpilleur extrêmement complet.

- ROBOCOP. Encore quelques jours afin d'assembler les dernières pièces.

- F16 COMBAT PILOT: Déjà

les critiques tombent: cela ressemble à du FALCON, ça à la couleur, mais c'est juste à la hauteur. Ceci malgré ses qualités de simulation foudroyantes!

- XENON II. Le dernier né des Bitmap Brothers. Un shoot'em up d'une qualité incroyable.

Incontournable.

TRASHCAN

Tests de performance des versions Amiga de:

RUNNING MAN: Durée de vie 15 heures

AFRICAN RAIDERS: Durée de vie: 10 heures

REALGHOSTBUSTERS: Durée de vie: 15 secondes

STEVE DAVIS SNOOKER:

Durée de vie: 2 heures

Et zou! Empty Trash! 3,52 mégaoctets de gagnés. Merci Joystick!

Et voilà! C'est fini! Rendez-vous la semaine prochaine! Scanners, Pao, Musique Midi seront au menu. A ne pas manquer.

CRIS de QUEANT.

GAGNEZ UN ARCHIMEDES

JOYSTICK hebdo
organise le concours de la
meilleure démo qui rapportera
un **ARCHIMEDES**
à son auteur

Vous avez des idées, de l'humour,
du talent? Vous savez programmer,
vous savez utiliser des logiciels
d'animation?

**Alors vous devez
concourir pour la
meilleure démo image
et son, représentant
votre hebdo préféré**

Quelle que soit votre machine
vous avez jusqu'au 30 juillet
pour nous faire parvenir:

«la démo joystick hebdo»

**JOYSTICK
SNAKE**

J'APPRENDS



Un super serpent commencé dans le numéro 25 avec aujourd'hui les dernières lignes d'Assembleur et la reprise du listing Basic. Pour le binaire tu connais maintenant le processus de saisie à partir du programme "SAISIE". Ces lignes terminent le fichier "SNAKE2" qui sera appelé par le Basic.

```
359 00 00 00 00 0C 22 20 0E 10 1E 1C 10 12 1A 18 14 (0270)
360 16 22 0C 20 0E 1E 10 1C 12 14 1A 22 0C 18 0E 16 (0358)
361 20 1E 03 17 0F 05 15 11 05 13 07 11 09 0F 03 0D (0234)
362 17 05 15 09 13 07 17 0B 11 03 05 15 13 0B 0D 03 (0210)
363 13 01 04 15 01 08 20 01 08 19 01 04 0B 01 04 0A (0151)
364 02 01 0A 12 01 0A 0F 02 0A 17 02 0C 19 04 13 19 (0179)
365 04 24 09 02 24 0A 01 24 16 02 24 0F 01 13 01 04 (0234)
366 0A 02 01 24 09 02 24 16 02 20 01 08 0A 13 01 15 (0212)
367 01 08 19 01 04 13 01 04 0C 19 04 0A 17 02 0A 02 (0151)
368 01 20 01 08 24 09 02 0B 01 04 05 06 07 05 06 06 (0140)
```

```
369 05 06 07 07 05 06 05 05 07 06 05 07 05 06 04 06 (0092)
370 07 05 06 06 07 05 06 04 01 08 02 04 01 04 02 08 (0076)
371 01 08 02 04 01 08 02 04 01 08 02 04 01 08 02 08 (0064)
372 01 04 02 08 02 04 07 09 03 0B 05 03 09 05 0B 09 (0093)
373 01 07 0B 05 07 01 07 05 03 09 0B 03 09 07 0B 03 (0100)
374 03 05 07 0B 02 06 08 04 0A 08 02 04 0A 06 02 08 (0096)
375 02 0A 04 06 02 08 0A 06 04 02 08 04 0A 06 02 08 (0052)
376 02 04 08 01 04 01 04 01 08 01 04 01 08 01 04 01 (0053)
377 08 01 08 01 04 01 04 02 08 02 08 02 04 02 04 02 (0061)
378 08 02 04 02 04 02 08 02 04 02 01 04 02 04 02 04 (0055)
```

```
379 01 04 01 04 01 04 02 04 02 04 01 04 02 04 02 08 (0048)
380 01 08 01 08 02 08 01 08 02 08 01 08 01 08 02 08 (0075)
381 01 08 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 (0009)
382 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 (0000)
383 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 (0000)
384 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 (0001)
385 02 03 04 05 06 07 08 09 0A 0B 0C 0D 0E 0F 0C 07 (0138)
386 0A 02 00 05 08 0E 0D 03 01 06 04 0B 00 00 00 00 (0077)
```

La saisie des codes binaires s'achève ici et on enchaîne avec le Basic. Dans le numéro 25 tu avais entré les lignes 900 à 1240 sous le nom de "JOYSNAKE", et tu continues.

```
1240 LOAD "snake2",32768:CALL &80C4
1250 LOCATE #3,1,1
1260 PRINT #3,CHRS(211)+CHRS(131)+CHRS(131)+CHRS(213)
1270 FOR j=2 TO 23:LOCATE #3,1,j:PRINT #3,CHRS(133)
1280 LOCATE #3,4,j:PRINT #3,CHRS(138):NEXT j
1290 LOCATE #3,1,24
1300 PRINT #3,CHRS(216)+CHRS(140)+CHRS(140)+CHRS(217)
1310 LOCATE #3,1,25
1320 PRINT #3,CHRS(143)+CHRS(143)+CHRS(143)+CHRS(143);
1330 LOCATE #3,1,12:PRINT #3,CHRS(218)+CHRS(219)
1340 LOCATE #3,3,12:PRINT #3,CHRS(221)+CHRS(220)
1350 LOCATE #3,1,13:PRINT #3,CHRS(222)+CHRS(223)
1360 LOCATE #3,3,13:PRINT #3,CHRS(225)+CHRS(224)
1370 INK 2,ikp:PRINT CHRS(22)+CHRS(0)
1380 DIM ikf(60):RESTORE 950
1390 FOR j=1 TO 60:READ x:ikf(j)=x:NEXT j
1400 RANDOMIZE TIME:j=INT(RND*(20-1+1))+1
1410 POKE 40012,j:POKE 40015,j+2:POKE 40021,j+3
1420 f1=j*2+1:POKE 40027,j+5:POKE 40030,j+1
1430 ikf=ikf(1):INK 1,ikf:ikp=ikf(f1+1):INK 2,ikp
1440 IF j<15 THEN POKE 40055,j*16 ELSE POKE 40055,(j-12)*16
1450 PEN 3:PAPER 0:CLS:PRINT CHRS(22)+CHRS(0)
1460 PEN 3:POKE &B296,&98:POKE &B297,&8C
1470 LOCATE 2,14:PLOT 146,200,2:DRAW 568,200,2
1480 DRAW 568,50,2:DRAW 146,50,2:DRAW 146,200,2
1490 PLOT 150,196,2:DRAW 564,196,2:DRAW 564,54,2
1500 DRAW 150,54,2:DRAW 150,196,2
1510 PRINT "-----RECORDS-----":LOCATE 7,16
1520 PRINT "TABLEAUX POINTS":y=17
1530 FOR j=1 TO 5
1540 LOCATE 2,y:PRINT "NIVEAU";j:LOCATE 12,y
1550 PRINT rect(j):LOCATE 18,y:PRINT recp(j)
1560 y=y+1:NEXT j
1570 LOCATE 7,23
1580 PRINT "Copyright 1989"
1590 LOCATE 4,24:PRINT "JOY ST I C K Hebdo";
1600 FOR j=200 TO 1 STEP -1
1610 GOSUB 2250:PEN #2,0:LOCATE #2,2,1
1620 PRINT #2,"NIVEAU";PEN #2,3:LOCATE #2,2,1
1630 PRINT #2,"NIVEAU";PEN #2,1
1640 LOCATE #2,2,1:PRINT #2,"NIVEAU";
1650 niv$=INKEYS:IF niv$="" THEN GOTO 1670
```

```
1660 niv=ASC(niv$)-48:IF niv<1 OR niv>5 THEN GOTO 1670
ELSE GOTO 1700
1670 NEXT j:niv=5:GOTO 1700
1680 RANDOMIZE TIME:niv=INT(RND*(3-2+2))+2:aut=1:IF niv>3 THEN niv=3
1690 GOTO 1710
1700 aut=0
1710 CALL &BCA7:LOCATE #2,4,3:PEN #2,0:PRINT #2,niv;
1720 PEN #2,3:LOCATE #2,2,8:PRINT #2," ";
1730 LOCATE #2,2,12:PRINT #2," ";
1740 LOCATE #2,3,19:PRINT #2," ";
1750 LOCATE #2,2,23:PRINT #2," ";
1760 GOSUB 2070
1770 FOR kj=1 TO 50
1780 y=16+niv:FOR j=0 TO 3
1790 PEN j:LOCATE 2,y:PRINT "NIVEAU";niv
1800 LOCATE 12,y:PRINT rect(niv)
1810 LOCATE 18,y:PRINT recp(niv):PEN #2,0
1820 LOCATE #2,2,6:PRINT #2,"JOUEUR1";
1830 LOCATE #2,2,10:PRINT #2,"JOUEUR2";
1840 PEN #2,1:LOCATE #2,2,6:PRINT #2,"JOUEUR1";
1850 LOCATE #2,2,10:PRINT #2,"JOUEUR2"
1860 NEXT j:CALL &BCA7
1870 IF aut=1 THEN GOTO 2110
1880 $=INKEYS:IF $<>" THEN GOTO 1900
1890 NEXT kj:nbjou=2:GOTO 1910
1900 nbjou=ASC($)-48:IF nbjou=0 OR nbjou>2 THEN GOTO 1890
1910 numjou=1:sc(1)=0:sc(2)=0:nt(1)=1:nt(2)=1
1920 vie=4:GOSUB 3610
1930 FOR j=1 TO 60
1940 GOSUB 2250:PEN #2,0:ON numjou GOSUB 2140,2150
1950 PEN #2,3:ON numjou GOSUB 2140,2150
1960 PEN #2,1:ON numjou GOSUB 2140,2150
1970 NEXT j
1980 cbo=0:bon=50000*niv
1990 PEN #2,0:CALL &BCA7:CLS:WINDOW #0,1,36,1,25
2000 ON niv GOTO 2010,2010,2020,2020,2020
2010 RESTORE 910:GOTO 2030
2020 RESTORE 930
2030 FOR j=38650 TO 38679
2040 READ i:POKE j,i
2050 NEXT j
2060 GOTO 2310
2070 PEN #2,0:LOCATE #2,3,19:PRINT #2," ";
2080 LOCATE #2,2,23:PRINT #2," ";
2090 LOCATE #2,3,19:PRINT #2,rect(niv);
2100 LOCATE #2,1,23:PRINT #2,recp(niv):RETURN
2110 RANDOMIZE TIME:nbjou=INT(RND*(2-1+1))+1
2120 IF nbjou=0 OR nbjou>2 THEN nbjou=2
2130 GOTO 1910
2140 LOCATE #2,2,6:PRINT #2,"JOUEUR1";RETURN
2150 LOCATE #2,2,10:PRINT #2,"JOUEUR2";RETURN
2160 j=35500
2170 ON cd GOSUB 2290,2280,2290,2270,2290,2290,2260
2180 j=j+4-35328
2190 IF j>255 THEN j=j-256:j=j+1+1:GOTO 2190
2200 GOTO 2470
2210 j=35564:IF cd>2 THEN GOSUB 2280
2220 GOTO 2180
2230 j=35612:ON cd GOSUB 2290,2280,2290,2270,2290,2290,2260
2240 GOTO 2180
2250 CALL &BCA7:SOUND 4,j,0,15,1,1
2260 j=j+4+16
2270 j=j+4+16
2280 j=j+4+16
2290 RETURN
2300 GOSUB 2840:GOTO 1450
2310 WINDOW #0,1,36,1,25:CALL &80C1:nb=7
2320 POKE 40008,18:POKE 40009,0
2330 i=PEEK(40017)*256+PEEK(40016)
2340 i=i+PEEK(40018):z1=0:z2=0
2350 x2=PEEK(i):y2=PEEK(i+1):cd=PEEK(i+2):POKE 40007,cd
2360 IF cd=1 THEN z1=1:GOTO 2400
2370 IF cd=2 THEN z1=1:GOTO 2400
2380 IF cd=4 THEN z2=1:GOTO 2400
2390 IF cd=8 THEN z2=1:GOTO 2400
2400 k=39000
```

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

**Encore un peu de patience mais tu ne vas pas être déçu, je te garantis des heures devant ton CPC.
Bien Joystiquement Vôtre
François LE GRIGUER
LA SEMAINE PROCHAINE : La suite du Basic**



JOYSTICK SECOURS

177, rue St-Honoré
75001 PARIS

QUESTIONS

TARZAN

Mickaël. Q.29001
Que faut-il faire? Avez vous des trucs pour ce jeu. Je ne comprends pas.

CATCH 23

Mickaël. Q.29002
Quel est la mission à suivre et comment prendre les objets en bas à droite?

WORLD GAMES

Fabien. Q.29003
Comment suivre l'épreuve du LOG ROLLING? (AMSTRAD)

HYPER SPORTS

Fabien. Q.29004
Quelqu'un pourrait-il me dire comment se qualifier au triple saut (5ème épreuve) (AMSTRAD).

KUNG-FU MASTER

Fabien. Q.29005
Comment tuer le gardien du dernier niveau? (Le mec jaune qui sautille sans arrêt) (AMSTRAD)

GAME OVER

Fabien. Q.29006
Comment finir la deuxième partie?

CRASH GARRET

David. Q.29017
Que faut-il faire chez Sharkey quand on a le pistolet, la carte grise, la corde, le rossignol et le grappin? Merci d'avance.

ZOMBI

Un lecteur. Q.29008
Comment faire venir la voiture des punks? (Le talkie Walkie persiste dans ses BEEP... ..BEEP)

WESTERN GAMES

Un lecteur. Q.29009
Comment traire la vache et danser?

ROLLING THUNDER

Un lecteur. Q.29010
Comment passer le niveau où il y a la lave? (Le 4ème, je crois.) Vite, ma disquette et moi allons cramer!

PAC LAND

Christophe. Q.29011
Je voudrais savoir comment passer la rivière, comment utiliser le tremplin dans le 3ème tableau après les plate-formes.

R-TYPE

Christophe. Q.29012
Comment détruire la créature longue qui nous suit dans le second tableau?

NEBULUS

Christophe. Q.29013
Où faut-il aller dans la troisième tour? Je vous en supplie, je déprime.

HAWAI

Limons. Q.29014
Est-ce que la solution du jeu existe? Y-a-t'il un moyen pour quitter la ville? Qui est sur la photo? En un mot, donnez-moi ce que vous avez sur ce jeu et merci d'avance.

LE PASSAGER DU TEMPS

Grégory. Q.29015
Je voudrais savoir comment on soude le circuit et après, comment se servir de la machine à remonter le temps? Merci d'avance.

CAPTAIN BLOOD

Christophe. Q.29022
J'aimerais savoir les coordonnées de TRAUMA. Merci. (THOMSON)

NIGHT HUNTER

Jérôme. Q.29018
Comment trouver la porte magique après avoir trouver les huit objets?

GAUNTLET

Un lecteur. Q.29016
Quand je suis dans la salle du trésor, que dois-je faire? Merci d'avance.

LE MANOIR DE MORTEVIELLE

Olivier. Q.29019
Quand on va à la cave ouvrir le passage secret, on a des questions, et si on répond faux, il interdit d'y entrer! Que faire? Quelle réponse faut-il donner? (PC)

TOP SECRET

Olivier. Q.29020
Je sais qu'il faut voler les clés chez le boulanger avec l'aide de JOE. Comment rencontrer JOE?

L'ANNEAU DE ZENGARA

Christophe. Q.29021
Je voudrais savoir comment faire pour trouver le cachot de Shadar et à quel étage est-il? Comment tuer le loup au 3ème étage? Tout autre renseignement sur ce jeu génial sera le bien venu. Merci.

PAC LAND

Un lecteur. Q.29023
Une fois arrivé près du gouffre (Round 3) rempli d'eau. Comment faire pour pouvoir passer?

CLASH

Un lecteur. Q.29024
Je cherche des renseignements pour aider Manu à venger sa mère: à quoi servent les objets ramassés. J'ai vu tout le monde et tous m'ont appris quelque chose, mais maintenant plus personne ne veut m'ouvrir (à par Nanar)... aidez-moi à venger la mère à Manu, que ce crime horrible ne reste pas impuni!

THE LAST NINJA II

Patrick. Q.29025
Comment fait-on pour tuer le lanceur de couteaux au premier niveau. Et comment faut-il faire pour sortir de ce niveau?

CODENAME MAT

Le joystickeur fou. Q.29034
Etant pilote ou commandant, comment peut-on envoyer des messages et bien évidemment sous quelle

forme de langage?

BOMB JACK II

Patrick. Q.29026
Y-a t'il un truc pour passer les niveaux sans jouer? (AMSTRAD)

THANATOS

Patrick. Q.29028
Comment peut-on tuer les espèces de panthères à l'entrée du troisième château?

GOONIES

Gilles. Q.29029
Comment faire pour passer du septième au dernier tableau?

ANTIRIAD

Gilles. Q.29030
Comment faire après avoir pris les pulsars?

LA CHOSE DE GROTEBOURG

Christine. Q.29031
Je suis en panne après avoir jeté ma grenade, je me retrouve donc dans un souterrain plein de chauve-souris. Comment réussir à passer? Existe-t'il un moyen pour éviter de se faire manger dans le marais par "Benhaine"?

COBRA

Dominique. Q.29032
Que faut-il faire lorsque la femme aux cheveux roux arrive et vous suit partout? Où faut-il aller? Dépêchez-vous, mon joystick s'impatiente.

CONSPIRATION

Fédéric. Q.29033
Je suis bloqué au pont juste avant d'arriver aux douves. Impossible de libérer le prisonnier qui est à l'est du pont, condition pour libérer le second prisonnier qui est derrière les barreaux dans le château. J'ai tout essayé (ou presque). Merci à mon libérateur.

ITON KATA

Un lecteur. Q.29035
Après avoir endormi le dragon, pris les griffes du chat, être monté au mur, il y a un autre mur que je n'arrive pas à descendre!! Comment faire?

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

VAMIGA

SPACE HARRIER

...Le soft préféré de BOUTAVANT.

```
10 Vies infinies pour SPACE HARRIER
20 B=0:ADD=1280&
30 FOR I=ADD TO 1348& STEP 2
40 READ BS:A=VAL("&H"+BS)
50 B=B+A:POKEW I,A
60 NEXT I
70 IF B<>254217& THEN PRINT "ERREUR !!!":END
80 PRINT "INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
90 INPUT "APPUYER SUR RETURN":OKS
100 CALL ADD
110 DATA 2C78,0004,207C,00FE
120 DATA 88C0,43F9,0007,0000
130 DATA 303C,0145,12D8,51C8
140 DATA FFFC,22FC,DBFC,0000
150 DATA 22FC,007E,4E5D,32BC
160 DATA 4E75,4EB9,0007,001A
170 DATA 41FA,000A,2948,0176
180 DATA 4EEC,000C,31FC,3E2E
190 DATA 3BE0,4EF8,38A0
```



AMSTRAD

MUNSTERS

Les petits amis...

```
10 REM Invincibilite sur MUNSTERS version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &9FFF:MODE 1
40 FORN=&A000 TO &A02E:READ A:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>2685 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT "INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:CLS:CALL &A000
90 DATA 21,1F,A0,11,40,00,01,30,00,ED,B0,1E,00,53,0E,41
100 DATA 21,00,01,DF,2C,A0,21,40,00,22,05,01,C3,00,01,3E
110 DATA 18,32,1B,05,3E,25,32,1C,05,C3,4C,04,66,C6,07,00
```

AMSTRAD

MOTOR MASSACRE

C'est rigolo et je MOTOR de rire.

```
10 REM Tout infini sur MOTOR MASSACRE version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8000:MODE 1: BORDER 0:L=100
40 FORN=&8364 TO &8626:READ A:A=VAL("&"+A$):B=B+1
50 IF B<17 THEN POKEN,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:OUT &FA7E,1:PRINT "INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
90 PRINT "PUIS PRESSEZ UNE TOUCHE":CALL &BB06
100 INK 0,0:INK 1,6:INK 2,24:INK 3,13:CALL &8364
110 DATA F3,DD,21,D7,85,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,05
120 DATA C4,85,5D,CD,9B,84,21,BE,85,35,CA,1F,84,DD,7E,00,FA
130 DATA 32,0B,84,DD,23,DD,7E,00,32,F6,83,DD,23,DD,7E,00,29
140 DATA 32,FD,83,32,0E,84,DD,23,DD,23,DD,23,CD,27,85,22,18
150 DATA B6,85,ED,43,B4,85,E5,21,00,00,59,50,A7,06,09,CB,DA
160 DATA 1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,5E
170 DATA 10,F9,22,B9,85,43,E1,78,32,B8,85,B7,28,07,C5,CD,F3
180 DATA 32,84,C1,10,F9,ED,5B,B9,85,7A,B3,28,0D,ED,53,BB,6B
190 DATA 85,CD,32,84,21,FF,FF,22,BB,85,2A,B6,85,ED,5B,B4,F2
200 DATA 85,06,00,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,12
210 DATA 7A,B3,20,F3,E1,D1,06,00,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,5F
220 DATA 1B,7A,B3,20,F3,CD,5B,85,C3,7A,83,AF,32,79,34,32,8E
230 DATA 17,2D,32,5C,48,32,78,45,32,45,48,C3,40,00,3A,C5,CE
240 DATA 85,C6,C1,4F,3A,C4,85,47,CD,5E,84,D2,72,83,3A,C5,A2
250 DATA 85,3C,32,C5,85,FE,0A,C0,E5,AF,32,C5,85,3A,C4,85,A0
260 DATA 3C,32,C4,85,5F,CD,9B,84,E1,C9,D5,E5,79,32,D2,85,71
270 DATA 32,D4,85,78,32,D0,85,01,7E,FB,21,CE,85,1E,09,CD,73
280 DATA BB,84,E1,ED,5B,BB,85,CD,DB,84,E5,CD,F5,84,E1,D1,BC
290 DATA 3A,C7,85,FE,40,20,0E,3A,C8,85,FE,80,20,07,3A,C9,28
300 DATA 85,B7,C0,37,C9,A7,C9,01,7E,FB,3E,0F,CD,10,85,AF,4C
310 DATA CD,10,85,7B,CD,10,85,3E,08,CD,10,85,CD,F5,84,3A,6E
320 DATA C7,85,E6,20,28,F1,C9,7E,CD,10,85,23,1D,20,F8,C9,3D
330 DATA 0C,7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,CA,84,E6,20,20,F1,C9,AD
340 DATA 0C,ED,78,77,0D,23,1B,ED,78,F2,DB,84,E6,20,C8,7A,39
350 DATA B3,20,ED,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,EB,84,E6,20,20,F3,26
360 DATA C9,21,C7,85,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,0D,77,23,AB
370 DATA 3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,F5,ED,78,22
380 DATA 87,30,FB,87,30,00,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00,20,7E
390 DATA FC,F1,C9,DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,23,DD,4E,00,77
400 DATA DD,23,DD,46,00,DD,23,E5,DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,9D
410 DATA DD,23,22,AF,85,E1,DD,7E,00,32,B1,85,DD,23,DD,7E,5D
420 DATA 00,32,B2,85,DD,23,C9,3A,B2,85,B7,28,2A,2A,B6,85,18
430 DATA E5,ED,5B,B4,85,D5,19,ED,5B,AF,85,A7,ED,52,22,AD,8E
440 DATA 85,E5,D1,C1,E1,3A,B1,85,CD,8C,85,2A,AF,85,22,B4,68
450 DATA 85,2A,AD,85,22,B6,85,C9,F3,32,92,85,7E,FE,00,28,EE
460 DATA 09,12,13,23,0B,78,B1,20,F3,C9,0B,0B,C5,23,7E,47,29
470 DATA 23,7E,12,13,10,FC,C1,18,EA,00,00,00,00,00,00,03,9B
480 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,FF,FF,00,07,02,03,04,05,06,1B
490 DATA 00,00,01,40,80,00,40,78,0E,01,4C,00,40,00,0E,02,26
500 DATA 0E,14,FF,04,09,32,3A,E0,D2,E7,F1,E3,0F,1C,00,40,78
510 DATA 06,01,52,DA,B0,18,3B,D7,00,69,00,00,01,02,01,26,A3
520 DATA B6,5C,38,E8,08,18,7E,61,86,76,AC,01,F7,38,1F,D4,03
530 DATA 8F,96,79,78,03,88,03,04,01,C1,65,E3,00,85,CF,7E,8A
540 DATA 31,01,60,02,02,01,A9,89,83,CA,FB,90,94,28,20,00,82
550 DATA 2C,4A,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,77
```

TIGER ROAD

C'est pas le même ROD qu'RTCL

```
1 REM Vies infinies pour TIGER ROAD
10 DATA 32,86,245,169,168,141,208,8,169,57
20 DATA 141,209,8,76,66,8,169,165,141,117
30 DATA 22,76,0,58,0,0,0,0,0
40 FOR A=384 TO 407:READ B:POKE A,B
50 C=C+B:NEXT A
60 IF C<>2539 THEN PRINT "Erreur !!!!":END
70 SYS 384
```



SOLDIER OF LIGHT

Trop tard...C'était les soldes...hier!

```

10 REM Ce prog. genere sur la disquette un fichier executable
20 REM dans AUTOJOYSTICK.PRG.
30 REM Une fois ce listing exécuté,
45 REM faites un Reset et lancer ce fichier.
40 REM Pour avoir le Temps et les Vies infinis
50 OPTION BASE 1:DIM AA%(1024):ADD=VARPTR(AA%(1))
60 FOR I=0 TO 215 STEP 2
70 READ A
80 POKE ADD+I,A
90 NEXT I
100 BSAVE"AUTO/JOYSTICK.PRG",ADD,256
110 DATA &H601A,&0,&HBC,&00,&00,&00,&00,&00,&00,&00,&00,&00,&00,&00,&00,&00
120 DATA &H4878,&H200,&H487A,&HFEFA,&H2F3C,&H4A,&H0,&H4E41,&H3EBC,7
130 DATA &H4E41,&H487A,&H20,&H3F3C,&H26,&H4E4E,&H4FEF,&H12
140 DATA &H487A,&H94,&H487A,&H90,&H487A,&H7C,&H2F3C,&H4B
150 DATA &H0,&H4E41,&45F8,&H84,&H41FA,&H42,&H2092,&H41F8
160 DATA &H140,&H2488,&H43FA,&HE,&H701F,&H1480,&H20D9,&H51C8
170 DATA &HFFFC,&H4E75,&HF209,&H4E68,&H82F,5,4,&H6704
180 DATA &H41EF,&HA,&HC58,&H3D,&H660E,&H2050,&H43FA,&H2C
190 DATA &H1018,&H670C,&HB019,&H67F8,&H225F,&H4EF9,8,0,&H206F
200 DATA 6,&H317C,&H4A6E,&HF944,&H317C,&H4A6E,&HF140
210 DATA &H203A,&HFFEA,&H21C0,&H84,&H60DE,&H613A,&H736F,&H6C64
220 DATA &H702E,&H6F62,&H6A00,&H6175,&H746F,&H5C73,&H6F6C,&H6469
230 DATA &H6572,&H2E70,&00

```

AMSTRAD

GHOST HUNTERS

Oh le sale gosse

```

1' Energie infinie pour GHOST HUNTER
2' Version Casette de Patrice MAUBERT
10 CLS:MEMORY &A49F
20 FOR N=&BF00 TO &BF06:READ A$:POKE
N,VAL("&"+A$):NEXT
30 LOAD"IGHOST-HUNTERS"
40 POKE &A4FD,0:POKE &A4FE,8F
50 CALL &A4A0
60 DATA AF,32,C1,82,C3,73,61

```



ARKANOID II

Souscription ouverte...Pour finir ARKANOID III, il manque quelques briques

```

10 REM Vies infinies pour ARKANOID II
15 REM Ce programme génère un fichier Joystick.tos executable
20 READ N%
30 FOR I%=100000 TO 100000+N%-1 STEP 2
40 READ A%:B%=B%+A%
50 POKE_W I%,A%:NEXT I%
60 IF B%<>3856453 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
70 PRINT "INSEREZ L'ORIGINAL EST APPUYER SUR UNE TOUCHE"
80 GEMDOS 1
90 BSAVE "A:JOYSTICK.TOS",100000,N%
100 DATA 528,24602,0,348,0,138,0,46,0,0,0,0
110 DATA 0,0,18553,0,366,16188,9,20033,23695,16188,1,20033
120 DATA 21647,18496,45180,60,26368,14,45180,59,26344,20729,0,364
130 DATA 20473,7,32766,19449,0,348,19961,2,32734,11836,0,32768
140 DATA 24832,142,19072,27392,130,16999,18553,7,32768,18553,7,32768
150 DATA 16188,5,20046,57340,0,12,18553,2,32736,16188,6,20046
160 DATA 23695,16889,2,32768,17401,7,32768,12348,31743,8920,20936,65532
170 DATA 19449,0,356,19961,2,0,11836,5,0,24832,52,19072
180 DATA 27392,40,19001,0,364,26368,24,16889,6,20936,8444,20081
190 DATA 20081,8444,20081,20081,12476,20081,20217,6,0,16188,76,20033
200 DATA 18663,65272,12092,0,488,16188,26,20033,23695,16188,0,12045
210 DATA 16188,78,20033,20623,19072,27136,14,11836,65535,65535,19679,8063
220 DATA 20085,11833,0,514,16999,12045,16188,61,20033,20623,19072,27392
230 DATA 56,13248,0,486,12046,12039,16185,0,486,16188,63,20033
240 DATA 57340,0,12,19072,27392,22,16185,0,486,16188,62,20033
250 DATA 22671,19679,8063,20085,11836,65535,65535,24804,17487,18478,20553,12544
260 DATA 17487,18478,18765,18176,0,6981,16722,19265,20047,18756,8265,18720
270 DATA 10322,17750,17742,18245,8271,17952,17487,18473,3338,22089,17473,21280
280 DATA 18766,17993,20041,21569,21280,20559,21050,8266,11853,11852,16730,20237
290 DATA 2570,20565,19539,16698,3338,17969,8272,16722,16672,22089,17473,21280
300 DATA 18766,17993,20041,21569,21261,2630,12832,20545,21057,8266,21829,18255
310 DATA 8270,20306,19777,19483,26112,0,2,9740,23068,12334,6154,6144,12592

```

SPECTRUM

1943

Dans un an...je débarque.

```

10 REM TOUT A L'INFINI POUR 1943
20 REM VERSION SPECTRUM
30 BORDER 0:PAPER 0:INK 7:CLS
40 CLEAR 24999:POKE 23658,8
50 LOAD"SCREENS"
60 LOAD"CODE"
70 FOR I=1 TO 3:READ A,B:POKE A,B:NEXT
90 READ C,D:RANDOMIZE USR C
100 DATA 48721,20153114,0,53158,0,25593,37

```



AFTER BURNER

C'est cuit..!

```

1 REM Invulnérabilité pour AFTERBURNER
2 REM Version cassette.
10 DATA 165,5,137,257,174,229,138,258,182,257
20 DATA 150,257,205,213,254,235,258,213,250,174
30 DATA 81,146,230,260,174,78,146,231,260,174
40 DATA 6,146,232,260,174,58,138,6,167,6
50 DATA 165,6,174,6,37,191,260,174,5,37
60 DATA 194,260,174,5,37,218,260,174,81,146
70 DATA 225,7,174,96,146,226,7,174,6,146
80 DATA 227,7,81,5,234,165,176,94,85,8
90 DATA 158,85,8,141,213,252,174,37,146,230
100 DATA 8,174,127,146,231,8,174,6,146,232
110 DATA 8,174,213,81,236,7,174,37,146,254
120 DATA 198,174,148,146,255,198,174,6,146,256
130 DATA 198,169,259,158,73,10,101,174,178,146
140 DATA 52,14,174,146,146,53,14,174,234,146
150 DATA 54,14,174,27,146,55,14,101,79,73,88
160 FOR A=272 TO 422: READ B: POKE A,B-5: C=C+B: NEXT A
170 IF C<>21048 THEN PRINT "Erreur ...": END
180 INPUT "Insérez la cassette <RETURN>";OK$
190 SYS 272

```

AMSTRAD

THE MUNSTERS

Daniel & Daniel

```

1 REM TOUT A L'INFINI SUR MUNSTERS VERSION
2 REM AMSTRAD CASSETTE de Patrick FUNARO
10 B=0:FOR I=&80 TO &A1:READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
20 IF B<> 2319 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
30 POKE &96,&C9:POKE &9B,&C9:CALL &BD37
40 MEMORY &3FFF:LOAD"!",&4000:CALL &80
50 DATA 243,33,0,64,17,0,1,1,0,2
60 DATA 237,176,33,149,0,34,5,1,195,0
70 DATA 1,62,33,50,221,30,62,33,50,226
80 DATA 30,195,132,3,0,74,79,89

```

AMSTRAD

TANK

Chenille comprend rien.

```

10 REM Vies infinies pour TANK
20 REM Version Cassette de Patrick FUNARO
30 MODE 1:MEMORY &37C0
40 LOAD"!
50 POKE &37F5,&C3:POKE &37F6,&36:POKE &37F7,&13
60 FOR I=&1336 TO &13AA
70 READ A:POKE I,A
80 B=B+A:NEXT I
90 IF B<>11575 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
100 POKE &13A4,0:CALL &1343
110 DATA 78,0,243,241,201,33,255
120 DATA 171,17,64,0,195,193,55
130 DATA 62,185,50,11,185,62,46
140 DATA 50,14,185,33,0,185,17
150 DATA 0,89,1,3,3,237,176
160 DATA 62,89,50,71,89,50,75
170 DATA 89,50,83,89,50,103,89
180 DATA 62,201,50,122,89,205,46
190 DATA 89,221,33,217,187,17,222
200 DATA 0,205,103,187,62,96,50
210 DATA 181,188,62,50,182,188,62
220 DATA 175,50,127,188,33,158,19
230 DATA 17,96,191,1,32,0,237
240 DATA 176,195,3,188,62,3,50
250 DATA 166,96,62,61,50,217,99
260 DATA 195,0,128

```

SPECTRUM

DARK FUSION

```

1 REM Vies et énergie illimitées
2 REM pour DARK FUSION
10 DATA 38,181,136,39,138,133
20 DATA 39,142,133,200,5,133,180,55,237
30 DATA 201,67,172,55,157,216,200,5,137
40 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: CLEAR 28000
50 POKE 28000: POKE 23658,8
60 FOR A=33700 TO 33723: READ B: POKE A,B-5
70 NEXT A: POKE 33715,0: POKE 33720,0
80 PRINT "Insérez la cassette ...": PAUSE 0
90 INK 0: POKE 23624,0: CLEAR
100 LOAD "CODE 32768: RANDOMIZE USR 33700"

```



ON NE PEUT S'EMPECHER

N'AIMER JOYSTICK HEBDO

AMSTRAD

SAMOURAI WARRIOR

Un soft qu'on va pas saké!

```

10 REM Energie infinie sur SAMURAI WARRIOR version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &9000:MODE 1
40 FORN=&A000 TO &A02B:READ$A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3595 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT "INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:CLS:CALL &A000
90 DATA 21,22,A0,11,00,BF,01,40,00,ED,B0,1E,00,53,0E,41
100 DATA 21,00,01,DF,29,A0,AF,32,CC,01,3E,BF,32,CD,01,C3
110 DATA 00,01,AF,32,08,17,C3,86,05,66,C6,07,00,00,00,00

```

AMSTRAD**INDIANA JONES***Le surnom de ce soft? IGNARE...**Parce que INDIANA JONES sait rien!*

```

10 REM Vies infinies et invulnérabilité pour Indiana Jones
20 REM Version cassette par Patrick FUNARO
30 TEST1=0:TEST2=1:ON ERROR GOTO 80
40 MODE 2:MEMORY 35999:CLS:PRINT "Tout travail apporte récompense, Patience !!!":ADRS=39884:DAT=250
50 FOR LIGNE=1 TO 50:FIN=23: IF LIGNE=90 THEN FIN=22
60 FOR COLONE=1 TO FIN:READ DONNE:POKE ADRS,DONNE:TEST1=TEST1+DONNE:ADRS=ADRS+1:NEXT COLONE
70 READ TEST2
80 IF TEST2<>TEST1 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS A LA LIGNE";DAT:END
90 PRINT "Ligne";DAT;"correcte.": TEST1=0:DAT=DAT+10:NEXT LIGNE: POKE &9C16,&3A:POKE &9C25,&C9
100 POKE &9C1B,&3A:MODE 1:PRINT "inserez votre original":CALL &BB18:LOAD!"36000:CALL &9CC5
250 DATA 40,13,221,225,33,1,159,34,8,158,6,3,195,89,157,229,33,248,167,17,0,164,1,2201
260 DATA 122,0,237,176,62,195,18,19,235,115,35,114,33,193,255,17,248,167,1,32,0,237,176,2687
270 DATA 33,251,167,34,115,168,62,195,50,35,169,33,12,168,34,36,169,225,201,195,0,164,62,2578
280 DATA 5,50,22,153,175,50,109,152,62,201,50,11,152,195,0,125,58,14,190,167,192,62,5,2200
290 DATA 50,14,190,167,201,33,204,155,17,128,255,1,97,0,237,176,33,48,24,34,65,156,195,2480
300 DATA 91,158,128,255,0,0,14,0,73,156,217,252,217,252,217,252,217,252,24,0,0,91,0,2866
310 DATA 0,46,158,208,112,0,0,0,64,0,0,11,11,15,15,6,6,26,26,0,0,2,2,708
320 DATA 8,8,10,10,12,12,14,14,16,16,18,18,22,22,1,24,16,11,243,49,179,154,49,926
330 DATA 248,191,42,52,0,34,193,156,42,54,0,34,195,156,42,56,0,217,175,33,0,0,1,1921
340 DATA 63,156,93,84,19,119,237,176,33,96,160,1,160,95,93,84,19,119,237,176,217,1,137,2575
350 DATA 127,237,73,124,230,63,87,93,33,197,156,14,255,213,201,33,0,0,0,243,42,193,156,2770
360 DATA 237,91,195,156,205,13,189,243,49,179,154,62,1,205,14,188,62,0,205,144,187,62,1,2842
370 DATA 205,150,187,6,0,14,0,205,56,188,33,95,156,175,70,35,78,35,245,229,205,50,188,2605
380 DATA 225,241,60,254,16,32,240,205,45,156,221,33,179,154,33,0,192,6,199,221,117,0,221,3050
390 DATA 35,221,116,0,221,35,124,198,8,103,48,4,17,80,192,25,16,234,49,179,154,62,16,2137
400 DATA 6,246,237,121,38,50,6,156,62,22,205,253,157,48,245,62,198,184,48,240,37,32,239,2892
410 DATA 6,201,205,1,158,48,230,120,254,212,48,244,205,1,158,48,220,0,221,33,93,156,17,2879
420 DATA 2,0,237,95,6,18,46,1,120,6,215,205,253,157,210,99,158,62,231,184,203,21,62,2591
430 DATA 0,0,62,21,210,92,157,58,92,156,133,50,92,156,101,58,191,159,170,171,221,172,221,2743
440 DATA 173,173,221,119,0,6,9,203,99,40,13,58,191,159,198,171,131,146,50,191,159,5,5,2520
450 DATA 5,58,191,159,198,249,50,191,159,221,35,27,122,179,194,89,157,195,190,157,17,235,157,3235
460 DATA 237,83,170,157,129,6,1,209,122,179,200,221,225,24,155,42,93,156,17,132,45,237,82,2922
470 DATA 194,99,158,33,217,157,34,170,157,221,225,17,80,0,6,1,195,89,157,209,122,179,202,2922
480 DATA 172,157,213,221,225,19,17,80,0,6,3,195,89,157,209,122,179,195,128,255,33,1,159,2835
490 DATA 34,8,158,35,6,3,195,89,157,205,17,158,208,195,4,158,123,230,7,202,10,158,62,2422
500 DATA 0,195,15,158,62,19,61,32,253,167,4,200,62,245,219,255,31,200,169,230,64,40,243,2924
510 DATA 121,47,79,62,0,0,0,195,44,158,55,201,124,33,91,156,134,35,190,194,99,158,33,2209
520 DATA 127,156,17,128,156,1,194,1,54,0,237,176,175,6,246,237,121,1,141,127,33,87,174,2595
530 DATA 17,0,125,217,225,49,248,191,229,251,201,251,6,10,118,16,253,243,201,33,101,158,175,3318
540 DATA 119,43,124,181,194,102,158,33,230,158,175,119,35,124,181,32,249,175,6,246,237,121,30,3072
550 DATA 255,62,7,14,59,205,200,158,62,5,14,10,205,200,158,62,10,14,15,205,200,158,1,2279
560 DATA 226,4,205,194,158,62,5,14,5,205,200,158,62,10,14,15,205,200,158,1,196,9,205,2511
570 DATA 194,158,29,32,213,33,189,158,17,0,0,1,5,0,237,176,199,1,137,127,237,73,11,2227
580 DATA 120,177,32,251,201,6,244,237,121,6,246,237,120,246,192,237,121,230,63,237,121,6,244,3695
590 DATA 237,73,6,246,79,246,128,237,121,237,73,201,217,5,194,53,159,19,19,0,0,123,254,2927
600 DATA 172,32,24,33,100,159,34,2,158,35,217,62,15,195,17,158,217,33,230,158,34,2,158,2245
610 DATA 30,166,24,2,237,95,22,7,41,123,214,166,167,31,79,6,0,33,188,159,9,126,1,1926
620 DATA 192,159,135,111,38,0,9,31,79,62,80,145,79,6,5,122,22,196,217,195,17,158,120,2178
630 DATA 50,87,159,6,2,126,18,19,35,126,18,27,122,198,8,87,35,13,32,7,33,192,159,1559
640 DATA 16,236,24,5,200,16,231,24,0,6,0,62,3,203,101,62,3,62,3,217,195,17,158,1844
650 DATA 217,33,188,159,6,2,126,230,7,40,3,53,24,5,30,32,22,64,61,35,16,240,6,1599
660 DATA 3,28,62,8,53,242,151,159,62,5,54,79,28,43,53,242,151,159,62,2,54,79,43,1822
670 DATA 53,38,0,46,224,33,4,158,34,2,158,217,195,17,158,40,67,41,32,49,57,56,55,1734
680 DATA 32,65,80,80,76,69,66,89,32,65,83,83,79,67,73,65,84,69,83,40,32,33,110,1555
690 DATA 119,204,204,102,204,238,221,102,238,102,204,102,119,204,0,0,17,136,51,136,17,136,17,2873
700 DATA 136,17,136,17,136,119,238,0,0,51,204,102,102,0,102,51,204,102,0,102,102,119,238,2278
710 DATA 0,0,51,204,102,102,0,102,17,204,0,102,102,102,51,204,0,0,17,204,51,204,102,102,1921
720 DATA 204,204,204,255,238,0,204,17,238,0,0,119,238,102,34,102,0,119,204,0,102,102,102,2788
730 DATA 51,204,0,0,51,204,102,102,102,0,119,204,102,102,102,102,51,204,0,0,119,238,102,2261
740 DATA 102,0,102,0,204,17,136,17,136,17,136,0,0,51,204,102,102,102,102,51,204,102,102,1989
750 DATA 102,102,51,204,0,0,51,204,102,102,102,102,51,238,0,102,102,102,51,204,139,0,2111

```

**BLOOD BROTHERS***Pour COMMODORE 100%*

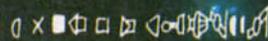
```

1 REM Vies infinies pour BLOOD BROTHERS
10 B=0:FOR I=592 TO 619:READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
20 IF B<>3018 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
30 SYS 592
40 DATA 32,86,245,169,96,141,215,2,169,2
50 DATA 141,216,2,76,167,2,169,234,141,129
60 DATA 103,141,9,103,76,133,19,0,0,0
70 DATA 0,74,79,89

```

BAAAL

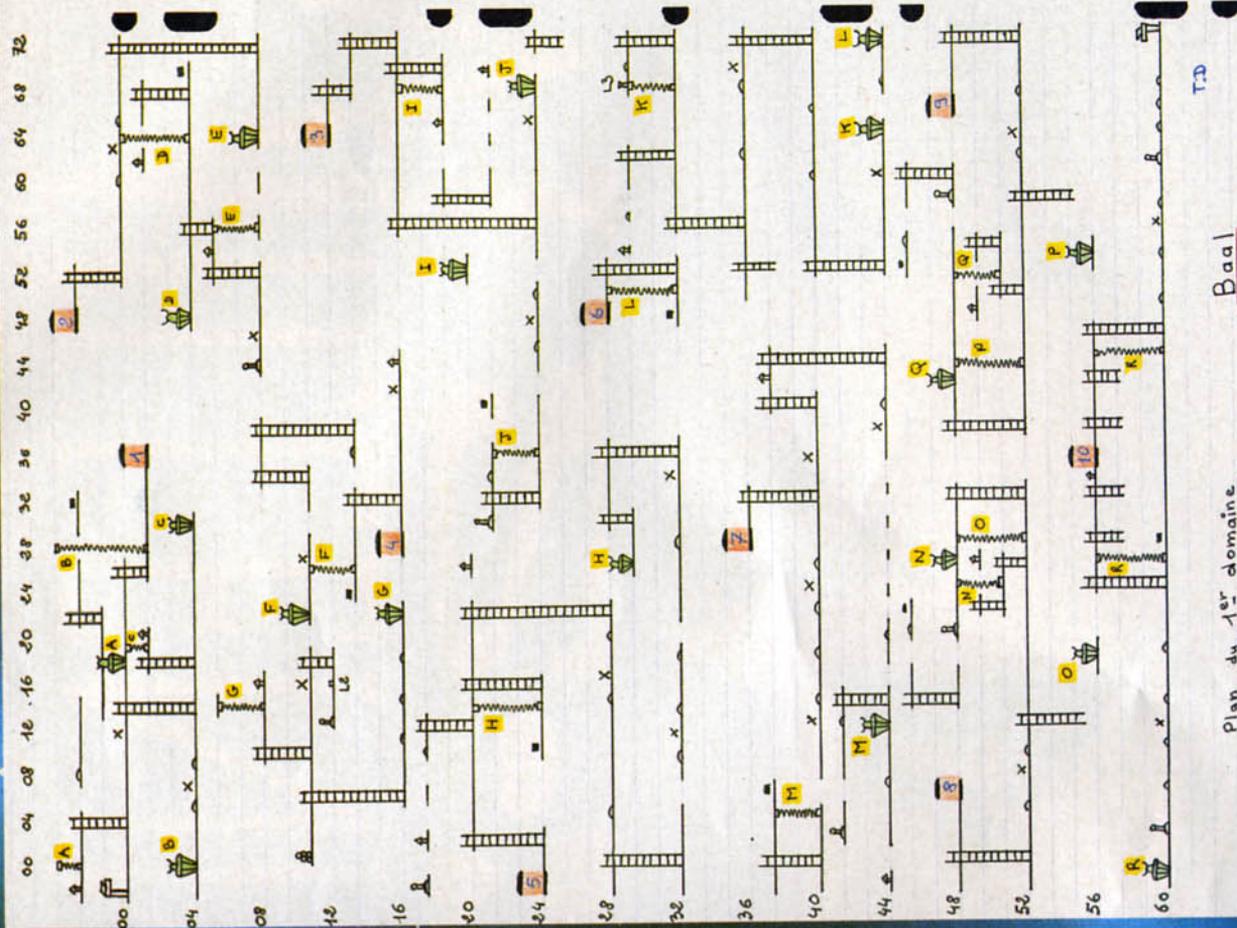
Symboles :



- Mine
- Ennemi
- Élément (il faut 10 éléments pour passer du premier au second domaine)
- Dispenseur de recharge de roquettes
- Cartouche laser "2"
- Cartouche laser "3"
- Cartouche laser "4"
- Recharge électrolite
- Générateur de laser
- Transporteur (ré-intégrateur)
- Téléporteur à roquette
- Transporteur (obésintégrateur)

Solution du 1er domaine de BAAAL : abréviation

- AD - aller vers la droite
- AG - aller vers la gauche
- DE - descendre à l'échelle
- MO - monter à l'échelle
- GEX - détruire le générateur X
- MT - monter dans le téléporteur
- DT - descendre du téléporteur
- PRR - prendre la recharge de roquette
- PRE - prendre élément
- RE - se recharger en électrolite
- 1er échallaudage : AD, DE, AG, GEB, AD, GEC, AG, MO, PRR, DE, AG, MO, AG, MO, AD, MO, AD, PRE, AG, DE, AD, DE, AD, MT
- 2e échallaudage : DT, AD, DE, AD, DE, AG, GEE, AG, RE, AD, MO, AD, PRR, AD, MO, AG, GED, AD, PRE, AG, DE, AG, DE, AD, MO, AG, MT
- 3e échallaudage : DT, AD, DE, AD, DE, AG, DE, AD, GEJ, AG, MO, AG, RE, AD, PRE, AG, DE, AD, MO, GEJ, MO, AD, DE, AG, PRE, AD, MO, AD, MO, AG, MO, AG, MT
- 4e échallaudage : DT, AD, PRR, AG, MO, AD, MO, AG, DE, AG, GEF, AG, DE, AG, PRL2, RE, AD, MO, AD, MO, AD, DE, AG, PRR, AD, DE, AG, MT
- 5e échallaudage : DT, AD, MO, AD, MO, AG, PRR, AG, RE, AD, DE, AD, DE, AG, DE, AD, MO, AG, DE, AG, GEH, AD, MO, AD, DE, AG, MO, AD, MO, AG, DE, AG, PRE, AD, MO, AG, DE, AG, MT
- 6e échallaudage : DT, AD, DE, AD, MO, AG, PRR, AD, DE, AG, DE, AD, DE, AG, DE, AG, DE, AG, GEL, AG, MO, AD, MO, AG, MO, AD, MO, AG, MO, AD, MO, AG, PRL3, AD, DE, AG, PRE, AD, MO, AG, MT
- 7e échallaudage : DT, AD, DE, AD, MO, AD, PRR, DE, AG, GEM, AD, MO, AG, RE, AD, DE, AD, MO, AG, DE, AG, MO, AD, PRE, AG, DE, AD, MO, AG, MT
- 8e échallaudage : DT, AG, DE, AD, DE, GEO, MO, AD, MO, AG, GEN, AG, RE, AG, MO, AD, PRE, AG, DE, AD, DE, AG, MO, AG, MO, AD, PRR, AG, DE, AD, DE, AG, MO, AD, MT
- 9e échallaudage : DT, AD, DE, AG, DE, GEP, MO, AG, MO, AD, GEO, AD, RE, AD, MO, AG, PRE, AD, DE, AG, DE, AD, MO, AG, PRR, AD, DE, AG, DE, AD, MO, AG, MT
- 10e échallaudage : et dernier (entini!) : DT, AG, AG, AG, DE, GER, AD, RE, AD, PRE, AD et monter dans le transporteur.



Plan du 1er domaine

De Thierry DANNELES

WARRIORS IN MOTION



ELECTRIC DREAMS
SOFTWARE



DISTRIBUÉ PAR

UBI SOFT

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

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

4x4 OFF ROAD RACING

Vies infinies : rechercher les octets 21 A4 1C 35 F2 et les remplacer par 21 A4 1C 00 F2

POKE &2D3C,0
(Patrice MAUBERT)

SPITTING IMAGE

Energie infinie : remplacer DC 5B 36 3E 00 D8 et les remplacer par 00 00 00 00 00 00

POKE &35FC,0
POKE &35FD,0
POKE &35FE,0
POKE &3601,0

et rechercher 01 A3 35 21 A4 et les remplacer par C9 A3 35 21 A4

POKE &3514,&C9
(Patrice MAUBERT)

CRAZY CARS II

* Version buggée :
Pour avoir du temps infini, prendre un éditeur de secteur et :
Piste 39, secteur 00, a &037C, remplacer 35 par 00
ou rechercher les octets C0 42 3E 05 35 et les remplacer par C0 42 3E 05 00

POKE &57C8,0

Pour avoir du bonus infini :
Piste 39, secteur 00, a &0320, remplacer 35 par 00
ou rechercher les octets 06 35 F2 8B 58 et les remplacer par 06 00 F2 8B 58

POKE &5880,0

* Version non buggée :
Pour avoir du temps infini :
Piste 39, secteur 00, a &034C,

remplacer 35 par 00
ou rechercher les octets C0 42 3E 05 35 et les remplacer par C0 42 3E 05 00

POKE &5828,0

Pour avoir du bonus infini :
Piste 39, secteur 00, a &02F0, remplacer 35 par 00
ou rechercher les octets 06 35 F2 8B 58 et les remplacer par 06 00 F2 8B 58
POKE &58E0,0
(Patrice MAUBERT)

TYPHOON

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et :
Piste 9, secteur 02, a &076, remplacer 35 par 00
ou rechercher les octets 21 E3 B1 35 AF et les remplacer par 21 E3 B1 00 AF

POKE &B076,0

et Piste 9, secteur 02, a &128, remplacer 35 par 00
ou rechercher les octets 21 E3 B1 35 C3 et les remplacer par 21 E3 B1 00 C3

POKE &B128,0
(Patrice MAUBERT)

AMIGA

BONE CRUNCHER

Bone Cruncher : Voici tous les codes des tableaux du jeu :

- 1) Golemstench
 - 2) Morpiche
 - 3) Golemkiller
 - 4) Scarab
 - 5) Web of Death
 - 6) Monster Party
 - 7) Cave of Doom
 - 8) Under Ground
 - 9) Death Chamber
 - 10) Golemscave
 - 11) Hurnscurt
 - 12) Slime Hole
 - 13) Blood Smell
 - 14) Bone Powder
 - 15) Nightmar
 - 19) Liquidation
 - 20) Megamaze
 - 21) Statagem
 - 22) Stratosphère.
- (Jean-Michel PAU).

KING OF BARBARIANS

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de mémoire (ex:MONITOR-C) et faire :
L SPACE 30000. Puis mettre 4E714E71 en 32344 puis faire :
S SPACE 30000 377E.
(Pierre BOUTAVANT)

EVIL DAWN

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de mémoire (ex:MONITOR-C) et faire :
L SPACE 30000. Puis mettre 4E714E71 en 31986 puis faire :
S SPACE 30000 37A40.
(Pierre BOUTAVANT)

HUEY

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de mémoire (ex:MONITOR-C) et faire :
L SPACE 30000. Puis mettre 4E714E71 en 31986 puis faire :
S SPACE 30000 37858.
(Pierre BOUTAVANT)

ALERT

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 37908.
(Pierre BOUTAVANT)

AUSTRALO PITICUS

Pour avoir des bottes et une épée plus puissante, ainsi que plus d'énergie, il vous suffit d'appuyer sur la touche help.
(Etienne JANEL).

SOLDIER OF LIGHT

Pour avoir 255 vies (nettement suivant). Prendre C-MONITOR charger SOLDIER en faisant L SOLDIER 40000 puis éditez l'adresse l'adresse 42F4E en faisant E SOLDIER 40000 54C04 et hop, le tour est joué.

On peut aussi le faire avec

SMARTDISK en SECTOR EDITOR en cherchant sur tout le disk E7CA3D7C00050E et remplacer le 05 par FF puis faire dans le premier menu SECTOR WRITE en recalculant le CHECKSUM. Maintenant plus de blèmes pour finir le jeu.
(Damien RIALLAND)

ATARI

CRAZY CARS

Voilà une des meilleures et plus simple façon de finir le jeu en un clin d'oeil : dans le directory de la disquette, il y a un dossier "ROADS" qui contient plusieurs fichiers (R1, R2, ...). Sachant que chaque fichier est une route différente (pas le décor, seulement la route); vous les remplacez tous par celui de votre choix (ex : vous les remplacez tous par R1), et à vous la victoire!
(Alexandre MINANGOY).

CUSTODIAN

Pour avoir des vies infinies, rechercher les octets 00 00 36 18 23 FC 00 00 03 E8 00 00 et les remplacer par 00 00 36 18 23 FC 3B 9A. Et rechercher encore les octets FA 0F 04 30 FC 00 00 et les remplacer par FA 0F 04 30 FC FF FF.
(Freddy NATALY).

FUSION

Pour avoir des options supplémentaires, il vous suffit de faire une partie, et de faire un score même petit (600 points), et d'inscrire comme nom "THE BAD". Puis recommencer une partie et maintenant voici les touches d'options supplémentaires :

B = Arme supplémentaire
E = Accès aux levels
H = 50 ou 60Hz
P = Pause
T = Boules
(Frédéric MILLET)

DUNGEON MASTER

Un petit truc sympa, lorsque vous arrivez au dernier niveau en prenant la gem, retournez

vous et lancez-la, sans vous déplacer avec jusqu'au milieu de la salle ainsi vous pourrez tranquillement aller à tous les niveaux sans que vous soyez bloqué aux deux derniers niveaux. (Franck CHANCEREL).

PLATOON

Une fois le jeu chargé, tapez HUMBURGER-HILL (le signe "-" est le moins du pavé numérique). Vous pouvez maintenant utiliser les touches F1 et F4 pour avancer dans la jungle. Utilisez F5 ou F6 pour allumer ou éteindre un bouclier. Quand vous avancez assurez-vous que le bouclier est éteint, avant d'entrer dans une trappe.

TOTAL ECLIPSE

Vous devez examiner l'avion avec beaucoup d'intérêt. Vous pouvez bouger plus rapidement en poussant le Joystick en avant

ZAK MAC KRACKEN

6ème et dernière partie de la solution :

Sélectionner un pays proche de Miami sur la carte. Enlever entièrement la combinaison spatiale. Aller à Miami et acheter un billet pour le triangle des Bermudes. Une fois dans les airs: Utiliser le parachute. Vous tombez dans l'océan (grâce au coussin on peut rester dans l'eau pendant une heure). Utiliser le kazoo (pour appeler un dauphin). Utiliser le cristal bleu sur le dauphin. Rapidement aller chercher sous l'eau la dernière partie du système cachée derrière les algues (il y a plusieurs algues il faut trouver la bonne). Puis revenir à Zak pour lui donner le objet brillant. Changer de personnage Zak. Utiliser le yellow crystal. Sélectionner l'Egypte sur la carte. Changer de personnage: Annie. Aller en Egypte. En Egypte: entrer dans la pyramide. Aller dans la salle du sarcophage. Monter l'escalier. Tirer l'interrupteur qui ferme la trappe de l'escalier. Positionner Annie devant l'un des deux interrupteurs principaux. Tirer

tout en appuyant sur Fire. Faire donc un plan des pyramides en utilisant des pièces avec 24 de hauteur et de 36 ensemble et 48 et 60. Rappelez-vous que les pyramide on 4 faces. Dans la partie Illusion, utilisez les noms des secteurs pour la cartographie.

SPECTRUM

DRAGON NINJA

Pour avoir des vies infinies :
POKE 43299,0
POKE 38682,0

Pour avoir du temps infini
POKE 38683,0
(Emmanuel DELEYE).

PAC MANIA

Pour avoir des vies infinies :
POKE 35141,0
(Emmanuel DELEYE).

l'interrupteur. Changer de personnage : Zak. Assembler le système sur le socle dans cet ordre: 1- objet brillant. 2- candélabre. 3- cristal jaune, cristal bleu, cristal blanc. Aller ensuite au 2ème interrupteur. Tirer l'interrupteur. Et Zak Mac KRACKEN est fini... (Philippe THE-SLER et Marc VOGEL)

TARGHAN

UN BON DEBUT:

Aller à gauche - prendre shuriken - lire parchemin - droite - passer au dessus du puits - droite - tuer femme avec shuriken - droite - aller jusqu'à salle avec créature volante et repartir à gauche avec elle.
Deuxième partie dans notre

MAN HUNTER

4ème partie de la solution : Normalement, l'homme du milieu s'est mis à clignoter à la place du premier, vous allez maintenant le traquer. Dans la scène suivante, votre TRACKER se dirige vers au "VENDO DELI" ou un second homme le rejoint, fermez le MAD et allez-y. Entrez dans le magasin et lisez les notes sur les panneaux

SAVAGE I

Pour avoir des vies infinies :
POKE 39313,0
POKE 57520,0
POKE 58601,0
(Emmanuel DELEYE).

MAD MIX GAME

Pour ne pas avoir d'ennemi : faire lire la basic avec MERGE puis entrer le POKE suivant :

16 POKE 23797,195
21 POKE 33421,0 : RANDO-MIZE USR 23800

COMMODORE

I BALL

Pour avoir les vies et le temps infinis
POKE 21916,234
POKE 20669,234

POKE 20670,234
SYS 27933

MENACE

Pour avoir tout à l'infini:
POKE 8980,234
POKE 8981,234
POKE 8228,0
POKE 8243,0
POKE 8261,0
SYS 2080

BREAKTHRU

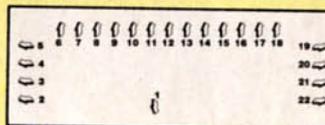
Pour avoir les vies infinies:
POKE 6602,234
POKE 6605,234

ENTOMBED

Ce Poke magique rend le jeu beaucoup, mais alors beaucoup plus facile!

POKE 27871,96
SYS 2560

de gauche. Branchez le MAD en mode TRACKER et retenez bien le chemin qu'empruntent les deux hommes dans le "PARK". Une fois le signal interrompu, rendez-vous au CENTRAL PARK. Regardez la pancarte "DANGER LAND MINES, DO NOT ENTER". Il vous faut suivre le même chemin que les deux hommes. Il y a 22 directions possibles à chaque écran. Notation :



13 verticales : 13V
4 horizontales à gauche : 4HG
4 horizontales à droite : 4HD
1 de retour : 1R

Voici le chemin à prendre: la deuxième horizontale à droite en partant de la gauche (20), la quatrième verticale en partant de la gauche (9), la première horizontale à droite en partant du haut (19), la deuxième verticale en partant de la gauche (7), la deuxième verticale en partant de la droite (17), retournez sur vos pas (1), la troisième verticale en partant de la gauche (8), la première horizontale à droite en partant du haut (19), la deuxième verticale en partant

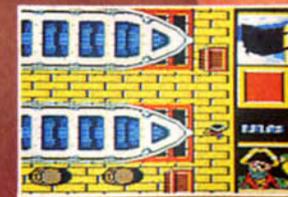
de la gauche (7). Vous arrivez devant un cadavre qui a marqué "COOL" avec son sang. Regardez les notes à terre et retenez le nom H.OSBORNE. Revenez sur vos pas trois fois et allez au 17. Prenez la quatrième à gauche en partant du bas (5). Prenez le pied de biche. Branchez le MAD en mode INFO et entrez le nom HARVEY OSBORNE. Pressez F3 et rendez vous chez lui (150v. 82 nd). Regardez les tiroirs de droite et prenez la clef. Ouvrez la porte en face de vous et regardez le cadavre pendu. Branchez le MAD en mode INFO et entrez le nom ANNA OSBORNE. Branchez le MAD en mode TRACKER et suivez maintenant le troisième TRACKER en retenant bien l'itinéraire qu'il emprunte dans le musée. Allez au musée et une fois devant, prenez à droite. Utilisez la clef pour ouvrir la porte. Ensuite faites le même chemin qu'a fait le TRACKER en utilisant les 13 cartes pour ouvrir les portes. Aller à gauche. Monter l'escalier. Ouvrir la porte de gauche. Ouvrir les deux autres portes. Avancer. Ouvrir la porte. Prendre l'escalier. Ouvrir la porte d'en face. Avancer.
(J.M. JIINESTET)

LE MONDE DE L'ARCADE

L'ultime collection de mort et destruction.
Le défi suprême à l'habileté et à la détermination
que seuls les champions en technique, en
puissance et en cran peuvent à peine prendre
en considération.
Etes-vous assez courageux pour lancer
votre ordinateur à l'assaut de l'arcade?



1943™ «L'adaptation de 1943 sur CPC est une réussite les graphismes sont colorés et détaillés, le scrolling vertical est efficace.» **TILT**
ROAD BLASTERS™ «J'aime Road Blasters sur CPC, car tous les artifices du jeu d'arcade ont été reproduits 100%.» **AMSTRAD 100%**
MAD MIX™ «L'ensemble est amusant d'un graphisme plus qu'agréable...» **AMMAG**
TIGER ROAD™ «Graphisme impeccable, gros sprites fins et bien animés, très variés et très exotiques...» **AMMAG**
SPY HUNTER™ «Ceci n'est pas un jeu. C'est un défi de grande vitesse à vos dons d'agent secret.» **AMMAG**
IMPOSSIBLE MISSION II™
AMSTRAD 100% «15/20. Attention les yeux. Ça c'est du sérieux.»
COLOSSEUM™ & BLACK BEARD™
Deux jeux inédits sur Amstrad!



Amstrad cassette et disquette.



Photos d'écran de formats divers.

U.S. Gold (France) S.A.R.L., B.P., 3 Zac de Mousquette, 06740, Châteauneuf de Grasse.