



JOYSTICK

HEBDO

N° 30 • 31 MAI 1989 L'HEBDO DES JEUX MICRO INFORMATIQUE

70 POKES
TRUCS
ASTUCES
VIES INFINIES

14 TESTS
KING OF CHICAGO (ST)
SILKWORM (AMIGA)
GUNSHIP (AMIGA)
BOMBER COMMAND (ST)
THE GAMES (CPC)
MICROPROSE SOCCER (CPC)
etc...

Previews

Schoolyard Slaughter (ST)
Evolution Cryser (AMIGA)
Total Eclipse (AMIGA)
The last Trooper (ST)



You
want the Capone Throne;
You want to be...

THE KING OF CHICAGO

SCANNEZ SUR ST

DIGITALISEZ SUR AMIGA



T 2788 - 30 - 10,00 F



3792788010001 00300

REAL GHOSTBUSTERS™

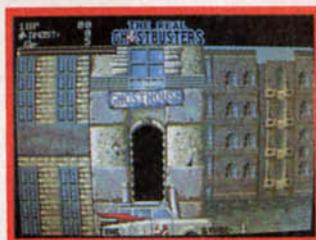
Attention aux fantômes ! Ils envahissent la ville !

Les fantômes sont tout autour de vous !

Ils n'ont peur de rien !

*A vous de jouer en rassemblant
tout votre courage et en les empêchant
de devenir les maîtres du monde !*

- Un superbe scrolling multi-directionnel
- 1 ou 2 joueurs
- Des milliers de monstres différents à trouver et à tuer.
- Effets sonores impressionnants
- Animation très rapide.
- 10 niveaux de jeux exceptionnels

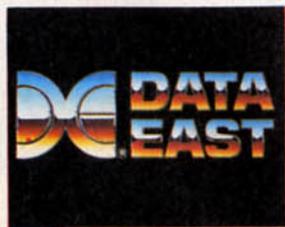


ACTIVISION

Distribué par



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



Bientôt disponible
sur tous formats.

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



Helloooo!

Alors, qu'est-ce que t'as offert à ta maman, pour la fête des mères, hein? Le dernier JOYSTICK Hebdo? Aaah! Je n'en attendais pas moins de toi... Excellente idée. Bravo. Comme ça, en plus, elle va vouloir participer au concours de démos JOYSTICK, et c'est toi qui va récupérer l'ARCHIMEDES qu'elle va gagner... Pas bête! Tiens, t'as vu les pin-ups d'édition, la semaine dernière et cette semaine? Je t'ai bricolé un dyptique (ça veut dire un tableau à deux parties, espèce de brouillon de culture!) sur le bon thème «GOOD & BAD», comme quoi on peut toujours être tenté d'hésiter, n'est-ce pas... Je t'en ferai d'autres comme ça. Tiens, envoie-moi tes idées, ça mange pas de pain. Et surtout, ne rate pas le prochain JOYSTICK, y'aura encore un concours, sur les Bellaminettes en question, justement! Alors si tu en as raté ne serait-ce qu'une seule, procure toi d'urgence les anciens numéros! Moi, je dis ça, c'est pour ton bien, hein! Allez, qu'est-ce qu'on dit? MERCI JOYSTICK Hebdo!!! C'est bien! Tiens, voilà une image, pour la peine... Ahlala! On vit une et POKE formidable!...

Bruno Bellamy

SOMMAIRE

N° 30 du 31 mai 1989

4 ZOOM

Toutes les News...

14 CHARGEZ

Les Softs en magasin cette semaine

16 LA BAIE DES ANGLES

Le HANDY SCANNER 4

18 AMIGA CONNEXION

19 PONY EXPRESS

Le courrier des Joystickeurs

20 MORE DE RIRE

Vos histoires et vos dessins

22 J'APPRENDS

JOYSTICK-SNAKE sur CPC

23 JOYSTICK SECOURS

Les réponses à vos questions

24 JEUX... CRACK...!

TRUCS, ASTUCES, POKES

31 J'ANNONCE

Toutes vos P.A. classées

Ce numéro a été tiré à 62 000 exemplaires

JOYSTICK Hebdo est édité par SIPRESS, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, tel: 42 96 55 59

Directeur de la publication : Marc ANDERSEN

Rédacteur en chef : Henri LEGOY

Manager : François LE GRIGUER

Direction artistique : Reza AFCHAR NADERI

Illustrateur : Bruno BELLAMY ; Illustré : BUG RABBIT

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.

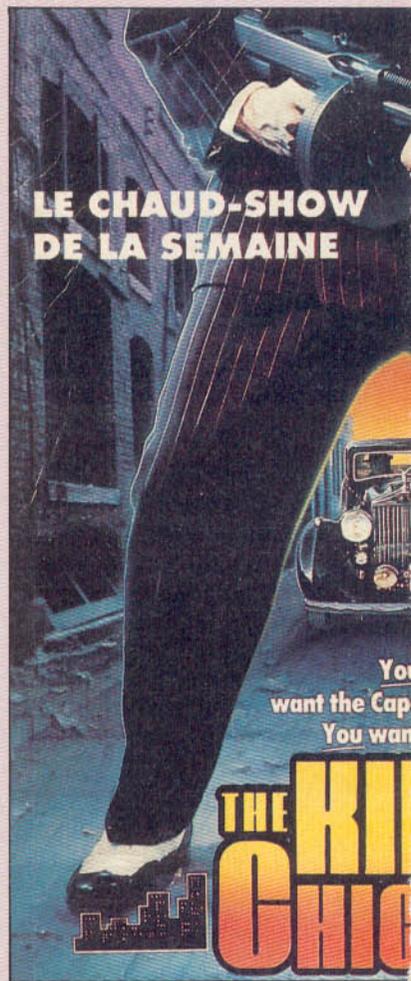
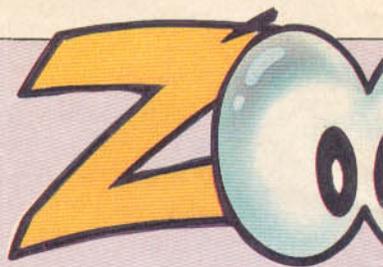


Les années 30, la prohibition, AL CAPONE et ses alcooliques... La chouette ambiance, rythmée par le crépitement des mitraillettes Thompson! Vous êtes un jeune loup de la mafia, ambitieux à la mode locale, c'est à dire que votre ambition ne peut être que nocive à tous ceux qui vont se trouver sur votre route. Bref, c'est la jungle...

Tout démarre par le mitraillage du titre... On sent l'esprit CINEMA-WARE: comme le nom de l'éditeur l'indique, le but est de se sentir comme au cinéma (il n'y a qu'à voir les pop-corns sur la

boîte du jeu...). C'est sensé être une sorte de film interactif, et donc en l'occurrence un film de gangsters. Je commence à machouiller mes mots, à baisser mon chapeau sur mes yeux, les mains dans les poches de mon imper. Just call me HUMPHREY, baby... Eh bien en fait, baby, c'était une plaisanterie (ah! ah! l'humour de gangster...): je ne m'appelle pas du tout HUMPHREY, mais PINKY CALLAHAN, et c'est moi le héros, ouaip! Il y a aussi TONY, GUIDO, TOM, PEEPERS, ce brave vieux BEN... Et puis LOLA! Et BULL avec sa gueule à bien mériter son nom... Chaque scène est précédée par l'affichage d'une

superbe BENTLEY, accompagnée d'un proverbe de circonstance. Les graphismes sont vraiment magnifiques; belles couleurs, belles mises en pages, mises en scènes... très classe! Il s'agit d'un jeu d'aventure au sens premier du mot: l'interaction réside dans les décisions que vous allez prendre pour le héros. Dans les situations qui se présenteront, susceptibles de faire



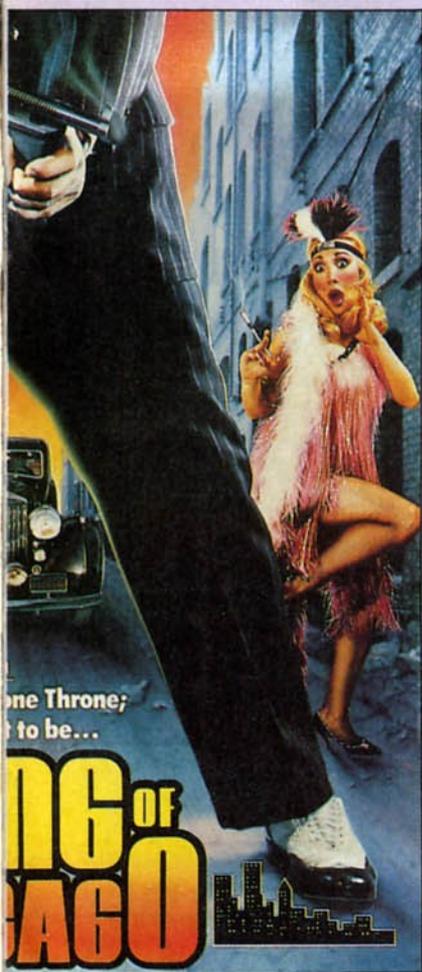
KING OF CHICAGO



évoluer l'histoire, l'action sera présentée en plein écran, tous les personnages étant présents (en plan -évidemment-américain!), puis un gros plan des personnages qui réfléchissent sera affiché. Quand ce sera vous, PINKY, plusieurs «bulles» apparaîtront. Il faudra

cliquer dans celle qui constitue, selon vous, le meilleur choix. KING OF CHICAGO a ceci de particulier qu'il ne faudra pas attendre trop longtemps avant de faire un choix, le programme choisissant de lui-même une des options au hasard si vous hésitez. Ainsi c'est

BOOM



personnages bougent quand ils dialoguent, montrant tout un registre d'expressions de personnages (il en va de même dans les vues en gros plan, où les expressions sont réellement saisissantes, et font vraiment «gros plan de cinéma»). Il ya également des vues de rue (quand on piège votre voiture, par exemple... Un sale moment à passer!), des scènes où il faut quand même un peu se remuer la souris pour lancer des bombes dans des maisons ou abattre un rival... La base du jeu reste l'interaction par le choix des différentes options, qui concernent toutes les décisions qui occupent la vie d'un chef de gang, y compris un peu de gestion (il faut payer vos hommes), un

peu de sentiment (cette chère LOLA... Entre nous, une vraie peau de vache!), pas mal de violence (la vie d'un gangster ne vaut pas grand-chose, alors si c'est un gangster rival, ça ne vaut carrément rien du tout!), et surtout beaucoup de diplomatie, car vous n'êtes pas le seul à vouloir dominer cette ville incroyable qu'est le CHICAGO des années 1930. Comme le fonctionnement du jeu

nible de votre machine, ce qui veut dire que sur un 520 ou un 1040 ST il y a énormément d'accès disque. Du coup, KING OF CHICAGO est lent, très très lent... C'est le seul véritable point noir. En dehors de ça, c'est sans nul doute un magnifique jeu d'aventure, essentiellement d'ailleurs grâce à son graphisme, qui est une réussite totale, et assure



CHICAGO

repose énormément sur le graphisme, et qu'une grande part des images sont animées, la RAM nécessaire est assez balèze. Le soft s'adapte à la RAM dispo-

à lui tout seul la qualité de l'ambiance, et le respect du style des films de gangster, avec une fidélité remarquable. Un vrai CINEMAWARE, donc, dans le respect de la tradition...

bien un film interactif: vous agissez ou non, mais le film reste un film et donc... The show must go on (surtout si c'est un chaud show!...). Les images plein écran sont partiellement animées, comme d'habitude dans les jeux de ce type chez CINEMAWARE, et les



Ed. MINDSCAPE

disponible : ST - PC -
MAC

Testé sur ST

B. B.

LEGEND



Ah ben non, ça n'est pas une adaptation en jeu micro du film de RIDLEY SCOTT! En tout cas c'est l'occas ou jamais de dire que j'ai beaucoup aimé ce film,

même si y'a plein de gens qui l'ont trouvé niais... Mais bon, c'est plus fort que moi, j'aime bien les contes de fées, surtout avec une jolie princesse (celle-là, c'est

dommage qu'elle ait essayé de chanter... Tant pis!). Mais je m'écarte méchamment du sujet... LEGEND est un jeu d'aventure dans un univers médiéval très «DONJEONS & DRAGONS», au point que dans le système du jeu, la création du personnage, et peut-être même la maladresse des graphismes, on sent nettement l'inspiration du célèbre D&D (à ne pas confondre avec nos DANIEL & DANIEL, qui eux sont vraiment légendaires!). Bref, LEGEND est une

tentative de plus de commettre l'inénarrable sacrilège de faire vraiment un jeu de rôle sur micro-ordinateur, chose qui révulse carrément les passionnés

des VRAIS jeux de rôle... La polémique est déjà ancienne et on ne va pas la relancer... Tout le problème vient de ce que je serais tenté de dire «ce jeu intéressera surtout les passionnés de jeu de rôle pur et dur»... Vous voyez le topo?... C'était la minute nécessaire de POLEMIQUE VICTOR, merci à tous et faites attention en traversant la rue, les dragons sont très myopes, à ce que je me suis laissé dire...

Ed. AS

disponible : ST
Testé sur ST

B. B.

THE GAMES SUMMER EDITION

The Games, Epyx a mis le temps pour le sortir. Les cartes postales de Corée qui s'ammoncellent sur la page d'accueil commencent à jaunir (très drôle! more de rire!) et les dernier jeux olympiques semblent déjà bien loin... Mais bon, on n'allait pas attendre ceux de 1992 pour se donner l'illusion d'être dans le coup. Les quatre couleurs autorisées par le mode 1 sont utilisées au mieux et l'animation, dans l'ensemble, est plutôt correcte. The Games comporte huit épreuves : plongeon, course de vélo, barres asymétriques, anneaux, lancer de marteaux, 110 mètres haies, saut à la perche et tir à l'arc. On peut oublier le plongeon. Pour le vélo, la course de haies et la perche, un joystick costaud est de rigueur car il sera mis à rude épreuve, le clavier aussi si l'on joue à

deux. Epyx a mis de la variété dans son soft en présentant les jeux sous plusieurs angles. Trois fenêtres, par exemple, représentent chacune un vélo et la piste avec les positions des concurrents. Les barres asymétriques et les anneaux sont accompagnés, sur la notice, par des diagrammes d'une effrayante complexité. Si vous savez touiller une mayonnaise, vous aurez néanmoins de fortes chance de marquer des

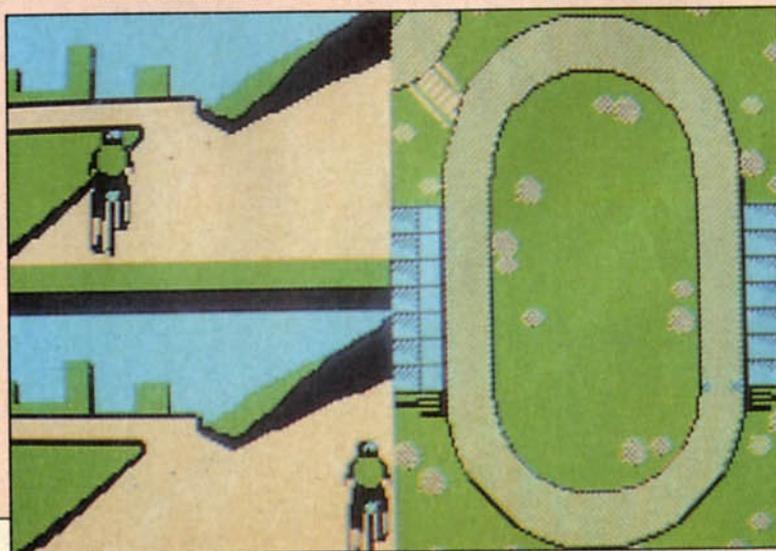
points. Autrement, vous pourrez vous essayer à d'autres épreuves comme le lancer de marteau. Si le poids est largué trop tard, le lanceur est tiré hors de l'écran, un vrai gag! A moins qu'il lui retombe dessus. Une fois le marteau projeté, changement de point de vue : on assiste à sa chute tout près de la ligne. Le tir à l'arc est remarquablement bien fait, avec une vue générale du terrain. Un manchon indique la force et la provenance du vent, une fenêtre montre l'archer en gros plan qui bande (son arc, bien sûr!) puis le petit viseur tout rond. La flèche décochée, la cible apparaît en gros plan.

Enfin une épreuve reposante! Tout, dans The Games, n'est pas génial. L'animation du perchiste lors du scrolling horizontal est parfaitement ridicule et le son, dans l'ensemble, un peu oublié. La version testée étant sur cassette, j'ai échappé aux cérémonies d'ouverture et de clôture des J.O. Sur «The Games, Winter Editions», les hymnes nationaux étaient calamiteux. Pour ceux que cela intéresse, The Games comporte la liste des détenteurs des différents records, mais pas leurs performances. Peut-être pour ne pas nous ridiculiser, mais il n'y avait pas de quoi, on est pas susceptibles chez Joystick Hebdo... du moment qu'on est les meilleurs.

Ed. EPYX

disponible : CPC
Testé sur CPC

TGV



SILK WORM

AMIGA



modèles, des chars parachutés, des tourelles de tir au sol, etc... De temps en temps vous pouvez utiliser des champs de protection, et

décider à exploser. Mais quand il explose!... Ayayaaaah! Wow! Sublime!... C'est hyperprenant! Plus que captivant!



AMIGA

A première vue, c'est juste un nouveau venu dans le monde déjà surpeuplé des jeux de tir. Scrolling horizontal, méchants dans tous les sens, tirez sur tout ce qui bouge... A seconde vue, c'est... Heu... Wow! Comment vous dire? Je... C'est... Enfin c'est un peu comme si... A vrai dire, on... Ohlalaaaa! Bon! Trois... quatre! On se calme, on respire un grand coup, voilà. Vous pouvez piloter

un hélico ou une jeep. L'hélico, c'est vachement mieux, mais l'idéal c'est encore de jouer à deux, l'un pilotant l'hélico et l'autre la bagnole. Le scénario est simple: à travers différents paysages (qui sont, comme d'habitude, autant de niveaux), détruisez tout ce qui peut être tenté de vous détruire d'abord. Vous tirez donc vos petits missiles sur les appareils ennemis, qui sont des hélicos de plusieurs

si vous en attrapez deux coup sur coup, cela fait exploser tout ce qui est visible à l'écran. Il y a aussi des bonus: le tir double est particulièrement efficace! A la fin de chaque niveau, un appareil plus gros que les autres nécessite pas mal de coups au but pour se

Incroyablement bien réalisé, beau, rapide, difficile mais jouable malgré tout, et donc très agréable. C'est sans aucun doute l'un des plus chouettes jeux de tir, à tous égards, qu'il m'ait été donné de tester. J'espère que la version ST est à peu près aussi bien que la version AMIGA (les photos le laissent supposer), auquel cas on pourra considérer que SILKWORM a vraiment tout bon!



ST

Ed. VIRGIN
MASTERTRONIC

disponible : ST-AMIGA
Testé sur AMIGA

B. B.

BOMBER COMMAND



côté des gentils, d'ailleurs, comme peuvent en témoigner les bandes noires et blanches sur les ailes, qui sont celles qui distinguaient les avions du débarquement de Normandie. Vous survolez donc les armées allemandes, et vous anéantissez tout ce qui sent la choucroute. Quand des avions attaquent, vous utilisez la mitrailleuse, et quand il y a des objectifs au sol, vous bombardez. Il faut aussi penser à éviter les tirs de D.C.A, sans quoi c'est vite réglé et le débarquement se

fait sans vous! Ça serait trop bête de rater ça, pas vrai? Graphiquement, c'est en fait assez joli, compte tenu de la petitesse des sprites. C'est coloré, et, à mon avis, plus qu'un vrai débarquement dans les brumes du petit matin normand. Mais bon, j'y étais pas, hein...

Encore un JD TASV! Arrgh!... Bon, enfin... Celui-là m'a l'air raisonnablement original: au lieu de piloter un vésô spasialle (j'en ai marre des vésô spasyos, y'en a plein les jeux et c'est toujours

pareil, alors j'fais des fôtes exprès, comme ça on a l'impression que c'est nouveau...), vous manoeuvrez cette fois un bombardier de la seconde guerre mondiale, et vous êtes du

pareil, alors j'fais des fôtes exprès, comme ça on a l'impression que c'est nouveau...), vous manoeuvrez cette fois un bombardier de la seconde guerre mondiale, et vous êtes du

Ed. MARS SOFTWARE

disponible : ST
Testé sur ST

B. B.

MICROPROSE SOCCER

Ecran minuscule et deux couleurs austères mais rapidité d'enfer et richesse du jeu, voilà en gros ce que pensent de Microprose Soccer les anglais qui s'y connaissent en foot, en supporters, en CPC et toutes ces choses. Autrement dit, on ne peut pas tout avoir, surtout en même temps.

C'est que nous autres, on ne marche pas. Depuis le Titan de Titus et autres gâteries que C'est Pas Croyable, on sait ce que le CPC a dans les tripes, en cinérama et en technicolor et plus vite que ça. Faut pas confondre un Z-80 et un ZX-81, ça n'a rien à voir!

Un petit morceau de terrain, donc, est montré en verticale. Des joueurs, on voit surtout le dessus de la tête et des épaules et en plus ils arrêtent pas d'entrer et de sortir de la fenêtre.

Dur dur pour la stratégie. Un écran de contrôle «terrain total» comme dans Gary Lineker's Hot-Shot eu été le bienvenu. Sur le plan purement technique, Microprose Soccer applique scrupuleusement les règles de la F.I.F.A. Il est le seul aussi à proposer le «banana shot» qui est un effet imprimé à la balle. La courbure de la trajectoire est réglable, mais en début du jeu seulement. Autre frivolité: le «coup Pelé» avec tir en arrière et retour du ballon par-dessus tête! Imparable! Lors d'un tir en l'air, le ballon grossit démesurément mais ne tourne jamais. Du coup, on dirait qu'il glisse au lieu



de rouler. Le bruitage fait plutôt penser à un flipper mais la musique qui précède le jeu est plus chouettes, le genre d'air qui s'installe dans votre tête et n'en sort plus.

Microprose Soccer offre un «plus» climatique: l'orage avec pluie, éclairs et tonnerre. Le ballon est plus difficile à manier sur le stade détrempé et il va falloir mettre de l'énergie (en conservant le doigt sur Fire) pour shooter ferme. Sous les gouttes les joueurs ne sont plus à la fête, ça glisse et ça

dérape. C'est là que le graphiste de Microprose passe à la vitesse supérieure.

En salle, bien sûr, pas de risque d'averse. Le jeu s'y joue par équipe de six, suivant les règles américaines de cette spécialité méconnue en France.

En intérieur ou en extérieur le jeu n'excède jamais douze minutes, ce qui est un peu court en dépit des nombreuses équipes internationales qu'il faudra battre.

Ed. MICROPROSE

disponible : CPC
Testé sur CPC

TGV

GUNSHIP

Le moyen-orient est encore la poudrière du monde. Israël et la Syrie se livrent un duel sans trêve dans le Sud Liban et sur leur frontière commune, le Golan. La guerre Iran-Irak se poursuit et fait craindre que l'Iran essayant une défaite ne cherche à se venger en fermant le détroit d'Ormuz aux pétroliers. Votre mission, si vous l'acceptez, consistera à éviter tout blocage dans le détroit et à venir au secours de pays amis. Jusqu'à présent nous ne possédions qu'une division parachutiste pour les interventions délicates. Désormais, nous vous utiliserons en priorité. Vous allez piloter la plus vicieuse des machines de guerre, silencieuse, équipée de lasers, de caméras, de systèmes de surveillance infra-rouges, de brouilleurs, de matériaux composites. Ce monstre venu de nulle part, c'est l'Apache AH-64!! Mais votre champ d'action est plus important. Vous avez, en effet, la possibilité d'effectuer des missions dans 5 secteurs du monde: de l'amérique centrale jusqu'en Asie du Sud-Est. Spécifications techniques: Longueur: 58' Largeur: 48', poids à vide: 10268 livres Moteurs: 2 turboréacteurs T700-GE6701 Puissance moteur: 1896 chevaux. Missiles «Hellfires» AGM 114A :16 Missiles «Sidewinders» AIM 9L: 6 etc...etc.. Vous n'avez pas fini d'en entendre parler...



STOP! Gunship est la dernière simulation Microprose sur Amiga et c'est une belle réussite. Malgré des graphismes très moyens (comme la plupart des jeux Microprose), la qualité de la simulation est comme toujours exemplaire. L'Apache AH-64A est un véritable hélicoptère utilisé par l'armée américaine équipé des dernières innovations technologiques. D'ailleurs sa puissance est telle que cet engin, plagié dans une production Hollywoodienne (Tonnerre

de feu), n'a rien à envier au célèbre et délirant Supercopter. Du sidewinder au canon 30 mn, 4 types d'armes sont à votre disposition en standard vous donnant ainsi une puissance de feu incroyable. Le nombre de commandes est absolument faramineux et il faut bien plusieurs heures afin de maîtriser l'ensemble des commandes. Heureusement, Microprose nous livre un Keyboard en carton afin d'avoir l'ensemble des commandes sous nos yeux sans avoir à regarder dans le

manuel. Ou presque! Car le manuel est absolument indispensable! Non seulement certains codes secrets de mission y figurent mais en plus, le programme à chaque chargement demande d'y faire appel, soit deux protections par code dans un même programme! Gunship est un superbe logiciel, que nous conseillons aux pas-

sionnés de simulations en tout genre, de Flight Simulator 2 à Falcon.

Ed. MICROPROSE

disponible : ST - AMIGA - C64 - PC

Testé sur AMIGA

C.Q.



CODE MASTERS

GRAND PRIX 2

Ca rappelle Run the Gauntlet, Scalextric et autres circuits qui font des boucles à l'écran. Personnellement, je préfère les visions au ras du sol, comme les pilotes. Mais bon, le style «petits manèges» a ses adeptes. Avec Grand Prix 2, ils ne seront pas déçus. Trois joueurs peuvent s'ag-

glutiner autour du CPC. D'ailleurs, plus on est de fous au joystick et au clavier, plus on s'amuse. Les voitures sont minuscules mais bien dessinées, survireuses à souhait. Plusieurs circuits figurent dans ce soft, avec plein de pubs, un pneu Dunlop, des étranglements et des petits tunnels.

L'indicateur de dégâts vous apprend, des fois que l'ignorerez, à quel point vous avez bouzillé votre jolie auto. Une option «replay» permet de revoir coulos la dernière course. Idéal pour faire des commentaires désobligeants sur le conduite des copains. Le bruitage est bien fait (il n'y a eu que Turbo Cup pour le

louper) et, à chaque début de jeu, une voix synthétisée assez crade fait le compte à rebours.

Rien que pour rigoler, et parce que ce n'est pas trop cher, Grand Prix 2 vaut le coup. C'est de toute façon moins cher qu'une après-midi sur les autos tamponneuses.

4 SOCCER SIMULATORS



4 SOCCER SIMULATORS c'est une petite fenêtre colorée

avec des tableaux de score qui meublent l'écran. Les joueurs montrés en perspective inclinée ont un look assez humain. Des quatre soccers annoncés, trois en sont vraiment, la dernière option étant un entraînement physique avec pompes, poids et haltères et autres tourments pour athlète en mal de gonflette.

Des enchaînement de dribbles et des tirs au but figurent aussi au parcours du combattant. Sur le plan technique, 4 Soccer Simulators assure, même que le ballon tourne en l'air. Sur la pelouse, les règles du foot à onze sont appliquées. En salle, elles sont un peu différentes. A la place du hors jeu, par exemple, le ballon rebondit contre une murette. Les fautes sont sifflées par un arbitre qui pointe sa trogne dans une petite fenêtre. Ceux qui sont allergiques à

tous règlements (sauf en pétro-dollars) pourront se rabattre sur l'option «Street Soccer», un match dans une petite rue où l'arbitre n'a pas intérêt à la ramener. On est pas obligé de faire gaffe aux voitures en stationnement car la vieille tôle, c'est du solide, mais le ballon se perd facilement (et définitivement) dans l'arbre ou au-delà du mur. 4 Soccer Simulation est quasiment un intégré, une compil à lui tout seul. Qui dit mieux?

MOTO X SIMULATOR

La page d'accueil qui apparaît au chargement porte le nom de MOTOCROSS Simulator, ce qui est plus adapté à ce soft. Parce que, pour ce qui est du X et des désirs qui montent dans les reins, il faudra s'adresser ailleurs. Le motocross se déroule tout

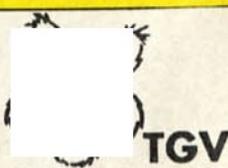
au long de neuf niveaux. Le premier tableau est un peu fouilli avec son herbe qui ressemble à une tapisserie de mauvais goût. Il représente une piste qui monte et qui descend avec divers obstacles à franchir. C'est là que cela se corse car il faudra faire preuve d'une

sacrée dextérité pour lever la roue au bon moment, sauter par-dessus des tuyaux et des cailloux et atterrir sur la roue arrière. Et ce n'est qu'un hors-d'oeuvre! L'animation de la moto est irréprochable. Les déséquilibres surtout, suivis d'une chute sont spectaculaires. On sent vraiment la situation échapper des mains, la gamelle qui s'annonce. A travers le désert, c'est une vision inclinée qui est proposée, comme les images télé d'un Paris-Dakar. La

notice parle de vélos. Etrange lapsus... On en a trois au commencement des motos, et une en prime à chaque passage au niveau supérieur. C'est du bon boulot. Qui disait que le «budget», c'est du pipi de chat?

Ed. CODE MASTERS

disponible : CPC K7
Testé sur CPC K7



Virgin
LOISIRS

P R E S E N T E

SILKWORM



Une jeep et un hélicoptère. Avec Silkworm vous êtes deux pour en venir à bout.



AMIGA • ATARI ST • AMSTRAD • C 64

LA PRESSE ANGLAISE UNANIME

Effets sonores	91%	Animation	96%
Graphismes	93%	Intérêt	89%

TOTAL : 93%

Games Machine • Commodor User Super Star
Zapp Sizzler • The One

SILKWORM



COLLECTION
ACTION
ADVENTURE

Virgin
LOISIRS

13, place des Vosges
75004 PARIS
TEL. 42 77 34 76

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

ONE... AGAIN!

MAYDAY SQUAD (TYNE SOFT)

Nouvelle version ST
Déjà testé sur C64 et AMIGA
Dans JOYSTICK HEBDO N° 28

Constituant toujours un élégant mélange de stratégie et d'action, MAYDAY SQUAD sur ST est graphiquement correct, avec des sons valables sans être fantastiques, et est en tout cas très jouable et extrêmement original quant à son mode de fonctionnement (pas original par rapport aux autres versions. Je veux juste profiter de l'occase pour rappeler que ce jeu est original en lui-même). Voilà, voilà... Bon j'vous quitte, j'ai encore une demi-douzaine d'otages sur le feu...

VOYAGER (OCEAN)

Nouvelle version AMIGA
Déjà testé sur ST
Dans JOYSTICK HEBDO N° 27

VOYAGER, en version AMIGA, est toujours aussi tridimensionnel, aussi science-fictionneux, aussi futuriste, mais il n'est pas spécialement devenu amigeaque... En effet, les graphismes sont strictement identiques, l'animation toujours un petit peu saccadée (mais c'est quand même de la belle 3D, hein!), et si l'on peut voir quelques gris de plus dans la décoration du cockpit, il n'y a pas d'amélioration dans cette version, si ce n'est tout de même des sons de plus belle facture. L'essentiel, c'est qu'il soit disponible pour les possesseurs d'AMIGA. Après tout, n'est-ce pas, c'est la raison d'être de cette version, et comme qui dirait l'important c'est de participer... Merci d'être venus, revenez quand vous voulez, et bon voyage!

BATTLE CHESS (ELECTRONIC ARTS)

Nouvelle version ST
Déjà testé sur AMIGA
Dans JOYSTICK HEBDO N° 18

Aaah! Enfin!... Depuis que j'avais vu BATTLE CHESS tourner sur AMIGA, je n'en dormais plus... Je vivais dans l'insupportable attente de le voir adapté sur ST. Voilà qui est fait; ça va mieux... Je vais pouvoir roupiller! Pour ceux qui ne sauraient pas encore ce qu'est BATTLE CHESS, on peut brièvement le décrire comme un bon jeu d'échecs, qui présente l'innapreciable qualité de faire apparaître les pièces sous forme de sprites animés, qui se meuvent avec une élégance rare à chaque déplacement, et qui combattent à chaque prise, chacune d'une façon différente. Le résultat est splendide, magnifique, somptueux. Je m'en tiens là pour ce qui est des adjectifs élogieux, puisque j'ai dit que je me contenterai d'une description brève, mais franchement je ne dirai jamais assez de bien de ce jeu! Le graphisme est bien évidemment moins beau sur ST que sur AMIGA, pareil pour les sons, mais ça reste très potable. Bien sûr le jeu est un peu lent du fait des anims, mais quand même, qu'est-ce que c'est bien!...



STAG

Dans STAG, vous jouez le rôle d'un routier intersidéral, dont la principale activité est de faire des échanges commerciaux d'une planète à une autre, en achetant et

avec des effets sonores peu engageants, et malgré tout une petite ébauche d'action dont on se demande en fait ce qu'elle vient faire là puisque le jeu semble plutôt



revendant au meilleur prix (c'est à dire en achetant pas cher et en revendant aussi cher que possible, pour ceux qui n'auraient pas encore bien saisi les subtilités du monde du commerce...), diverses marchandises, comme de l'eau, du grain, de la nourriture, des armes, des diamants, du fer, enfin tout un tas de camelote. Ça va vous donner l'occasion de voir du pays, ou plus exactement de voir du monde, puisque l'on ne voit pas grand chose d'autre que le panneau de

orienté aventure et stratégie, STAG n'a qu'un intérêt relativement limité, et l'on s'en lasse assez rapidement. Quitte à se balader d'une planète à une autre sans forcément rechercher la bagarre, je préfère largement des jeux comme STARGLIDER II, où au moins on a pas le sentiment que ça pourrait tout aussi bien tourner en noir et blanc sur une vieille bécane pas évoluée, ce qui est malheureusement l'impression que laisse STAG...

commande du vaisseau, et des petits bouts d'image sur l'écran de contrôle, représentant soit les marchandises ou les équipements (car il faut dépenser de quoi faire fonctionner le vaisseau, évidemment!), soit les tronches des créatures avec qu'il'on traite. Les choix et marchandages se font par clics de la souris sur des boutons fléchés, ce qui n'est pas vraiment pratique, quant aux trajets spatiaux, après le choix de la destination sur une carte stellaire, ils sont délicats mais pas très palpitants. Graphiquement peu abouti,



Ed. EAS

disponible : ST
Testé sur ST

B. B.

LES PREVIEWS

La rubrique
de l'indiscrétion

PSSST!!!

SCHOOLYARD SLAUGHTER



Eh ben!... On vit une drôle d'époque, les aminches! J'avais déjà vu des jeux pas très moraux, mais alors celui-là, bonjour! SCHOOLYARD SLAUGHTER est un jeu de tir sur cible mouvante, où les cibles sont des petits enfants qui trottaient dans une cour d'école... Vous avez droit à 80 cartouches, et si vous faites un bon score (dieu merci, j'ai pu vérifier la chose, ayant déjà une bonne expérience du terrorisme en cour de récré... Niark niark!), on vous accorde deux nouveaux chargeurs... Les gosses traversent l'écran en venant de

droite ou de gauche, à différentes hauteurs, en courant plus ou moins vite, et croyez-moi, c'est pas toujours facile! Sales mômes! On ne sait jamais d'où ils vont arriver... Et pan! Et pan! Tiens!... Prend ça! Ah, j'oubliais: pas de souffrances inutiles... Il faut les toucher à la tête, exclusivement. Quand une «cible» est atteinte, sa tête éclate et du sang gicle, c'est, heu... saisissant! Bon, sans blague! On peut à la rigueur admettre que les programmeurs aient essayé de faire preuve d'humour (je dis bien «essayé»...), mais les joueurs qui investiraient là-dedans vont avoir du mal à ne pas passer pour des détraqués. Non, eh, franchement, quitte à faire quelque chose de franchement pas propre, ils feraient mieux de faire des jeux de cul, on en voit tellement peu qui soient vraiment rigolos...

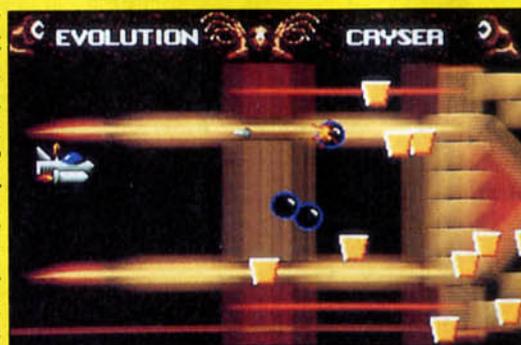
SICKWORLD SOFTWARE sur ST

EVOLUTION CRYSER

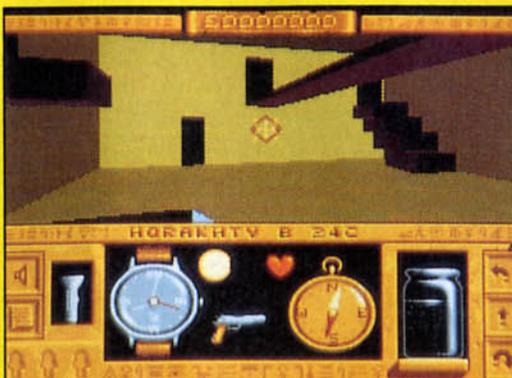
C'est un bête JDTASH (Jeu De Tir A Scrolling Horizontal), où vous pilotez... Devinez quoi! «Un vaisseau spatial?» Bravo! Vous avez gagné trois kilos de yaourt aux fruits! Et vous tirez au... «Laser?» Wow! Vous êtes vraiment un candidat en or! Vous avez gagné un voyage aux Seychelles pour deux heures, tout compris! Et on tire sur quoi, à votre avis? «Heu... Sur tout ce qui bouge?» Ouhiii! Fan-ta-stique!!! Quel jeu extraordi-

naire! Notre génial candidat a remporté le super pactole; une nuit d'amour avec le directeur de la publication!... Merci d'avoir suivi notre émission, la semaine prochaine rendez-vous avec de nouvelles questions débiles sur des jeux toujours plus originaux

VISION FACTORY sur AMIGA



TOTAL ECLIPSE



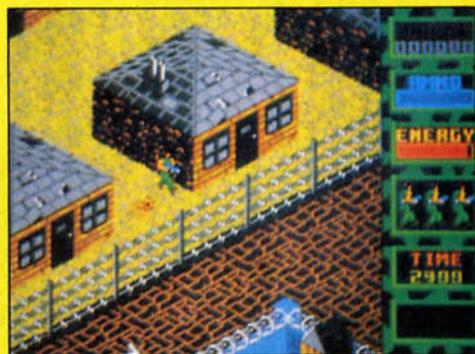
Un petit nouveau dans la nouvelle génération de jeux «3D FORMES PLEINES, ZOULIES COULEURS, MYSTERE ET STRATEGIE A GOGO»... Un peu dans le style de DRILLER, TOTAL ECLIPSE est un jeu 3D animé, en «caméra subjective» (je profite de l'occasion pour élargir votre culture et vous expliquer que ça signifie que ce que l'on voit à l'écran c'est très exactement ce qui pas-

serait par les yeux du héros). Ca se passe en Egypte, et vous devez vous dépa-touiller d'une énigme enfouie dans une méchante grosse pyramide. Suspense et angoisse, et surtout grand pied cosmique pour les fous de 3D, dont je suis (pour ceux qui n'auraient pas encore compris ou qui n'ont pas la chance de me connaître...). Seul problème: le contexte égyptien évoque nettement des chaleurs torrides, et avec la moiteur qui règne déjà dans les locaux de JOYSTICKHEBDO, ça ne me remonte pas le moral!

CINEMAWARE sur AMIGA

THE LAST TROOPER

Vous êtes prisonnier d'un camp militaire dont il va falloir vous échapper, pour pouvoir ensuite partir vers de nouvelles aventures, toujours plus belliqueuses et meurtrières. Tout se passe en perspective diagonale, au joystick,



et comme ça va assez vite (il y a plein de gardes partout et il ne faut pas traîner car vous n'avez que trois vies -c'est déjà pas mal: je m'en contenterai bien, moi, après tout!- et ils n'hésitent pas à tirer à vue) ça n'est pas très pratique. En tout cas moi, je persiste à trouver ça pas du tout naturel, mais bon, il faut de tout, hein... Vous devez récupérer tout ce qui se présente d'utile: pinces pour couper les barbelés, énergie pour se remonter le moral, grenades, etc... Il y a plu-

sieurs types d'obstacles, et les méchants patrouillent un peu partout. Un peu de «stratégie (pas beaucoup)», pas mal de réflexes, et surtout un excellent sens de l'orientation (à cause du mode de déplacement évoqué ci-dessus, nottement), seront nécessaires pour vous en sortir. Ca n'est pas fantastiquement beau, ni côté graphismes ni côté sons, ni fantastiquement original, mais ça se laisse jouer. Sans plus, quoi...

MASTERTRONIC sur ST

INFOS PAS GENEES

MIDI

Les 17 et 18 juin, vous pourrez tout découvrir gratuitement sur la norme MIDI en allant dans la grande halle de la Villette, à Paris. L'AFUM ou Association Française des Utilisateurs de MIDI organise ses journées pour vous permettre de vous comporter en blaireaux sans qu'on se foute de votre tronche si vous ne bitez rien à cette norme de transfert de signaux. Si vous avez des questions à poser, n'hésitez pas, c'est le moment!

MICRO APPLICATIONS

A signaler, parmi les nouvelles sorties de cet éditeur proluxe, deux livres pour les adorateurs du PC. «Le pack antivirus» Livre et logiciel. 299f. Vous saurez presque tout sur ces parasites, et vous pourrez les traiter de façon efficace grâce aux solutions fournies sur la disquette. «Cartes graphiques». Livre et disquette. 299f. Si vous vous mélangez les crayons dans les différents standards du PC, lisez ce bouquin, vous saurez ce que vous ne pouvez pas faire de votre

DRAM

C'est le drame toujours chez les dram, les mémoires dynamiques nécessaires à nos bécane chéries. C'est tellement la pénurie, qu'il y a même des mecs qui en font le trafic. Certains employés de fabricants ont été arrêtés parce qu'ils dévalisaient les stocks de leur société et qu'ils allaient les vendre à leurs clients, mais au noir. Le prix des bécane est pas prêt de baisser.

DISQUE OPTIQUE

Tout le monde connaît aujourd'hui le disque laser, le disque vidéo, la technique WORM, (write once, read many), en français: écrit une fois, lit autant que tu veux de fois, mais peu d'entre nous savent qu'il est maintenant possible d'écrire, effacer, réécrire sur un disque magnéto optique, et cela autant de fois qu'on le souhaite... A Joystick Hebdo, nous en avons essayé un de 600 méga, une paille! 600 mégas, c'est environ 250000 pages de texte, c'est aussi bien sûr 750 disquettes 3,5 formatées double face. Mais l'avantage de ce disque dur, c'est qu'il est possible d'appeler n'importe quel programme contenu dans sa mémoire, et qu'il va vous le trouver plus vite que vite. C'est quoi la technologie de cette bête? Tout d'abord, le disque dur est une grosse boîte contenant toute la mécanique, les 600 mégas sont eux sur le disque amovible à peine plus gros qu'un disque laser classique avec son emballage. Pour écrire sur le disque, la bécane fait très fort. Elle utilise le laser pour la lecture et l'écriture, et le champ magnétique pour l'enregistrement et l'effacement. A l'écriture, un rayon laser vient frapper les uns après les autres, les oxydes magnétiques contenus dans le disque magnéto optique, et les chauffe à 300 degrés. Au même moment, un champ magnétique polarise les petites particules qui ne demandent rien à personne, les orientant dans un sens ou un autre selon le parfum désiré. Immédiatement le laser s'éteint, tout redevient froid dans le disque et le nouvel état du point est alors figé en un 0 ou un 1 selon le sens de réflexion du faisceau laser de lecture. Ces disques coûtent environ 4000 francs, les bécane 45000 et tout cela sera bientôt disponible en France. Importé par Médiavisuel.



Position Horizontale

OFFRE D'EMPLOI Commercial sédentaire H ou F

Nous sommes leader de la distribution de logiciels et accessoires micro-informatique.

Notre équipe est jeune, dynamique et sympathique, de tempérament très commercial.

Nos commerciaux sédentaires sont responsables du développement de nos ventes auprès de revendeurs spécialisés.

Si vous savez vendre au téléphone et êtes dynamique, si vous possédez de bonnes notions en micro-informatique et êtes prêt à apprendre encore plus (formation interne assurée), vous pourrez gagner **120 000 F** et plus/an (FIXE-PRIMES)

CONTACTEZ NOUS IMMEDIATEMENT

**INNELEC
(1) 48 91 65 76**

CHARGEZ!

La liste des softs que votre revendeur préféré reçoit cette semaine

BATTLE CHESS (ELECTRONICARTS)	ST
BEAM (MAGIC BYTES)	AMIGAC64/ST
COLOSSUS CHESS X (CDS)	AMIGA
CRAZY CARS II (TITUS)	SPECTRUM K7
DEMON'S WINTER (SSI)	C64/ST/PC
DISCOSCOPIE (ESAT)	ST
DOUBLE DETENTE (OCEAN)	CPC/C64/ST/SPECTRUM
FORGOTTEN WORLDS (CAPCOM)	CPC
GARFIELD (SOFTTECK)	ST
KICK OFF (ANCO)	ST
KULT (EXXOS)	PC/ST
MACADAM BUMBER (ERE)	THOMSON
SILKWORM (VIRGIN GAMES)	AMIGA/CPC/ST
STAR COMMAND (SSI)	ST
SUPER SCRAMBLE (GREMLIN)	CPC/C64/SPECTRUM
TOM ET JERRY (MAGIC BYTES)	AMIGA/C64
TYMESCANNER (ACTIVISION)	AMIGA/ST
VINDICATORS (TENGEN)	AMIGA

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"/> 29 |
| <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 F

Ci-joint un chèque de _____

à JOYSTICK Hebdo, 177, rue Saint Honoré, 75001 PARIS

NOM _____

PRENOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____

VILLE _____



INFOS GRAPHIQUES

Salut les étudiants, voici le temps béni des examens qui se pointe, avec son paquet de stress. Que ferez vous la saison prochaine? De l'infographie! Bonne idée, c'est le média qui monte, qui monte et dont les coûts chutent, chutent! Pour la plupart des sociétés fabriquant, le pari est de doubler la puissance tous les deux ans sans augmenter les prix. Pas mal! Pour en revenir à vos oignons, sans vouloir vous faire pleurer, sachez qu'il est utile de vous renseigner dès maintenant pour les différents stages offerts par des entreprises, désireuses de sensibiliser de beaux jeunes gens comme vous à l'attrait de la station de travail, qu'on a plus de plaisir à nommer palette graphique. Diverses universités pratiquent également ce type de sport, réservé tout de même à des gens dont le bagage culturel dépasse quelque peu la ligne blanche de la médiocrité. Les heureux élus découvriront ainsi le bonheur de la thèière, des fractales et des courbes de Mandelbrot et comprendront la différence de vitesse d'exécution qu'il y a entre une architecture RISC, parallèle ou une carte graphique accélératrice supplémentaire. Car tout cela est au programme. Les petits miquets ne

LE MIROIR AUX ILLUSIONS

LE MIROIR AUX ILLUSIONS



"GIG SOLID MODELER", Automated Images

sont que la partie visible du gigantesque monument qu'est le monde de l'image calculée. Car ce qui se trouve au bout de la souris ou du stylo, ce qui est visible à l'écran est en fait le résultat d'un ensemble de paramètres, gérés au préalable par un super programme tournant dans une super bécane. Les années 90 réclament déjà leur image. Une

"CUPS", Automated Images

image qui pourra être conçue par exemple, comme l'un des projets du monument France Japon, par des millions d'utilisateurs de minitel, qui auront chacun accès à une partie de l'affichage écran à un moment de la journée. Mais pour aujourd'hui, l'image couleur reproduite sur un support quelconque se pose comme étant le

minimum à utiliser dans une démonstration pour la rendre convaincante. Pour les petites entreprises, la tâche est de taille, mais sera peut-être résolue dans les trois années qui viennent grâce aux nouvelles stations graphiques, peu chères et simples d'utilisation. Les plus malins d'entre vous se grouperont à trois ou quatre pour acheter un système à 250 000f qui donnera un travail professionnel largement supérieur à celui que vous obtiendriez en dessinant chacun de votre côté sur votre ordinateur familial.



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

LE PETIT SCANNER ILLUSTRÉ

Figurez-vous que je m'a amusé pendant tout le week-end avec le Handy Scanner 4 de Cameron. Enfin, amusé; disons que je me suis énervé pendant tout le week-end, avec des petites plages d'amusement deci-delà, quand je parvenais à un résultat.

Le Handy Scanner est un machin qui ressemble à une souris (informatique, pas animale ni humaine) en un petit peu plus gros et qui, comme son nom l'indique, permet de scanner des documents. Sa largeur utile est de 6,4 centimètres, ce qui n'est pas beaucoup, certes, et ce qui est tout cas réhhibitoire pour scanner correctement une pleine page A4. Mais beaucoup d'applications sont cependant possibles. Je vous donnerai des exemples tout à l'heure.

L'ensemble se présente sous la forme de deux gros classeurs; l'un contient le scanner lui-même, la cartouche qui s'enfiche dans le port homonyme du ST, l'alimentation de la cartouche - pouvaient pas prendre le jus sur le port cartouche, non? Vous savez combien j'ai de prises électriques déjà occupées, chez moi, en comptant les disques durs, l'imprimante, les moniteurs, le minitel, les synthés, la chaîne, etc, etc? Plus de cinquante! Chaque connecteur ressemble à un arbre de Nowel, avec les multiprises en grappe, alors les alims séparées, si vous pouvez éviter pour la prochaine fois, ça serait gentil, merci. Oui, je me fous des problèmes techniques que ça pose. D'autres questions. Non? Merci. Où en étais-je? A la composition du paquet, c'est cela.



Les 4 types de trames

200 DPI...

Donc, dans le second paquet se trouvent le manuel et les deux disquettes, car deux disquettes il y a.

Sur le scanner lui-même se trouvent quatre boutons. L'un permet de choisir la résolution entre 200, 300 et 400 points par pouce, cette dernière étant peu courante; c'est justement pour celle-là que

j'ai décidé de m'intéresser de près au Handy Scanner. Un autre permet de choisir entre le mode noir et blanc et trois modes trames; un autre encore permet de régler la luminosité (ou le contraste, c'est pas bien défini - parce que le contraste est mal réglé, ah ah), et le dernier est un bouton de pause dont je vais reparler.

Ayant tout débalié, je me lance à corps perdu dans le manuel. A corps largué, même: impossible d'identifier la langue dans laquelle il est écrit! il est vrai qu'une grande majorité des mots semble français, mais ils sont disposés de telle sorte qu'aucune phrase n'est compréhensible. Exemples:

«Branchez l'adaptateur sur le connecteur d'expansion (Modul Port)». Il s'agit du port cartouche.

«Enfichez le câble dans la fiche grande de l'adaptateur. Vous ne pouvez pas vous tromper.»

«Les fonctions particulièrement complexes (par exemple terminer le programme)...»

«D'autres points de menu ne sont pas réalisables» (ça veut dire qu'on ne peut pas appeler les accessoires).

J'arrête là, je pourrais tout aussi bien reproduire l'intégralité du manuel, qui est de la même veine. Il n'y a quasiment aucune phrase compréhensible sur près de 80 pages, une gageure! Visiblement, non seulement le traducteur ne connaissait pas le français, mais il ne connaissait pas non plus l'informatique. C'est gênant.

Bref. Disons pour résumer qu'il y a deux groupes de logiciels livrés avec le Handy Scanner: la partie dessin et la partie OCR (Optical Character Recognition, reconnaissance des caractères). Voyons le premier.

Handy-Painter est sensé être un programme de dessin. Non, je suis méchant. C'EST un programme de dessin. Le fait que la plupart des options soient incompréhensibles ne lui enlève pas cette qualité. Je n'ai jamais compris pourquoi certains programmeurs s'obstinent à considérer qu'une option de menu doit être la plus petite possible. Sur ST, les menus peuvent faire 60 caractères sans problème; pourquoi alors marquer «Sauv.», collé sur la marge gauche, alors qu'on peut s'étaler avec un «Sauver l'intégralité de l'image»? Encore, pour «sauver», ça va, mais que dire d'options du style «G.Rot90» (pour «rotation à gauche de 90°»)? J'exagère à peine. Encore un problème relatif au manuel: le nom des options de menu n'est pas le même dans le logiciel et dans le manuel. Lorsque celui-ci indique «Garder les caractères», vous pouvez être sûr que l'option s'appelle «Enlever les graphismes» (ou plutôt «Enl.Grap») dans le programme. Ainsi, «Align.Droite» est-il signalé dans le manuel par «Ramasse à droite». Bref.

On a dans ce logiciel accès à un module de dessin qui permet de

retravailler directement les images que l'on scanne. Lors du scan, on détermine le nombre de lignes désiré (le nombre de points horizontaux est fixe, puisqu'on est tributaire de la largeur du scanner lui-même), ainsi que le sens de scannérisation (lors d'un scan horizontal, l'image est retournée d'un quart de tour une fois la numérisation terminée).

Pour scanner, il suffit d'appuyer sur le bouton de pause pour activer la numérisation, puis de tirer lentement le scanner vers soi. Ce qui est scanné s'affiche en temps réel à l'écran. Naturellement, il faut dans la mesure du possible avoir une vitesse régulière pour éviter les déformations locales; en pratique, deux rouleaux situés sous le scanner indiquent au ST à quelle vitesse est effectuée la numérisation et donc ces écarts de vitesses sont bien corrigés. En revanche, il s'avère presque nécessaire d'utiliser une règle pour ne pas dévier de sa trajectoire, surtout si on sucre les fraises («Grâce à Canderel, je ne sucre plus les fraises!»).

Le résultat est excellent. La possibilité de choisir le mode de trame et la luminosité permet d'obtenir des images parfaites pour pratiquement n'importe quel type d'images. En revanche, dans ce logiciel, il n'est possible de sauver l'image que sous le format propre à Handy Painter; on peut l'imprimer sur une 9 ou 24 aiguilles, ou sur une HP, mais point de driver laser.

Or, il y a un autre logiciel fourni avec le scanner qui s'appelle «Scansave». Avec celui-ci, une simple boîte d'alerte s'affiche au lancement, demandant le nom sous lequel on désire sauver l'image, le nombre de lignes à scanner, et le format sous lequel on sauvera le résultat. On a le choix entre le format propre à Handy, le format Degas (seules 400 lignes sont possibles), le format Doodle (le fichier écran sans en-tête) et le format IMG, standard sur Atari, qui permet de récupérer l'image sur ZZ-Lazy-Paint, dont je ne vous ai jamais dit tout le bien que j'en pensais parce qu'il est sorti il y a déjà quelques mois, mais qui est certainement le meilleur programme de gestion d'un scanner et d'une laser sur le marché.

Là encore, on peut se demander quel est le crétin qui a écrit ce

logiciel. Il marche bien, certes, mais est anti-convivial au possible. Au lieu d'avoir quatre boutons pour les quatre formats sur lesquels on pourrait cliquer simplement, il faut effacer une ligne de saisie et taper la première lettre du format désiré, sachant que H signifie PIC et que B signifie IMG. Tout dans l'instinctif, quoi. Il y a également deux programmeurs qui permettent de transformer le coin supérieur gauche d'une image au format Handy en Degas, et réciproquement.

Mieux: un programme nommé «Scanpage» peut être appelé à partir de n'importe quel langage, et permet de numériser une page écran. De sorte que vous pouvez vous faire votre propre programme de scan en GfA, par exemple.

Impossible de vous parler cette semaine du logiciel de reconnaissance de caractères, ce sera pour la semaine prochaine. Je fais quand même une conclusion temporaire: pour son prix (3500 francs), le Handy Scanner 4 est d'une qualité remarquable. Mais il vaut mieux considérer qu'il est livré avec juste un programme de scan et pas de manuel, ça évite les déceptions. En pendant qu'on y est, rendons à César ce qui lui appartient: l'appareil nous a été prêté par SJ Ingénierie (Paris 17ème) qui en fait des démonstrations permanentes.

LE PETIT PSIKOPAT ILLUSTRÉ

Les plus vieux d'entre vous se rappellent peut-être d'un dessinateur nommé Carali. Figurez-vous qu'il ressort, à partir du 15 juin, son journal de bandes dessinées, le Psikopat. C'est le meilleur journal de BD français, toutes catégories confondues. Précipitez-vous ou c'est deux baffes. Pour fêter ça, j'ai scanné l'écriture de Carali, et je l'ai transformée en fonte GDos. Et du coup, j'écris

avec son écriture sur mon ST. Trois fois plus vite que lui! Pour fêter ça, il va s'acheter un Atari. Ou c'est deux baffes.

LE PETIT ZETETICIEN ILLUSTRÉ

Attention, vous allez avoir droit à un raisonnement logique pour le moins tortueux, qui ne parle apparemment pas d'informatique, mais en fait si, et dont la conclusion sera: «achetez le livre «Incroyable mais... faux!» d'Alain Cuniot paru chez L'Horizon Chimérique». Début du raisonnement: les informaticiens sont logiques. Les informaticiens ont forcément lu «Godel Escher Bach» de Douglas Hofstadter. S'ils l'ont lu, ils ont forcément aimé. Et donc ils ont forcément acheté «Ma thémagie», du même. Et donc ils connaissent l'existence du club des sceptiques qui, aux Etats-Unis, publie une revue du nom de «The Skeptical Enquirer», sorte d'anti-France Dimanche, réservée aux incrédules de tout poil. Eh bien figurez-vous qu'il existe une telle association en France, qui s'appelle «Science et Illusion», dont le but est de démonter les mécanismes et manipulations des charlatans qui pratiquent l'homéopathie, la voyance, la morphopsychologie, la graphologie, l'instinctothérapie, la numérologie, la rikazaraïopathie, l'exorcisme, l'astrologie, etc. Cette association a monté un festival que vous avez raté puisqu'il s'est tenu il y a quinze jours, mais vous pouvez tout de même acheter le livre de son fondateur, lequel s'appelle Alain Cuniot (on retombe sur nos pattes), etc, voyez plus haut, la conclusion se trouve avant les prémisses. Une lecture salutaire, réjouissante et surtout, surtout, logique.

Michel DESANGLES

GRACE A MON HANDY SCANNER ET A MON TRAITEMENT DE TEXTES GDOS, J'ECRIS COMME CARALI!

LE COIN DU VIDEO-MANIAK

Nous vous avons parlé, il y a deux semaines du célèbre digitaliseur de Newtek: Digiview Gold. Avec ce produit, digitaliser en 4096 couleurs est un jeu d'enfant. Partant du principe qu'un Vidéomaniak peut parfois être détourné de son environnement initial, il apparaît évident que bon nombre d'entre-eux se sont demandés quel pouvait être le résultat de leur "numérisation fumeuse" sur une simple imprimante laser façon "Professional Page" le tout "printé" dans une résolution de 300 dpi (dots per inch). Eh bien le résultat est bon, très bon mais si vous effectuez des travaux d'agrandissement (n'ayons pas peur des mots), de réduction, de distorsion, de ... et de ... , vous vous apercevrez très vite d'une perte de qualité. Le problème se situe évidemment au niveau de la numérisation qui n'est pas assez puissante puisque vous êtes limité à la résolution de l'Amiga: six bits par pixel en mode Ham par exemple. La solution nous vient de la société américaine ASDG avec son tout dernier produit: le professional ScanLab.

SCANLAB DIGITALISE PLUS GRAND

Le Scanlab est un kit hard (en option) /soft (en standard) vous permettant de digitaliser n'importe quel document avec un scanner couleur Sharp Jx300 ou JX450. Sa grande particularité réside dans la possibilité de digitaliser dans une résolution plus importante que ne peut le supporter l'Amiga. Comment fait-il pour afficher une image "scannerisée"? Il ne l'affiche pas. Tout simplement. Du moins pas en entier. Et voilà, c'est donc très simple. Pour obtenir une résolution



presque identique même après avoir agrandi un document, il suffit simplement de le digitaliser plus grand en 16 bits virtuel et pourquoi pas en 24 bits par pixel? Afin de contrôler votre digitalisation ("Une digit de travers est si vite générée"), le logiciel vous permet de convertir vos images 24 bits en un beau Ham 6 bits standard moyennant une vingtaine de secondes, le temps de vous étrangler avec votre café. Autre point, pour pouvoir être représenté sur votre beau papier à en-tête le document aura besoin de passer dans une moulinette qui transcendera les données Rgb en un beau format PostScript. Le logiciel offre en plus la possibilité de récupérer vos images "scanners" dans la plupart des softs de dessins 2d du marché: Deluxe Paint III, Deluxe PhotoLab etc... comme ce bon vieux Digiview.

SCANLAB EST PLUS GOURMAND

Si vous désirez vous équiper d'un ensemble de "digitalisation par scanner" à la mode ASDG, il vous faudra apporter quelques modifications à votre équipement actuel. Tout d'abord, ceux qui possèderaient un 500 se verraient dans l'obligation de le donner à leur jardinier et d'acquiescer au plus vite un beau 2000. Ce n'est pas tout. Une image Scanlab en 300 dpi vous coûtera dans les 370k par exemplaire et il est fortement conseillé d'acquiescer au plus tôt une extension 1 mo supplémentaire (total: 2

mégas) comme le conseille la notice. Les concepteurs, quant à eux, soutiennent que ce n'est qu'avec 8 mégas que vous pourrez profiter pleinement de votre Scanner (et pourquoi pas! Certains prétendent même qu'il faudrait un gros "Risc" pour profiter entièrement de son Amiga). Professional Scanlab sera distribué dans les plus brefs délais pour un prix avoisinant les 8000 francs sans le Scanner. Il ne vous restera plus alors qu'à accomplir ensuite la chose la plus importante: acquiescer une imprimante laser PostScript! Bien sûr.



Après avoir "galéré" dans Aegis VidéoTitler, suinté avec TV*Show vous avez fini par vous effondrer dans Pro Cgi de Jdk images. Le coup de grâce. C'est pourtant si simple de faire du générique professionnel avec un Amiga! En pal 640x512 bien sûr! La société Kimatek propose depuis quelque temps un logiciel entièrement dédié aux scrollings verticaux: Vidéo Générique Master. Sélectionnez votre police de caractère, le fond, l'ombrage, l'interligne, appuyez ensuite sur la souris et plop! Vous avez un superbe générique qui défile sous vos yeux. Très simple d'utilisation, VGM est un outil qui complètera parfaitement votre collection actuelle de soft de titrage et rendra bon nombre de services lorsque vous devrez réaliser ce type de prestation dans un délai très court. De plus, le logiciel contient en standard quelques polices de caractères accentués, ce qui

est bien rare. Ce soft est commercialisé aux alentours de 500 f. Attention! Vgm ne sait faire que des génériques verticaux et ne permet pas de créer des effets spéciaux façon «Y'en a qu'une!». D'ailleurs celui-ci travaille en temps réel et l'Amiga n'aurait pas la puissance d'effectuer des zooms, tumbles, splins et rotations de toutes sortes. Pour créer des effets 3d, des rotations d'enfer, des zooms diaboliques, il n'existe qu'un seul produit: Video Effects 3d PAI, un logiciel que nous avons abordé voici quelques numéros.

MUZAK

Le coin du musicien fou

Après avoir utilisé Aegis Sonix, Deluxe Music Construction Set puis découvert The Ultimate Soundtracker, vous vous êtes ensuite acharné sur Sound fx. Vous n'avez pas l'impression de rater quelque chose? De passer à côté d'un plaisir sans fin? Etes-vous sûr d'être véritablement attiré par la musique? Alors passez à table. C'est Midi (Musical Instrument Digital Interface) une interface développée en 1983 qui permet de contrôler un synthétiseur à partir d'un autre tout en lui adressant des paramètres précis tels que le Pitch Wheel, la vélocité, le Polyphonic Key Pressure etc... Une interface Midi permet de communiquer avec des instruments sur une plage de 16 pistes au maximum chacune d'entre-elle pouvant transmettre un paquet d'information séparé à des instruments différents. L'Amiga devient ainsi le maître. Prix public conseillé: moins de 600 francs.

LE MAITRE DES SYNTHÉTISERS

Il existe une grande variété de logiciels Midi sur Amiga. Qui dit soft Midi, dit Kcs (Keyboard Controlled Sequencer) de Dr.T's Music Software, un des premiers

midi sur Amiga et un des meilleurs. En connectant un ou plusieurs synthétiseurs sur votre prise Midi, vous pourrez depuis Kcs, enregistrer vos créations puis les rejouer à votre convenance en modifier en pas à pas votre partition, changer d'instruments en cours de route, changer la fréquence, le volume, la durée de vos

notes etc... En bref, tout. D'autres logiciels sont capables de grandes performances: de pro 24 (pistes) à Musix X (pistes) en passant par Big Bang, un logiciel d'aide à la création musicale destiné à être interfacé en multi-tache avec Pro-24. A présent, gagnez votre Sound Fx, votre Aegis Sonix... A présent, pensez Midi!

HOT-DOG

Les dernières petites infos Amiga.

- La société américaine Inkwell System annonce la disponibilité de son nouveau crayon optique "The Amiga Light Pen" destiné à être utilisé sous Deluxe Paint III ainsi qu'avec les principaux logiciels du marché. Inkwell

system, 1050-R Pioneer Way, El Cajon, CA 92020 tel: (619) 440.76.66

- Magni system annonce la sortie imminente de leur nouveau Genlock pal compatible S-Vhs: le Magni 4005S. Bientôt distribué en France par Inelco.

LE WORKBENCH ENCHANTÉ

Les jeux que tout le monde attend:

-F16 Combat Pilot: Toujours pas de trace de l'oiseau. A suivre.

-Eagles Rider: Le tout dernier de chez Microids.

- Millennium 2.2: Une fantastique Saga futuriste. A ne

pas manquer

- Kult: C'est le dernier Ere Informatique sur Amiga. Rien à voir avec Captain Blood mais si beau. Si beaaaauuuu.

-Blue Angel: Une simulateur d'acrobatie aérienne. Pour en finir avec Falcon.

TRASHCAN

Tests de performance des versions Amiga de:

SideWinder II: Durée de vie 1 heure.

Voyager : Pour les fans d'Elite: Durée de vie infinie Pour les autres: Durée de vie 5 heures.

Et zou! Empty Trash! 1,7 mega de gagnés! Ou 880k

seulement! Au choix! Rendez-vous la semaine prochaine pour les dernières infos Amiga. Si vous êtes bloqué, si vous savez dessiner, si vous voulez critiquer, si l'Amiga est votre préféré: écrivez!

CRIS de QUEANT.

PONY EXPRESS

Des problèmes? des suggestions?

Ecrivez à : JOYSTICK Hebdo

PONY EXPRESS

177, rue Saint-Honoré
75001 PARIS

Stéf.

Salut,

A propos de TANK le KO sur ST publié dans les numéros 22, 23, 24 et des erreurs dans le genre «DO dans LOOP» ou «REPEAT SANS UNTIL». Alors comment faire?

⇐ C'est très simple, pour mieux repérer les lignes de début et de fin, nous avons volontairement répété certaines lignes, qui se trouvent donc à la fois en fin d'un numéro et au début du suivant. Les erreurs viennent donc de cette saisie supplémentaire. Contrôlez bien vos listings.

Francois,
Dans le numéro 22 page 18 de Joystick, tu indiques comment faire plus court pour définir le contenu de AA\$ dans la date DO\$, mais lorsque j'essaie de le faire, j'ai le message d'erreur «Subscript out of range in 2560». Cette ligne correspond à la boucle For/Next.

Merci de bien vouloir m'éclairer au plus vite.

Amicalement,
Guy PARRENIN

⇐ Guy, il s'agissait en effet d'un petit exemple pour faire plus court avec des instructions à compléter. Le fichier MOIS contenant plus de dix données, douze exactement, doit être déclaré par DIM MOIS(12).

Bonjour,
Je vous écris car j'ai essayé le listing de j'apprends dans le Joystick Hebdo N°25 et le jeu ne marche pas. Il n'y a que le tableau de bord de gauche qui s'affiche et je voudrais que vous me donniez la solution pour que

le jeu fonctionne.

Cédric FRAVRETTO.

⇐ Cédric, Joystick Snake contient beaucoup d'instructions et nécessite plusieurs numéros. Continue de saisir les listings et tu pourras seulement à la fin faire un RUN pour jouer.

Comment brancher mon MT32 à mon Atari ST? Je ne comprends rien!

Fabrice MELLAN

⇐ Et pourtant, ce n'est pas compliqué: il te faut deux câbles Midi et deux câbles audio; ils sont d'ailleurs fournis avec le MT, à moins que tu ne l'aie acheté d'occase. Il faut relier la Midi Out du MT avec la Midi In du ST, et la Midi In du MT avec la Midi Out du ST, afin qu'ils puissent échanger des informations. Ensuite, il faut brancher les sorties Audio du MT à ta chaîne. Rappelle-toi qu'il n'y a pas de signal sonore en Midi, ce ne sont que des informations binaires! De plus, il te faut un programme pour gérer le tout. Ça se complique si tu as un clavier maître: il faut alors brancher la Midi Out du ST dans la Midi In du clavier, et la Midi Thru de ce clavier dans la Midi In du MT. Si tu n'as pas de Midi Thru sur ton clavier maître, essaye de brancher la Midi Out du clavier dans la Midi In du ST et la Midi Out du ST dans la Midi In du MT, mais à ce moment-là tu ne pourras pas utiliser de logiciel d'édition de sons. Dans tous les cas, la lecture du manuel te sera d'une grande utilité (en anglais, on dit: RTFM, ce qui veut dire «Read The Fucking Manual»).

MORE DE RIRE!

C'est l'histoire d'un facteur qui fait sa première tournée. Au début, tout se passe bien, jusqu'au moment où il arrive à une maison sans boîte aux lettres. Il sonne donc, et personne ne répond, il resonance car il entend du bruit et il finit par regarder par le trou de la serrure et voit une femme nue se coupant les poils de la chatte et son mari qui lui met un doigt dans le cul et un autre dans l'aquarium. Le facteur, intrigué, va chez les voisins et demande: «dites, ils sont normaux vos voisins? «et il raconte ce qu'il a vu. Le mec lui répond: «mais non, ils sont sourds muets! La femme demande à son mari s'il veut bien tondre la pelouse et il lui répond va te faire enc..., je vais à la pêche!

(Stéphane MOURGUES)

Bravo à Stéphane MOURGUES qui gagne le soft de la semaine : MAYDAY SQUAD



Elle s'est couchée avec un long soupir. Les muscles se détendaient peu à peu. Elle avait peur et ne cessait de dire que c'était la première fois. Lui d'une voix tendre cherche à la rassurer en lui disant qu'il irait doucement. D'un geste mesuré, ses doigts effleuraient la partie sensible. Un léger soupir s'échappa. Elle devint frémissante à la vue de cette chose horrible qu'il tenait entre ses mains. Cependant il tint sa promesse et procéda avec douceur et calme. Elle ouvrit davantage pour faciliter la pénétration. Alors que de longs gémissements sortaient de sa poitrine. Soudain elle se crispa en disant que ça lui fai-

sait mal. Il lui dit «du calme ça vient». Elle répondit «aie!» et c'est ainsi que le dentiste lui arracha sa première dent.

(Pascal DERIAS)

Sur une petite départementale, un automobiliste crève en pleine nuit et en plus, il pleut. Il ouvre son coffre et là, pas de cric. Une seule solution, aller au village le plus près à pied. Le voilà sur la route, de nuit, sous la pluie à la recherche d'un garagiste. Pour se donner du courage, il se parle: - 14 kilomètres avant le premier bled... En deux heures, j'y suis... Il sera trois heures. J'imagine la tête du garagiste que je vais réveiller. Mais j'y songe, combien va-t-il me le vendre le cric: ça vaut deux cents francs un cric... des kilomètres passent et le type s'énerve de plus en plus: - 400 francs où même 1000 francs, c'est incroyable... il va oser me le vendre 1000 francs. Le village est là. Il arrive devant la maison du garagiste, tambourine à la porte un long moment. Il apparaît à la fenêtre. - Que voulez-vous? Lui demande le garagiste. - Ordure, ton cric à 1200 francs, tu peux te le garder.

(Vincent CHAUMONT)

Dans le compartiment d'un wagon, tout le monde fait la même grille de mots croisés. Tout à coup une voix s'élève: En 7 lettres, se finissant par ouille, se vide quand le coup est tiré sa voisine rétorque: - C'est douille Alors la petite voix du curé dans le fond: - Quelqu'un n'a pas une gomme.

(Arnaud BARTH-THERIN)

Vous aimez rire, vous aimez les histoires qui sont trop? MORE DE RIRE est votre rubrique! Celle dans laquelle vous allez vous éclater de rire...

Cette rubrique est la vôtre, enoyez-nous vos histoires et vos dessins, et, en plus, chaque semaine nous offrons un soft au meilleur (n'oubliez pas de nous signaler le standard de votre bécane).

Formidable, non!!!

Alors, vite, vite, qui a la meilleure histoire?

Deux explorateurs paisibles se promènent dans une jungle. Mais voilà qu'une tribu d'indiens les enlève et les emmène dans leur camp.

Le chef de cette tribu ordonne d'aller lui chercher des fruits dans la jungle sinon il les tue.

Deux ou trois jours après, un des deux explorateurs revient au camp avec 100 mures.

Le chef alors lui annonce:

- Je te les enfonce dans le cul une à une, sans que tu ries.

- Et si je n'accepte pas...

- Je te tue.

Il en mets 1,2,3,4,5,6...,97,98 ... à la quatre-vingt dix neuvième mure il se met à rire, alors il meurt, tué par le chef.

Cet explorateur arrive au paradis et St Pierre lui demande:

- Pourquoi as-tu ri à l'avant dernière?

Il répond:

- Qu'auriez vous fait si vous aviez vu mon compagnon arriver avec une NOIX DE COCO.

(Christophe MIGNY)

C'est l'histoire d'un tout jeune couple:

Le mari est au chômage, et la femme ne fait rien de ses journées, comme ils n'ont pas un rond, ils décident de se construire une cabane au milieu d'une forêt. «Nous vivrons d'amour et d'eau fraîche» dit le mari.

Ainsi, ils se construisent une superbe cabane, à plusieurs étages, extra-confortable.

Un jour, le mari part chercher de l'eau à la rivière. Quand il revient, il voit sa femme toute nue en train de se faire glisser lentement à cheval sur la rampe d'escalier. Il la regarde et lui demande ce qu'elle a.

Elle dit:

- Eh bien, tu m'as dit que nous vivrons d'amour et d'eau fraîche, alors.... je fais chauffer le dîner!

(Gabriel ZERBIB)

**A la prochaine...
BUG RABBIT**

Emlyn Hughes



AMSTRAD

INTERNATIONAL



Audiogenic



DISTRIBUÉ PAR
UBI SOFT

1, voie Félix Eboué

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

Le serpent continue sa course avec la suite du programme Basic, un programme que tu sauvegardes sous le nom de "SNAKE1". ATTENTION quelques lignes sont coupées mais doivent toujours être saisies à suivre, comme par exemple, la ligne 2830. Tu ne fais RETURN qu'avant le numéro de ligne suivant. Pour t'aider compose AUTO 2410,10 et les numéros de lignes fonctionneront sans avoir à les composer.

```
2410 FOR j=1 TO 7
2420 POKE k,x2:POKE k+1,y2:POKE k+2,cd:k=k+3
2430 POKE 40006,x2-1:POKE 40005,y2-1:CALL &801E
2440 i=PEEK(40005):POKE 51156,i
2450 i=PEEK(40006):POKE 51157,i
2460 POKE 51153,2:POKE 51152,1
2470 j1=138
2480 ON j GOTO 2160,2210,2210,2210,2210,2210,2230
2490 x2=x2+z2:y2=y2+z1
2500 POKE 51154,j3:POKE 51155,j1:CALL &80CD
```

```
2510 NEXT j
2520 i=PEEK(40018)+3:POKE 40018,i:PEN 3
2530 IF i>88 THEN POKE 40018,0
2540 i=PEEK(40040)*256+PEEK(40039):tempo=(5-niv)*7
2550 vale=nt(numjou)*niv:temp1=tempo-15
2560 IF aut=1 THEN tempo=0:temp1=0
2570 FOR y=324 TO 331 STEP 2
2580 MOVE 8,y:DRAW 136,y,0:NEXT y
2590 FOR y=324 TO 331 STEP 2
2600 MOVE 9,y:DRAW 130-niv*4,y,3
```

```
2610 NEXT y:tp=126-i-niv*2:GOSUB 3380
2620 EVERY 100,0 GOSUB 3380
2630 IF aut=0 THEN GOTO 2690
2640 FOR xa=1 TO 8
2650 POKE 40000,ca(cd,xa)
2660 CALL &80CA:cd=PEEK(40007):GOTO 2700
2670 NEXT xa
2680 GOTO 2640
2690 CALL &80BE
2700 CALL &BCA7:j1=PEEK(40042)
```

```
2710 ON j1 GOTO 2720,3210,3260,2720
2720 FOR j=1 TO tempo:NEXT j
2730 ts=INKEYS:IF ts="" THEN 2760
2740 IF ts="p" OR ts="P" THEN 3190
2750 IF ts="f" OR ts="F" THEN 2300
2760 IF tp>106 THEN 3260
2770 IF j1=4 THEN 2810
2780 GOTO 2690
2790 IF cd<PEEK(40007) THEN cd=PEEK(40007):GOTO 2640
2800 ON j1 GOTO 2670,2650,2650,2670
```

```
2810 IF PEEK(40007)=PEEK(40000) THEN 2690
2820 CALL &8146:GOTO 2700
2830 ON j2 GOSUB 2850,2860,2870,2880,2850,2860,2870,
2880,2850,2860,2870,2880,2850,2860,2870,2880
2840 POKE 40000,j2:CALL &80CA:GOTO 2700
2850 j2=1:RETURN
2860 j2=2:RETURN
2870 j2=4:RETURN
2880 j2=8:RETURN
2890 CALL &BCA7:nt(numjou)=nt(numjou)+1
```

```
2900 GOSUB 2910:GOTO 2310
2910 f1=f1+PEEK(40007)*2:EVERY 0,0 GOSUB 3380
2920 IF f1>59 THEN f1=(PEEK(40007)*2)+1
2930 ikf=ikf(f1):ikp=ikf(f1+1)
2940 j=PEEK(40055)+16
2950 IF j>240 THEN POKE 40055,0 ELSE POKE 40055,j
2960 j=PEEK(40007)
2970 ON j GOTO 3020,3010,3010,3010,3000,3000,3000,3000,2980
2980 k=PEEK(40012)+j:IF k<29 THEN POKE 40012,k
2990 k=PEEK(40015)+j:IF k<29 THEN POKE 40015,k
```

```
3000 k=PEEK(40021)+j:IF k<29 THEN POKE 40021,k
3010 k=PEEK(40024)+j:IF k<29 THEN POKE 40024,k
```

```
3020 k=PEEK(40027)+j:IF k<29 THEN POKE 40027,k
3030 k=PEEK(40030)+j:IF k<29 THEN POKE 40030,k
3040 FOR y=324 TO 331 STEP 2
3050 MOVE 8,y:DRAW 136,y,0:NEXT y
3060 POKE 40043,cd:INK 1,ikf:INK 2,ikp
3070 WINDOW #0,10,36,1,25
3080 IF cbo=0 AND sc(numjou)>bon THEN 3750
3090 IF sc(numjou)>900000 THEN sc(numjou)=0
```

```
3100 RETURN
3110 IF tp>80 THEN 3150 ELSE bo=95-tp
3120 BO=BO*100:LOCATE 15,15:PRINT"BO N U S :";BO;" ";
3130 SC(NUMJOU)=SC(NUMJOU)+BO:LOCATE #2,1,4+NUMJOU*4
3140 PRINT#2,SC(NUMJOU);
3150 FOR j=19 TO 1 STEP -2
3160 CALL &BCA7:SOUND 4,20*J,0,15,1,1
3170 FOR k=1 TO 70:NEXT k
3180 NEXT j:CALL &BCA7:GOTO 2890
3190 k=tpsf-INT(TIME/300):EVERY 0,0 GOSUB 3380
```

```
3200 IF INKEYS="" THEN 3200 ELSE EVERY 100,0 GOSUB 3380:
GOTO 2690
3210 sc(numjou)=sc(numjou)+vale:CALL &BCA7
3220 SOUND 4,30*PEEK(40007),0,15,1,1
3230 LOCATE #2,1,4+numjou*4:PRINT #2,sc(numjou);
3240 IF PEEK(40039)=0 THEN CALL &BCA7:GOTO 3110
3250 GOTO 2730
3260 EVERY 0,0 GOSUB 3380:GOTO 3880
3270 FOR j=1 TO 250:CALL &BCA7:SOUND 4,j,0,15,1,1
3280 INK 1,24,ikp:INK 2,ikf,0:SPEED INK 20,20
```

```
3290 NEXT j:CALL &BCA7
3300 IF vie=0 THEN GOTO 3310 ELSE GOTO 2890
3310 GOSUB 3410:GOSUB 2910
3320 IF nt(numjou)>rect(niv) THEN rect(niv)=nt(numjou)
3330 LOCATE 2,13:IF sc(numjou)>recp(niv) THEN
recp(niv)=sc(numjou):PRINT "BRAVO!!! RECORD BATTU!!!!"
ELSE PRINT "ENTRAINEZ-VOUS ENCORE ...."
3340 FOR j=1 TO 400:NEXT j:POKE 40000,0:CALL &805A
3350 IF nbjou=2 THEN numjou=numjou+1 ELSE GOTO 1400
3360 IF numjou<3 THEN GOSUB 2070:GOTO 1920
```

```
3370 GOTO 1400
3380 tp=tp+2:MOVE 8,326:DRAW tp,326,0:MOVE 8,328
3390 DRAW tp,328,0:MOVE 8,324:DRAW tp,324,0
3400 MOVE 8,330:DRAW tp,330,0:RETURN
3410 RANDOMIZE TIME:j=INT(RND*(3-1+1))+1
3420 POKE 40000,1:CALL &805A
3430 IF j>3 THEN j=3
3440 PEN 0:ON j GOSUB 3460,3610,3680
3450 RETURN
3460 x(1)=9,y(1)=0:x(2)=35,y(2)=0:x(3)=9,y(3)=24
```

```
3470 x(4)=9,y(4)=0:c(1)=240:c(2)=15:l(1)=8:l(2)=200
3480 l(3)=8:l(4)=200:oc(1)=54:oc(2)=2:oc(3)=54:oc(4)=2
3490 FOR j=1 TO 13
3500 FOR k=1 TO 4
3510 x=x(k):y=y(k):c=c(1):l=l(k):oc=oc(k):GOSUB 3580
3520 NEXT k
3530 c=c(1):c(1)=c(2):c(2)=c(1)-16:l(4)=l(2)
3540 oc(1)=oc(1)-4:oc(3)=oc(1):x(1)=x(1)+1:x(3)=x(1)
3550 x(2)=x(2)-1:x(4)=x(3):y(1)=y(1)+1:y(2)=y(1)
3560 y(3)=y(3)-1:y(4)=y(1)
```

```
3570 CALL &BCA7:NEXT j:RETURN
3580 SOUND 4,20*j,0,15,1,1:POKE 40006,x:POKE 40005,y
3590 CALL &801E:POKE 40003,1:POKE 40001,c
3600 POKE 40004,oc:CALL &8032:RETURN
```

Dans le numéro 31 tu auras les dernières lignes de Basic et, on fera une grande récap de la marche à suivre dans la saisie des différents listings parus depuis le numéro 25 avec, en plus, un rappel du fonctionnement du jeu.

Bien Joystiquement Vôtre
François LE GRIGUER

LA SEMAINE PROCHAINE
Suite et fin de JOYSTICK-SNAKE



JOYSTICK SECOURS

177, rue St-Honoré
75001 PARIS

REPONSES

GHOST BUSTERS

Sofian. R.23027
Dans la série on a pas encore tous les codes, voici Sofian qui je crois, nous donne les derniers: Pour avoir un compte de 238000, c'est facile, il suffit de taper le prénom ROGER puis YES pour l'acompte et enfin 40.15.14.13 pour le numéro.

THE LAST NINJA II

Sofian. R.25005
Le nuage est un essaim d'abeilles ensuite si tu réussis à passer sur l'île, tu devras aller tout droit puis tourner à droite. Pour réussir le salto avant, rapproche toi au maximum de la rive (en courant) et tu atteriras obligatoirement sur une île. Prends la canne, pousse le bateau grâce à elle et reviens près de l'essaim mais cette fois-ci, tourne à gauche. Le bateau sera près de la rive.

THE LAST NINJA II

Sofian. R.25006
Pour descendre, il faut tourner le dos à l'écran puis reculer et enfin quand tu tombes plaque toi contre le grapin.

BARBARIAN II

Yann. R.25024
Pour franchir chaque niveau, il faut tout simplement suivre la pointe de l'épée (qui est en bas de l'écran).

RENEGADE

The best leader. R.27003
Procéder tout d'abord comme au premier tableau. A l'arrivée du boss, il convient d'avoir maîtrisé le coup de pied au visage (flèche gauche ou flèche droite flèche bas). Reculer en diagonale de façon à s'éloigner de lui, puis attendre. Calcule ton coup pour le frapper en pleine POIRE, puis recommencer jusqu'à ce qu'il n'ait plus de points de vie. Si un, deux, trois loubards restent avec lui, reculer au dos du mur, attendre et frapper au visage. S'éloigner ensuite de lui, en reculant en diagonale. Lorsqu'il fonce, calcule bien ton coup pour lui donner le coup de poing fatal.

LA CHOSE

DE GROTEMBOURG

Arnaud. R.27004
Après avoir sauté sur les matelas, tu marques, "soulève matelas" et tu trouveras un pigeon mort, ensuite va jusqu'au chasseur, donne lui le pigeon et il te donnera une grenade. Tu avances jusqu'au mur et tu marques "dégoupille grenade" puis tu tapes très vite "lancer greande" et tu trouveras le souterrain!!

AVENGER

David. R.27005
Pour pouvoir prendre les cordes, le levier, le sabre, il faut prendre les porte-bonheur: amulette, boule-fétiche, fer à cheval.

BUBBLE BOBBLE

Fred. R.27006
Face à la demande, nous allons tout vous dire sur ce fameux code, grâce à Fred. Pour la version clavier Azerty: W W W 2 3 1 5 W W W W 3X42WWWX51WYWW1Y22412, et pour la version Qwerty: ZZZ2315ZZZZ3X42ZZZX51ZYZZ1Y22412.

LE PASSAGER DU TEMPS

Harold. R.27007
Le code du jeu est très simple, il suffit de taper sur ton clavier un

C, un O, un D et un E pour faire CODE. Pour l'ascenseur, quand tu as tourné le tableau et pris le livre de Dumas, reste dans la pièce et va au nord. Le décor ne changera pas mais tu pourras entrer dans l'ascenseur. Pour sortir, même système mais en allant au sud.

FRANK BRUNO'S BOXING

Vincent. R.27011
Pour les deux derniers boxeurs, l'astuce est d'éviter les coups et de frapper juste après (je gagne comme cela à chaque coup) de n'importe quelle manière (crochets de préférence).

COMBAT SCHOOL

The best leader. R.27012
J'ai le même problème, j'ai traduit la page de présentation, celle-ci dit que c'est juste une démonstration et que tu n'as qu'un seul level. Alors tu ne peux jouer qu'avec ce level. Si tu l'as acheté chez un revendeur, tu peux toujours le rapporter en lui disant qu'il ne marche pas.

LA CHOSE DE GROTEMBOURG

Limons. R.27014
Mais bien sur que quelqu'un peut t'aider. Bon! Voici le début de la solution. Je pense que tu m'en diras des nouvelles. N, ouvrir placard, prendre camembert SS. Fouiller buisson, tirer queue, prendre souris E N N N, Donner camembert... Et maintenant à toi de jouer.

TIGER ROAD

Vincent. R.27015
Oiu, c'est malheureusement le seul défaut de ce jeu, après le terrifiant géant bleu le jeu recommence indéfiniment.

EDEN BLUES

Jérôme & Christophe. R.27025
Il y a deux salles écraseuses. Dans la 1ère, la porte de sortie n'est pas solide, un coup suffit. Il faut se précipiter vers la porte et l'ouvrir pour passer à la pièce suivante. Dans la deuxième salle écraseuse, la porte a une solidité

de 255. Il faut donc s'y prendre à plusieurs fois. Il faut se dépêcher, arrivé à la porte, lui donner un coup et se sauver par la porte d'où l'on vient. Il faut recommencer 17 fois. Le listing pour avoir les vies infinies se trouve dans le Joystick-Hebdo N°25.

GREEN BERET

Benoit. R.27029
Tu ne peux tuer le parachutiste, alors il faut rester en haut des caisses et ne sauter que lorsque tu vas tomber, c'est simple non ?

PIRATES

Limons. R.27030
Il y a une astuce, oui et non, car si tu es célèbre avec un équipage qui a un moral d'acier. Normalement tu devrais avoir beaucoup de gars dans les tavernes. Il est très dur de les garder tous car ils peuvent se mutiner et fuir, si leur moral est mauvais. Si tu trouves beaucoup d'argent, tu n'auras pas de problèmes pour engager des gars.

FRANK BRUNO'S BOXING

Sébastien. R.27031
Voici enfin les codes des différents boxeurs. Avant chaque code taper SSS comme initiales:
- MRMIOCMM8
- BLQINFKFC
- 9PKIOCSI7
- AJOIOBQAB
- NMRIN9OF9
- CQLIIFMAB
- NKPIIFKA9
- FLPIILNAA.
Après le champion du monde, on gagne une ceinture, et on recommence du début.

SRAM

Thierry. R.27035
Il faut aller dans la rivière du vieux menhir, ensuite aller 2 fois vers le sud, puis écrire: "Prendre liane", "Traverser", "Prendre flèche", et "Traverser" et voilà tu as la flèche.

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

AMSTRAD**RUN THE GAUNTLET**

- T'es bouché ou quoi?
- C'est pas RUN ta COTELETTE!

```

1Ø REM Choix des epreuves sur RUN THE GAUNTLET version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&9ØØØ TO &9Ø4F:READ A$:A=VAL('&'+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>5281 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø FOR N=1 TO 16:READ A$:PRINT N;TAB(5);"- ";A$:NEXT
8Ø FOR N=1 TO 3:LOCATE 2,19:PRINT CHR$(2Ø);"EPREUVE No";N;
9Ø INPUT A:IF A>16 OR A<1 THEN N=N-1:GOTO 8Ø
1ØØ POKE 36939-N,A-1:NEXT:LOCATE 2,22
11Ø PRINT "INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE..."
12Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &9ØØØ
13Ø DATA 21,36,9Ø,11,ØØ,8Ø,Ø1,ØØ,Ø1,ED,BØ,21,2D,9Ø,11,4Ø
14Ø DATA ØØ,Ø1,CØ,ØØ,ED,BØ,21,ØØ,Ø1,1E,ØØ,53,ØE,41,DF,2A
15Ø DATA 9Ø,21,4Ø,ØØ,22,47,Ø2,C3,ØØ,Ø1,66,C6,Ø7,21,ØØ,8Ø
16Ø DATA 22,36,5C,C3,ØØ,ØC,FE,Ø1,2Ø,Ø6,21,F4,Ø6,22,C5,ØØ
17Ø DATA 21,48,9Ø,3D,85,6F,7E,C9,Ø2,Ø1,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
18Ø DATA WHITE WATER CHASE,THE CRATER RACE,AUSSAULT COURSE
19Ø DATA AQUA-LAND,LIFT OFF,BARRAGE,FLASH DASH
2ØØ DATA OFF ROAD CHALLENGE,SPLASH DOWN,D-DAY
21Ø DATA WATER ENDURANCE,LAND ENDURANCE,4 WHEEL RALLY
22Ø DATA POWER EXTREME,THE TORNADO,STORM THE CASTLE

```

**RAMPARTS***Non...Reste!*

```

1Ø REM Energie infinie pour RAMPARTS
2Ø PRINT CHR$(147)
3Ø FOR I=1Ø24 TO 1Ø6Ø
4Ø READ C:A=C-1Ø:NEXT I
5Ø SYS 1Ø45
6Ø DATA 179,23,151,199,18,179,14,151,2ØØ
7Ø DATA 18,86,26,18,179,183,151,117,64,86
8Ø DATA 15,22,42,96,255,179,1Ø,151,11Ø,18
9Ø DATA 179,14,151,111,18,86,26,18

```

AMSTRAD**BATMAN***L'homme qui a une drôle batte.*

```

1Ø REM Vies infinies pour BATMAN
2Ø REM Version cassette de Mikael PAVIOT
3Ø DATA 21,9Ø,1C,36,ØØ,C3,ØØ,Ø1,21,2D,22
4Ø DATA 36,D3,21,4Ø,2Ø,11,4Ø,ØØ,Ø1,F2,Ø1
5Ø DATA ED,BØ,21,4Ø,ØØ,E5,21,ØØ,BB,E5,21
6Ø DATA F2,Ø1,E5,21,Ø7,B8,E5,21,BB,Ø2,E5
7Ø DATA F1,21,EA,B1,11,D9,B1,F3,C9
8Ø MEMORY &2ØØØ
9Ø FOR X=&BEØØ TO &BE34
1ØØ POKE X,VAL('&'+A$)
11Ø NEXT
12Ø LOAD "!"
13Ø CALL &3A6A
14Ø LOAD "!",&2Ø4Ø
15Ø CALL &BEØ8

```

AMIGA**SUPER HANG-ON**

- Bientôt le 14 Juillet...
- HANG-ON, enfants de la patriie...

```

1Ø REM Temps infini pour Super Hang-On
2Ø B=Ø:ADRS=262144:DEBUT=26144:FIN=262279:GOSUB 6Ø
3Ø RESTORE 19Ø:DEBUT=46689Ø:FIN=466918:GOSUB 6Ø
4Ø RESTORE 21Ø:DEBUT=512:FIN=535:GOSUB 6Ø
5Ø GOTO 1ØØ
6Ø FOR I=DEBUT TO FIN STEP 2
7Ø READ A$:A=VAL('&H'+A$)
8Ø B=B+A:POKEWI,A:NEXT I:RETURN
9Ø IF B<>887585 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
1ØØ INPUT "METTEZ VOTRE ORIGINAL";OK$
11Ø CALL ADRS
12Ø DATA 61ØØ,ØØ3E,337C,ØØØ2,ØØ1C,42A9,ØØ2C,237C,ØØØØ,Ø4ØØ,ØØ24
13Ø DATA 237C,ØØØ3,ØØØØ,ØØ28,4EAE,FE38,23FC,ØØØ4,ØØ32,ØØØ3,Ø21A
14Ø DATA 4EF9,ØØØ3,ØØØC,33FC,689Ø,ØØØ7,2Ø38,4EF9,ØØØ7,2ØØØ,2C79
15Ø DATA ØØØØ,ØØØ4,93C9,4EAE,FEDA,45FA,ØØ9C,248Ø,43FA,ØØ86,4EAE
16Ø DATA FE9E,43FA,ØØ2E,428Ø,4281,41FA,ØØ14,4EAE,FE44,43FA,ØØ1E
17Ø DATA 45FA,ØØ6A,234A,ØØØE,4E75,7472,6163,6B64,6973,6B2E,6465
18Ø DATA 7669,6365,
19Ø DATA ØC79,4EF9,ØØØ7,2222,66ØØ,ØØ3E,23FC,ØØØØ,Ø2ØØ
2ØØ DATA ØØØ7,2224,4EF9,ØØØ7,2Ø12,
21Ø DATA 23FC,11FC,ØØ35,ØØØØ,5ØØC,23FC
22Ø DATA 6D36,4E75,ØØØØ,5Ø1Ø,4EF8,Ø3ØØ

```



```

CLOSE #1
RESTORE
CLEAR
DIM AS$(20)
DIM SD$(20)
PRINT *****EDITEUR DE STRIP POKER PAR Mikaël ZAJAC*****
PRINT * CE PROGRAMME PERMET DE MODIFIER L'ORDRE DES IMAGES D'UNE FILLE OU'
PRINT * DE RAJOUTER DES IMAGES DE L'AUTRE FILLE.:PRINT
PRINT *          INSEREZ LA DISQUETTE DE STRIP POKER 2+.*

```

```

PRINT
SLEEP
PRINT * <S> POUR SAM; <D> POUR DONNA*
PRINT
B:
INPUT *NOM DE LA FILLE A MODIFIER (S/D) *;NMS
IF NMS<>'S' AND NMS<>'D' THEN B
IF NMS='S' THEN NMS='sam'
IF NMS='D' THEN NMS='donna'
OPEN "I",#1,"STRIPPOKER:"+NMS+".PROFILE"
WHILE NOT EOF (1)
INPUT #1,B$
PRINT B$
WEND
CLOSE #1
WX=1
IF NMS='sam' THEN WX=-10
FOR I=1 TO 17
READA$(I)
IF A$(I)="" THEN A$(I)=""
NEXT I
FOR I=WX TO 11
READ SD$
IF I=>1 THEN SD$(I)=SD$
NEXT I
PRINT
PRINT * <S> POUR SAM; <D> POUR DONNA*
PRINT
PRINT *1=HABILLEE 2=-1 VETEMENT 3=-2 VETEMENTS 4=-3 VETEMENTS*
PRINT *5=EN CULOTTE 6=NUE*
PRINT
FOR I=3 TO 8
QQ:
PRINT I-2;")":INPUT *QUELLE EST LA FILLE DONT VOUS VOULEZ VOIR L'IMAGE (S/D) *;NFS
IF NFS<>'S' AND NFS<>'D' THEN QQ
IF NFS='S' THEN NFS='sam'
IF NFS='D' THEN NFS='donna'
ZZ:
INPUT * QUELLE IMAGE *;IMS
IF LEN (IMS)<>1 THEN ZZ
IF ASC(IMS)>55 OR ASC(IMS)<49 THEN ZZ
A$(I)=NFS+'/' +NFS+IMS+'.CP '+A$(I)+' '+SD$(I-2)
NEXT I
A$(2)=NMS+'/' +NMS+A$(2)
A$(9)=SD$(7)
A$(10)=SD$(8)
A$(11)=SD$(9)
A$(12)=SD$(10)
A$(13)=SD$(11)
INPUT *ETES VOUS SUR (O/N)?*;CS
IF CS='N' THEN RUN
CLS
OPEN "STRIPPOKER:"+NMS+".PROFILE" FOR OUTPUT AS 1
FOR I=1 TO 17
PRINTA$(I)
PRINT #1,A$(I)
NEXT I
CLOSE #1
DATA 6,99,MAN.CP
DATA BLOUSE SHOES,SKIRT SHIRT,BRA TROUSERS,STOCKINGS SOCKS,KNICKERS PANTS,NOTHING NOTHING
DATA ,,,,SOUND/,5,,MISC/,1
DATA 18 8,11,47 3,221 1,71 10,276 104,20,5,50,3,225
DATA 2296,2713,2529,2493,251 11,231 2,15,5,40,2,210

```



OUT OF THIS WORLD

```

10 REM Vies infinies pour OUT OF THIS WORLD
20 REM Version cassette
30 MODE 1:MEMORY &3000:LOAD "!"
40 POKE &37F4,&C3:POKE &37F5,&4E:POKE 37F6,&BE
50 FOR I=&BE00 TO &BE5A
60 READ A:POKE I,A
70 B=B+A:NEXT
80 IF B<>9891 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS!":END
90 READ A:IF A=300 THEN 120
100 POKE I,A
110 I=I+1:GOTO 90
120 CALL &BE43
130 DATA 62,185,50,11,185,62,46,50,14,185,237
140 DATA 75,2,188,6,138,17,0,185,197,26
150 DATA 213,17,121,3,145,33,138,185,174,119
160 DATA 35,29,194,29,190,21,194,29,190,209
170 DATA 19,193,79,5,194,19,190,221,33,217
180 DATA 187,17,222,0,205,103,187,33,91,190
190 DATA 34,181,188,195,3,188,33,64,0,229
200 DATA 33,0,185,229,195,201,55,62,69,50
210 DATA 75,0,62,153,50,78,0,243,241,201
220 DATA 62,255,50,242,91,33,0,0,34,218
230 DATA 92,34,220,92,195,235,14,300

```

AMSTRAD**TECHNOCOP***Inserer votre original... et big surprise dans neuf mois!*

```

10 REM Invincibilite sur TECHNOCOP version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &4FFF:MODE 1:BORDER 0
40 FOR N=&5276 TO &5575:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:OUT &FA7E,1
60 IF SUM<>84642 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MODE 0
90 FOR N=0 TO 15:READ A$:INK N,VAL("&"+A$):NEXT
100 MODE 0:CALL &5276
110 DATA F3,DD,21,FF,54,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22
120 DATA EC,54,5D,CD,C3,53,21,E6,54,35,CA,31,53,DD,7E,00
130 DATA 32,1D,53,DD,23,DD,7E,00,32,08,53,DD,23,DD,7E,00
140 DATA 32,0F,53,32,20,53,DD,23,DD,23,DD,23,CD,4F,54,22
150 DATA DE,54,ED,43,DC,54,E5,21,00,00,59,50,A7,06,09,CB
160 DATA 1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D
170 DATA 10,F9,22,E1,54,43,E1,78,32,E0,54,B7,28,07,C5,CD
180 DATA 5D,53,C1,10,F9,ED,5B,E1,54,7A,B3,28,0D,ED,53,E3
190 DATA 54,CD,5D,53,21,FF,FF,22,E3,54,2A,DE,54,ED,5B,DC
200 DATA 54,06,00,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B
210 DATA 7A,B3,20,F3,E1,D1,06,00,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23
220 DATA 1B,7A,B3,20,F3,CD,83,54,C3,8C,52,F3,AF,21,3A,8E
230 DATA 11,3B,8E,01,09,00,77,ED,B0,21,3A,8E,11,BD,8E,01
240 DATA 0A,00,ED,B0,01,7E,FA,ED,79,32,9F,90,32,35,A2,3E
250 DATA C9,32,40,87,C3,00,5E,3A,ED,54,C6,C1,4F,3A,EC,54
260 DATA 47,CD,86,53,3A,ED,54,3C,32,ED,54,FE,0A,C0,E5,AF
270 DATA 32,ED,54,3A,EC,54,3C,32,EC,54,5F,CD,C3,53,E1,C9
280 DATA D5,E5,79,32,FA,54,32,FC,54,78,32,F8,54,01,7E,FB
290 DATA 21,F6,54,1E,09,CD,E3,53,E1,ED,5B,E3,54,CD,03,54
300 DATA E5,CD,1D,54,E1,D1,3A,EF,54,FE,40,20,0E,3A,F0,54
310 DATA FE,80,20,07,3A,F1,54,B7,C0,37,C9,A7,C9,01,7E,FB
320 DATA 3E,0F,CD,38,54,AF,CD,38,54,7B,CD,38,54,3E,08,CD
330 DATA 38,54,CD,1D,54,3A,EF,54,E6,20,28,F1,C9,7E,CD,38
340 DATA 54,23,1D,20,F8,C9,0C,7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,F2
350 DATA 53,E6,20,20,F1,C9,0C,ED,78,77,0D,23,1B,ED,78,F2
360 DATA 03,54,E6,20,C8,7A,B3,20,ED,0C,ED,78,0D,ED,78,F2
370 DATA 13,54,E6,20,20,F3,C9,21,EF,54,ED,78,FE,C0,38,FA
380 DATA 0C,ED,78,0D,77,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20
390 DATA E9,C9,F5,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,00,F1,0C,ED,79
400 DATA 0D,3E,05,3D,00,20,FC,F1,C9,DD,6E,00,DD,23,DD,66
410 DATA 00,DD,23,DD,4E,00,DD,23,DD,46,00,DD,23,E5,DD,6E
420 DATA 00,DD,23,DD,66,00,DD,23,22,D7,54,E1,DD,7E,00,32
430 DATA D9,54,DD,23,DD,7E,00,32,DA,54,DD,23,C9,3A,DA,54
440 DATA B7,28,2A,2A,DE,54,E5,ED,5B,DC,54,D5,19,ED,5B,D7
450 DATA 54,A7,ED,52,22,D5,54,E5,D1,C1,E1,3A,D9,54,CD,B4
460 DATA 54,2A,D7,54,22,DC,54,2A,D5,54,22,DE,54,C9,F3,32
470 DATA BA,54,7E,FE,00,28,09,12,13,23,0B,78,B1,20,F3,C9
480 DATA 0B,0B,C5,23,7E,47,23,7E,12,13,10,FC,C1,18,EA,00
490 DATA 00,00,00,00,00,00,03,00,00,00,00,00,00,FF,FF,00
500 DATA 0A,02,08,04,05,06,00,00,01,40,80,00,55,B0,94,01
510 DATA 4C,00,55,00,94,02,94,14,FF,03,06,47,66,5D,0F,06
520 DATA 18,CF,E8,30,00,40,07,01,47,A7,DD,26,BE,53,00,97
530 DATA 01,AF,01,01,01,09,97,0B,49,EC,DC,06,4C,2B,08,2E
540 DATA 01,01,B3,11,CD,71,75,18,3E,E8,01,E8,01,06,01,0C
550 DATA AD,38,08,C8,9C,40,0B,0C,A7,0C,1D,01,24,32,32,31
560 DATA 2E,97,5F,8C,48,23,4A,AD,01,5A,50,30,0A,7B,2F,A8
570 DATA 59,03,69,03,15,01,38,DA,62,D5,CB,1B,AC,67,0C,B0
580 DATA 0C,02,01,B9,38,E3,29,42,13,C9,ED,1E,00,28,01,01
590 DATA 00,01,02,0B,14,03,06,10,0C,0D,0A,09,0F,18,19,1A

```

**HOLLYWOOD POKER***Pub=Fraicheur de vivre!*

```

10 REM Un autre regard pour HOLLYWOOD POKER !
20 FOR I=16384 TO 16424
40 READ C:A=C-10
50 POKE I,A:NEXT I
60 PRINT CHR$(147):POKE 53344,0:POKE 53345,0
70 INPUT "Quelle image(1-5)":A
80 IF A<1 OR A>5 THEN GOTO 70
90 POKE 16412,A+1
100 PRINT CHR$(147)
110 SYS 16384:SYS 16424
120 DATA 42,54,257,42,118,255,172,10,199
130 DATA 37,74,167,130,18,12,42,234,24,218
140 DATA 255,179,216,151,240,20,86,42,18,179
150 DATA 13,151,93,79,151,98,79,86,10,42,93,48,75

```

AMSTRAD**WONDER BOY***Le boy qui a un sexe appeal.*

```

10 REM Vis infinies pour Wonder Boy
20 REM Version cassette
30 MODE 1:MEMORY 12345
40 FOR I=&BE00 TO &BE27
50 READ A:POKE I,A
60 B=B+A:NEXT I
70 IF B<>4014 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
80 LOAD "":CALL &BE15
90 DATA 62,195,33,14,190,50,56,174,34,57,174
100 DATA 195,0,172,175,50,226,82,195,64,0
110 DATA 62,143,50,127,65,62,179,50,204,65
120 DATA 62,249,50,44,66,195,5,64,74

```

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

BARBARIAN II

Pour avoir :

-Vies infinies :

Piste 24, secteur 42, à l'adr. &AF, remp. 3D par 00 ou rech. 3A-94-43-3D-FE et remp. par 3A-94-43-00-FE ou POKE &432F,0

-Energie infinie :

Piste 23, secteur 48, à l'adr. &112, remp. 91 par 00 ou rech. 39-51-B7-91-FC et remp. par 39-51-B7-00-FC ou POKE &3E0C,0. Puis à la piste 25, secteur 43, à l'adr. &14E, remp. 3D par 00 ou rech. C8-3D-32-39-51 et remp. par C8-00-32-39-51 ou POKE &57CE,0. Puis à la piste 23, secteur 48, à l'adr. &1C8, remp. 00 par 27 ou rech. 3E-00-32-39-51 et remp. par 3E-27-32-39-51 ou POKE &3E48,&27. Puis à la piste 23, secteur 48, à l'adr. &1DA, remp. 00 par 27 ou rech. 3E-00-32-39-51 et remp. par 3E-27-32-39-51 ou POKE &3E5A,&27.

-Tuer monstres avec CLR :

Piste 25, secteur 43, à l'adr. &2C, remplacer CD-E4-56-3E-10 par AF-32-38-51-C9 ou POKE &56AC,&2C

-Changer de level avec ESC : Piste 25, secteur 41, à l'adr. &01, remplacer DA-53-51 par DA-1C-53 ou POKE &5281,&01 (Patrice MAUBERT)

REX

Pour avoir des vies infinies, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants: 3A 89 BE 3D 32 et les remplacer par 3A 89 BE 00 32

POKE &3F11,0

Pour avoir un bouclier infini, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants: 3A 73 BE 95 DA et les remplacer

par : 3A 73 BE 00 DA

POKE &3D23,0

Pour avoir des éclairs infinis, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants: 3A 92 BE 3D FE et les remplacer par : 3A 92 BE 00 FE

POKE &3B61,0
(Patrice MAUBERT)

HUMAN KILLING MACHINE

Pour avoir des vies infinies, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants: 3A FC 08 3D 32 et les remplacer par 3A FC 08 00 32

POKE &1E0B,0
(Patrice MAUBERT)

THE DEEP

Vies infinies : rechercher les octets 3A A6 83 3D 32 et les remplacer par 3A A6 83 00 32 POKE &838C,0

et rechercher 3A A6 83 3D 32 et les remplacer par 3A A6 83 00 32

POKE &88A3,0

et rechercher les octets 3A A6 83 3D CA et les remplacer par 3A A6 83 A7 CA

POKE &9642,&A7

Bombes infinies : rechercher les octets B0 83 A7 C8 3D et les remplacer par B0 83 A7 C8 00

POKE &8018,0
(Patrice MAUBERT)

ATARI

INCREDIBLE SHRINKING SPHERE

Pour avoir des vies infinies, à partir de votre éditeur de secteur préféré :

Rechercher les octets 6700 000A 0479 0001 0000 EE80 puis les remplacer par

6700 000A 6006 4749 4C4C 5553, puis rechercher aussi 6700 001A 0479 0001 0000 EE80 et les remplacer 6700 001A 6006 4749 4C4C 5553. Voilà des vies infinies bien méritées. GILLUS s'est enfermé dans son bureau et depuis 2 jours il crie : je cite : VIVE MOI - VIVE MOI . (GILLUS)

DOUBLE DRAGON

Si vous voulez un jeu un tantinet changé tapez donc dans la page des scores : "NEIL HARDING" (avec l'espace). Ou si vous voulez, taper un de ces message pendant la page de présentation:

Pour aller au premier niveau : LEVEL ONE PLEASE

Pour aller au second niveau : LEVEL TWO PLEASE

Pour aller au dernier niveau : THE LAST LEVEL PLEASE

Pour avoir plus d'énergie : GIVE MORE HELTH PLEASE

Pour avoir plus de temps : GIVE ME LOADS OF TIME PLEASE

Pour être immortel : I DO NOT WANT TO DIE.

QUADRALIEN

Quelques codes??? Oui mais de Joystick Hebdo!!!

Pour accéder au second niveau, utilisez le code 170 961, et pour aller au troisième niveau, utilisez le code 010 655.

Ce n'était que quelques codes... Mais c'est mieux que rien. Na!!!

SORCERY +

Pour avoir 99 points d'énergie, il faut taper :

GASMASK WHEELER WANTS ENERGY.

Pour aller au deuxième niveau, il faut taper :

GASMASK WHEELER WANTS LEVEL 2.

Pour avoir 1000 Points de score supplémentaires, il faut taper

GASMASK WHEELER WANTS SCORE

Pour être invulnérable, il faut taper :

GASMASK WHEELER WANTS CHEAT.

Et enfin pour ne plus être invulnérable, il faut taper :

GASMASK WHEELER WANTS DEATH.

Si avec tout ça, vous n'arrivez toujours pas à aller à la fin de ce jeu, faites-en cadeau à votre voisin.

AMIGA

CAVERNS OF PALLE

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 3783E. (Pierre BOUTAVANT)

JEANNE D'ARC

Pour augmenter vos chances de victoire au maximum lorsque vous rencontrez un chevalier solitaire, allez tout à fait à droite de l'écran, et frappez l'adversaire dès qu'il arrive. En principe, la victoire ne peut vous échapper.

THE REAL GHOSTBUSTERS

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de mémoire (type monitor c) et faire : -<S 30000 00 00 00 -<S 30200 00 00 01 éditer l'adresse 300BC et mettre 0150 -b 30000 ->S 30000 00 00 00 ->S 30200 00 00 01 Puis, avant de charger le jeu : éditer l'adresse 150 et metre : 31FC 4E71 57E0 4EF8 0400.

Pour ne pas avoir de collisions : éditer l'adresse 150 et mettre : 21FC 4E71 4E71 53E4 31FC 462C 0768 4EF8 0400. (Pierre BOUTAVANT)

LIVE AND LET DIE

Une bidouille d'enfer qui se réalise avec un éditeur de mémoire (type monitor-c) : -<S 30000 00 00 00 -<S 30200 00 00 01 éditer l'adresse 3017A et mettre 0007FA00 -b 30000 (CHK=73565306)

Pour avoir du fuel infini : éditer l'adresse 7FA00 et mettre 21FC 4E71 4E71 1882 4EF8 1000
 Pour avoir des rockets infinies : éditer l'adresse 7FA00 et mettre 21FC 4E71 601E 6758 4EF8 1000
 Pour avoir les deux en même temps : éditer l'adresse 7FA00 et mettre 21FC 4E71 4E71 1882 21FC 4E71 601E 6758 4EF8 1000 ->S 30000 00 00 00 ->S 30200 00 00 01 . (Pierre BOUTAVANT)

SPECTRUM

LAST NINJA II

Le jeu comporte 6 parties. Si vous voulez avoir les vies infinies, rentrer le pake correspondant à chaque niveau.

Niveau 1:
 POKE #8F2D,0
 POKE #8F2E,0
 Niveau 2:
 POKE #8CE4,0

MAN HUNTER

5ème partie de la solution :
 Ouvrir les trois autres portes. Monter l'escalier de droite. Ouvrir la porte de droite. Avancer. Ouvrir la porte de droite. Avancer. Avancer par une porte ouverte d'avance. Ouvrir la porte. Avancer deux fois. Ouvrir la porte d'en face.

On se retrouve alors devant une porte en bois, il faut utiliser le pied de biche sur la porte et utiliser le médaillon sur le monstre. Avancer. Aller à droite. Avancer.

Vous arrivez à une salle avec un cadavre, regardez le plan dessiné sur le mur à gauche. Prenez le module B dans la main du cadavre. Regardez le tatouage sur le bras du cadavre PLAN PLAN et retenez le. Pressez F3 et le MAD se met en marche. Retenez bien tout. Reporte suspect name:
 HARVEY OSBORNE
 ANNA OSBORNE
 LOUIS REDMAN.

Troisième jour:
 L'ORB vous dit d'aller au "cimetière".
 Après avoir regardé la scène au MAD, allez y.
 Une fois place entrez y.

POKE #8CE5,0
 Niveau 3:
 POKE #8FDA,0
 POKE #8FBD,0
 Niveau 4:
 POKE #8EEC,0
 POKE #8EED,0
 Niveau 5:
 POKE #8E74,0
 POKE #8E75,0
 Niveau 6:
 POKE #9021,0
 POKE #9022,0

ADV. PINBALL SIMULATOR

Pour avoir les balles infinies:
 POKE 35237,0
 (Emmanuel DELEYE)

ZYTHUM

Pour avoir:
 -Le temps infini:
 POKE 56498,0
 -Les bombes infinies:
 POKE 51271,0

Regardez les tombes et ressortez (retenez le nom ou est planté l'oeil). Branchez le MAD en mode TRACKER. Le TRACKER va ensuite au théâtre. Allez y vous aussi. Vous retournez le tableau de la pièce de droite et vous trouvez un coffre fermé par une combinaison de 12 chiffres. Branchez le MAD en mode TRACKER. Le TRACKER va ensuite chez ABDUL's PAWN shop. Allez y. Choisissez alors divers badges, parmi ceux que vous propose le vendeur: la voix, l'étoile et le vert à droite. Vous tombez alors dans une trappe qui vous conduit au sous sol. Lisez l'inscription au dessus de la porte, il vous faut choisir les bons chiffres sur le tableau de droite, sinon une pierre vous tombe dessus.

Voici les bonnes combinaisons:
 Porte 1= 4- 1
 porte 2= 1- 0- 3- 1
 porte 3= 2- 6- 4
 porte 4= 4- 2- 5

Vous arrivez alors dans une pièce avec un cadavre, ou est

-Les vies infinies:
 POKE 54787,0
 POKE 54788,0
 POKE 54789,0
 (Emmanuel DELEYE)

KAT TRAP

Pour avoir les vies infinies:
 POKE 31036,0
 POKE 31037,0
 POKE 31038,0
 (Emmanuel DELEYE)

COMMODORE

HYBRID

Pour faciliter grandement le jeu:
 POKE 13733,0
 POKE 13938,0
 POKE 13853,0
 POKE 14068,0
 POKE 13793,0
 POKE 14003,0:SYS 4960

gravé HARRY. Regardez le puis allez à droite au fond. Il vous faut éviter les coups de couteaux que vous donne l'homme, et entre deux coups, le frapper. Prenez la note et lisez la (il est écrit 843769. Cette note s'inscrit sur votre MAD. Sortez par en haut. Rendez vous maintenant à l'église devant les bougies. Allumez alors les bougies selon le tatouage du cadavre du musée. La porte s'ouvre, prenez le module A et ressortez. Maintenant allez au théâtre et revenez près du coffre fort derrière le tableau de la pièce de droite. Entrez alors les chiffres trouvés dans le souterrain d'ABDUL. C'est à dire 843769. Prenez la note sur laquelle est écrit UCUC. Cette note s'inscrit sur votre MAD. Ressortez et branchez le MAD en mode INFO. Rapprochez le nom au cimetière au nom du cadavre de chez ABDUL. Entrez le nom HARRY JONES. Son adresse apparaît: 21 PEARL ST. Allez y et entrez dans le salon. Regardez la radio et cassez la avec le pied de biche.

BRIDE OF FRANKENSTEIN

Tapez ces pokes pour:
 -Ouvrir toutes les portes:
 POKE \$3364,0
 -L'élixir infini:
 POKE \$3392,\$2C
 SYS \$1000

LAST MISSION

Pour avoir les vies infinies:
 POKE 7927,12
 SYS 14848

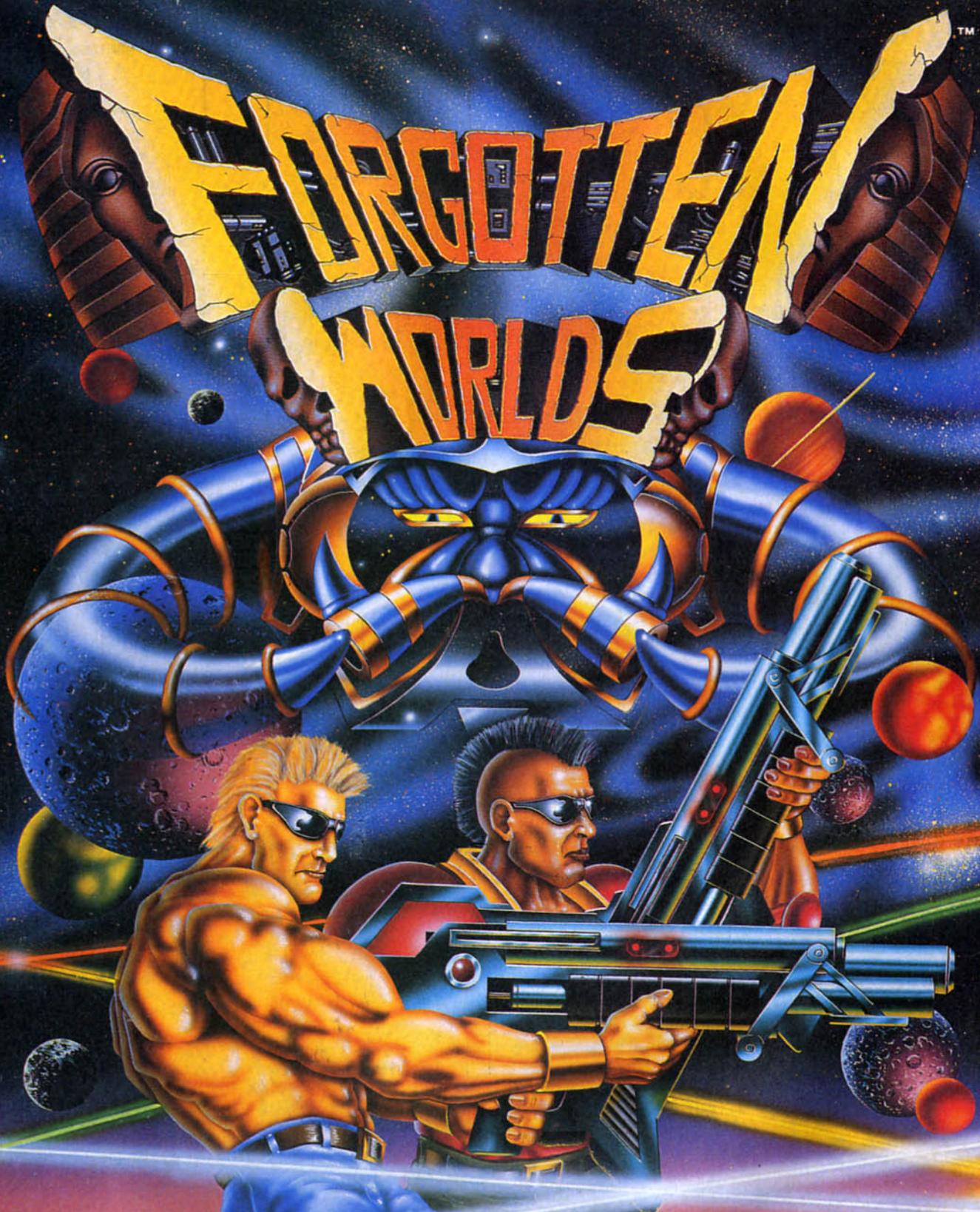
A l'intérieur, prenez le module C. Ressortez. Branchez le MAD et entrez le nom PHIL COOK (et non pas COOL comme indiqué avec le sang du cadavre du parc.). Pressez F3 et aller au "EMPIRE STATE BUILDING". Positionnez la flèche sur l'entrée du bâtiment vert et entrez. Regardez l'ordinateur. Pressez le POWER SWITCH. Entrez le mot de passe: UCUC. Entrez dans les données et sélectionnez:
 ALPHA- SECURITY- HALL PATROL, ce qui libère l'entrée de l'hôpital. Validez jusqu'à croire que vous perdez. Pressez F3 pour TRAVEL. Le MAD se met en marche. Report suspect name:
 PHIL COOK.

Quatrième jour:
 L'ORB vous dit qu'il y a un accès illégal au computer et que vous allez être transféré à CHICAGO plus tard!
 Après avoir regardé la scène au MAD, utilisez le SIGNAL TRACKER. Dès que vous avez un SIGNAL ANALYSIS POSITIVE, suivez le TRACKER.

(J.M. GINESTET)
 6ème partie dans le N°31.

TARGHAN

LES CAVERNES DE LA MORT:
 Descendre dans le puits - En bas droite, tuer lézard - Droite (attention stalactite) - Droite, tuer deuxième lézard - Saut avant à droite - entrer dans le tunnel - grille se ferme. Troisième partie dans notre numéro 31



**DEUX GOMMEUX COOL-UNE SITUATION
EXPLOSIVE-HUIT ADVERSAIRES
MEGALITHIQUES**



CBM 64/128 - C, D • SPECTRUM 48/128K - C, D
AMSTRAD - C, D
ATARI ST - D • AMIGA - D
U.S. GOLD LTD., S.F.M.I. BUREAU 816, TOUR C.I.T.
BP 64, 3 RUE DE ARRIVEE, 75015 PARIS.
TEL: 010 331 433 50675. FAX 010 331 40470852



© 1989 CAPCOM Co., Ltd. All rights reserved.