

JOYSTICK

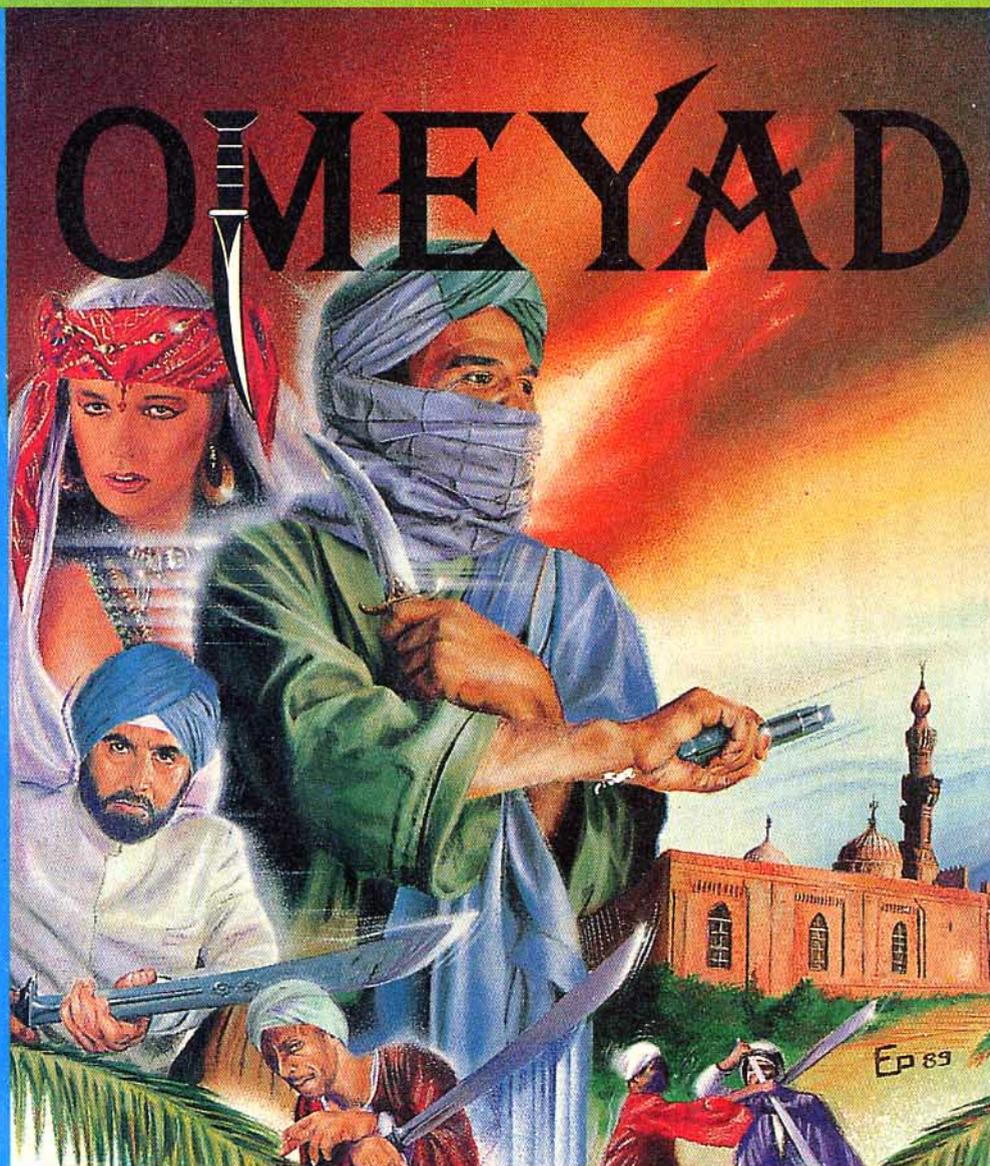
HEBDO

N° 31 • 7 JUN 1989 L'HEBDO DES JEUX MICRO INFORMATIQUE

55 POKES
TRUCS
ASTUCES
VIES INFINIES

13 TESTS
STAR COMMAND (ST)
H.A.T.E. (CPC - C64)
HOLLYWOOD POKER PRO (ST)
BEAM (AMIGA-ST-C64)
KICK OFF (ST-AMIGA)
INTERNATIONAL SOCCER (CPC)
TOM & JERRY (ST-C64)
ETC...

GAGNEZ
UNE PLANCHE A VOILE
avec
WINDSURF WILLY



T 2788 - 31 - 10,00 F



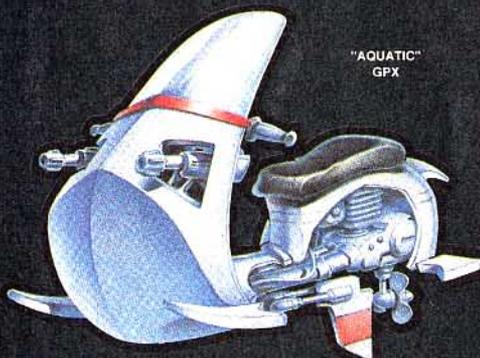
3792788010001 00310

Previews

DUNGEON QUEST (AMIGA) - VINDEX (AMIGA)
GRAVITY FORCE (AMIGA) - NEW ZEALAND
STORY (ST) - GUERRILLA WAR (ST) -
DOUBLE DETENTE (ST) - WHERE IN THE
WORLD IS CARMEN SAN DIEGO? (AMIGA)

HANDY SCANNER 4 SUR ST

NAVY MOVES



"AQUATIC" GPX

VOTRE MISSION : DÉTRUIRE LE SOUS-MARIN NUCLÉAIRE U-554

Pour réussir, vous devrez maîtriser tous les secrets des guerres océaniques

EN SURFACE : conduisez votre bateau pneumatique et combattez les commandos ennemis sur leurs vaisseaux aquatiques.



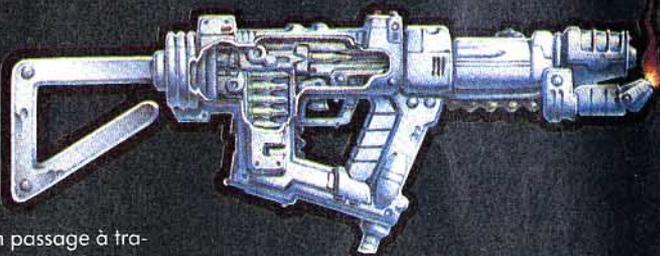
AMIGA

SOUS LES VAGUES, frayez vous un passage à travers les eaux peuplées de requins grâce à votre lanceur de flèches explosives.

DANS LES PROFONDEURS DE LA MER, logé dans un petit scaphandre chargé de missiles, combattez les bêtes en manque de sang humain et le monstre marin géant.

A L'INTÉRIEUR DU SOUS-MARIN ATOMIQUE,

l'équipage s'en viendra aux mains. Votre fusil lanceur de flammes vous sera très utile mais vous devrez également manipuler et maîtriser les ordinateurs du sous-marin.



FLAMMENWERFER FLAMETHROWER 5,56 mm. FA RIFLE

NAVY MOVES CONTIENT UN DOSSIER POUR LE COMMANDEMENT ET UN PLAN COMPLET DU SOUS-MARIN

Bientôt disponible sur :
Spectrum cassette, Amstrad cassette
C64, PC, Atari ST, Amiga



PC



BATHYSCAPHE



ATARI ST

DINAMIC

Distribué par :

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDI

Salut, ça boume?!

Cette semaine, on se fait un plan SAFARI: sauvage et exotique... T'as du remarquer que les illustrations d'édito ont trois constantes: l'érotisme (tout juste coquin, et donc de bon aloi), matérialisé par la pin-up, émoustillante comme se doit de l'être toute pin-up dont c'est la vocation, BUG RABBIT le lapin-mascotte de ton hebdo préféré, sous une forme ou sous une autre, et enfin un JOYSTICK, parce que bon. Le vrai safari, cette fois, va consister à partir à la chasse au joystick en question: il est caché dans le dessin!

Je m'ai gouré, la semaine dernière, j'ai fait une fôte: j'ai écrit (hontel) «dyptique» au lieu de «diptyque»... J'ai aussi dit une bêtise à propos de la date du concours sur les BELLAMINETTES, mais c'est pour très bientôt. Nul, l'éditorialiste! J'espère pour toi que t'as été moins mauvais que moi, en participant au concours DRAGONNINJA, parce qu'on annonce les résultats la semaine prochaine.

Vies infinies à toi, lecteur! Et tu en auras bien besoin si tu ne veux pas être mangé par les petits lapins avant le prochain numéro, et surtout avant l'ouverture, plus imminente que jamais (forcément!) du plus bô des serveurs: 3615...JOYSTICK!!!

**Bruno
Bellamy**



N° 31
du 7 JUIN 1989

4 ZOOM

Toutes les News...

14 CHARGEZ

Les Softs en magasin cette semaine

16 LA BAIE DES ANGES

Le HANDY SCANNER 4

18 AMIGA CONNEXION

19 JOYSTICK SECOURS

Les réponses à vos questions

20 J'APPRENDS

JOYSTICK-SNAKE
sur CPC

PONY EXPRESS

Le courrier des Joystickers

22 MORE DE RIRE

Vos histoires et vos dessins

23 JEUX...CRACK...!

TRUCS, ASTUCES, POKES

30 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

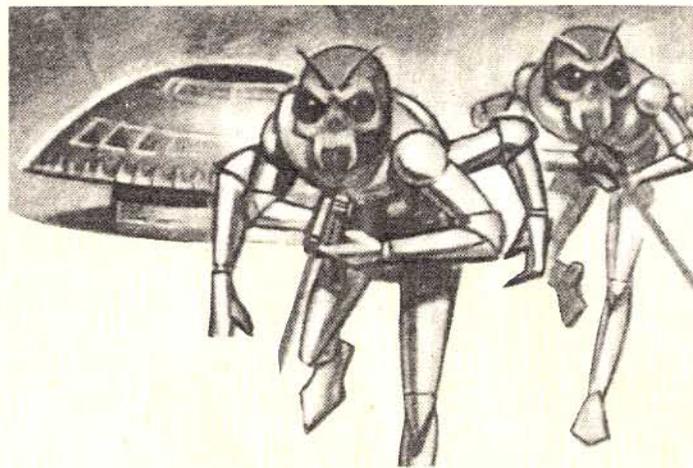
Illustrateur : Bruno BELLAMY ; Illustré : BUG RABBIT

Publicité : André UZAN

Abonnement au Journal : Publication hebdomadaire • Diffusion Transports Presse • Inspection des ventes : OPD • Fabrication PAO, CHALLENGE-

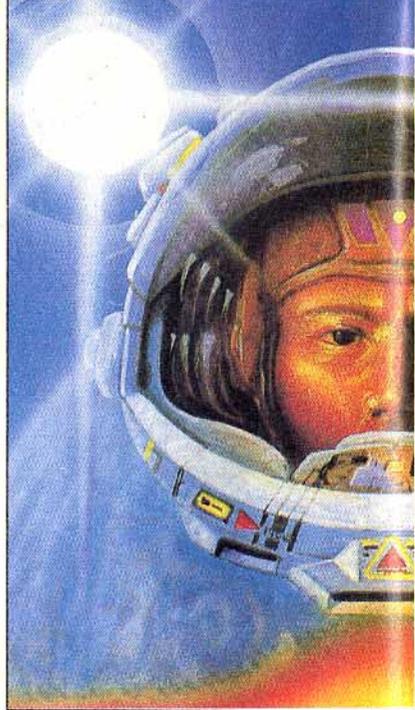
Photogravure BEAUCLAIR • Impression, Sima Torcy • Commission paritaire N° 70725 • Dépôt légal à parution.

Si, aux Etats-Unis, est le grand spécialiste des wargames et des jeux nécessitant plus de matière grise que d'huile de coude. Avec ce jeu, cette vénérable maison ne déroge absolument pas aux règles qu'elle semble s'être fixées, et si Star Command n'est pas un Wargame, il s'agit tout de même d'un jeu de rôle particulièrement difficile à jouer. La seule énumération des innombrables paramètres suffirait à remplir les pages jaunes de l'annuaire! en exagérant à peine!



ZOO

STAR
COMMAND



GALAXY SCAN (26, 27) ZH:M

1 8 16 24 32

32
24
16
8
1

D-Down Scan

STAR COMMAND

FUEL: 48

ARMOR: 0

GREEN

NAME	AM	RL
P>marcel		
C>Dead		
1>Dead		
2>Dead		
3>Dead		
4>Dead		
5>Dead		
6>Dead		

sur moi, même si je vous explique tout ça, car la route, qu'elle soit sociale ou dans les étoiles, sera bien longue... Pour en revenir au manuel, impossible de jouer sans l'avoir lu et compris, deux paramètres a priori complémentaires mais qui parfois nous rébutent étrangement. 42 pages plus 8 d'appendice ne sont pas de trop pour s'imprégner d'une galaxie aux multiples facettes. Sur-tout n'espérez pas la moindre parcelle d'arcade, les combats sont faits de paramètres ou même Einstein aurait risqué d'y perdre son latin. Par exemple, les calculs des dommages sont faits des rapports entre les armes et les blindages. Comme il y a 54 types d'armes et presque autant de protections possibles, plus 25 types de vaisseaux et des blindages à

Heureusement que l'importateur, Ubi Soft, ne s'est pas contenté de simplement prendre son bénéf au passage mais s'est fendu d'un manuel en français bien utile aux joueurs, débutants ou non. (Encore que je déconseille ce jeu aux débutants.) Dans un futur à consommer de suite même si c'est pas demain la veille, il va vous falloir constituer une force spéciale et spatiale de huit membres dont, bien entendu, vous allez prendre la tête. Depuis le temps que je rêve d'un jeu où j'aurai rien à foutre! Le but des nombreuses missions auxquelles vous allez avoir à faire face sera de

réussir à grimper dans la hiérarchie militaire: la paye d'un Grand Amiral, 45000 machin-choses, étant plus mieux que celle d'un bidasse, 1500 truc-muches, justifie sans l'excuser les efforts que vous allez accomplir. Comptez pas trop

STARPORT LUNA

Rank	Mane	Class
P> Sergeant	JOYS	Mar
C> Sergeant	STEF	Pil
1> 2nd Lieute	DANIEL	Sol
2> 2nd Lieute	FRANCOIS	Sol
3> 2nd Lieute	REZA	Sol
4> Private	HOUARIA	Esp
5> Private	MARC	Pil
6> Sergeant	BRUNO	Mar

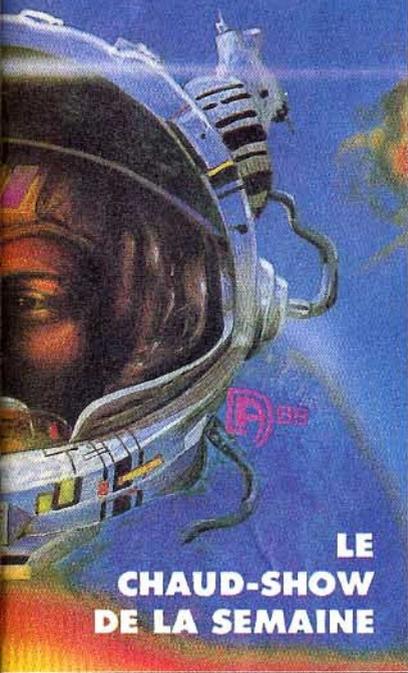
Main Menu

A-Personnel	G-Game Save
B-Buy	H-Headquarters
C-Sell	I-Inspect
D-Dry Dock	K-Christen
E-Training	L-Leave
F-Fuel	M-Medical
	T-Time Delay

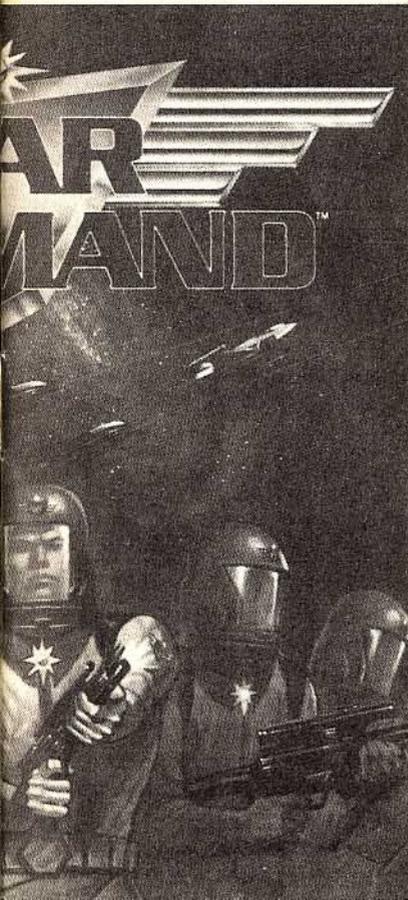
Select Option

OM

AR MAND



**LE
CHAUD-SHOW
DE LA SEMAINE**



l'avenant, vous aurez compris que les fans de Space Invaders feraient mieux de jouer à Pac Man! C'est moins compliqué! Maintenant, pour ce type de jeu, et si les joueurs assimilent bien les règles, il est certain qu'il s'agit d'un must dans le genre. Peu de graphismes, à peine dignes d'un PC bas de gamme, mais une richesse de scénario, une finesse dans les détails telles que



les passionnés ne pourront plus jouer à autre chose. Entre l'exploration spatiale, les négoce entre planètes, la recherche de nouvelles technologies ainsi que des nouvelles civilisations et la réussite des nombreuses missions assignées, qu'elles soient d'espionnage, médicales, de protection et même, pour pas être trop dépaycé, le sauvetage de Princesse en détresse enlevée par des insectes, les passionnés de ce jeu n'auront plus le temps de jouer à autre chose. Mais ça, c'est leur problème.

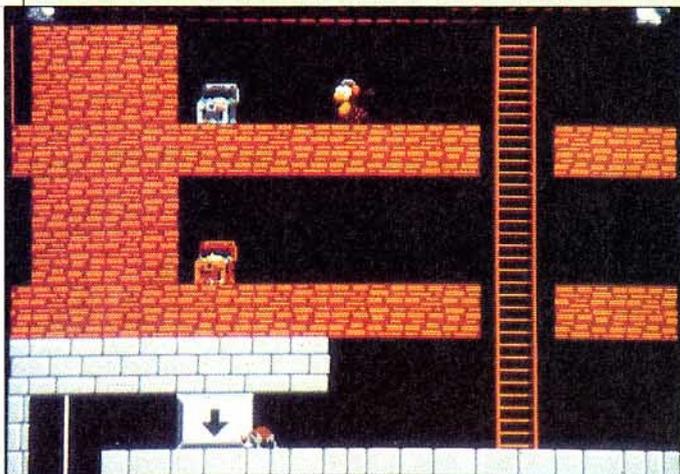
Ed. SSI

disponible : ST
Testé sur ST

M

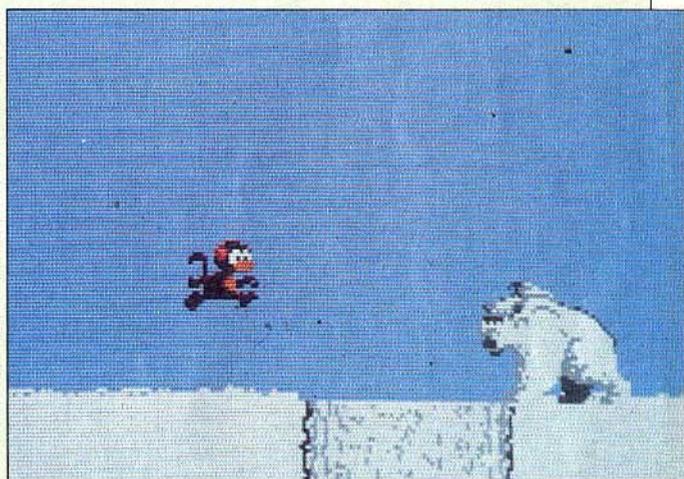
M. L.

AUNT ARCTIC ADVENTURE



Si jamais Brigitte Bardot tombe sur ce logiciel, nul doute qu'elle va repartir illico-presto en campagne. Encore que campagne ne soit pas le mot exact, mais plutôt Arctique, endroit où elle pourra prendre la défense d'un pauvre petit singe perdu sur la banquise. Surtout que la pauvre bête a une mission normalement

trouvé que ce moyen de motiver la pauvre bête. Un amalgame pas très original, et un jeu un peu faiblard pour l'Amiga, même si les sprites du singe, assez bien réalisés font sourire un instant, on aura vite fait le tour de la question. Il y a cinq ou six ans, je dis pas, j'aurai trouvé ça bien, mais Donkey Kong peut dormir



dévoque aux aventuriers les plus endurcis: parcourir pas moins de cinquante tableaux, pas un de moins, pour parvenir à délivrer une charmante jeune fille prisonnière d'un ignoble gorille déguisé en Père Noël. A moins que ce ne soit le contraire. Chemin faisant, chaque tableau comporte des trésors à ramasser et.. des bananes. Je sais, des bananes dans la banquise, ça fait rigoler, mais j'imagine que les concepteurs de ce jeu qui sent le déjà vu n'ont

tranquille. Il reste, dans nos mémoires, le meilleur, et réussir des singeries n'est pas donné à tout le monde.

**Ed. MINDWARE
INTERNATIONAL**

disponible : AMIGA
Testé sur AMIGA

M

M. L.

KICK OFF

sur
AMIGA

Ca y est! KICK OFF est sorti!... Depuis le temps qu'on attendait un vrai soft de foot sur ST. Cette absence pure et dure d'une vraie simulation, ça me rendait nerveux, forcément, faut comprendre... Je m'étais mis à boire. De la bière, surtout! Et puis pour tuer le temps, ou n'importe quoi d'autre, j'allais traîner sur les stades belges ou anglais, pour passer mes nerfs sur quelque chose. Les hooligans, c'était moi, en fait. Mais là, ça va mieux. Je peux enfin jouer au foot sur mon ST, la vie a enfin un sens! Quel pied, c'est le cas de le dire! Dans KICK OFF, on peut s'entraîner, avec une seule équipe, s'entraîner aux penalties, jouer des matches, et même des tournois entiers. Il y a plusieurs niveaux de difficulté, on peut jouer

contre l'ordinateur ou à deux. Le terrain, que l'on voit du dessus, a une taille normale par rapport à la taille des sprites des joueurs, ce qui est assez rare pour être noté, et scrolle verticalement (il est quand même plein écran, ça aussi c'est rare). Un truc remarquable, c'est la vue en réduction qui est affichée dans un coin de l'image pour que l'on puisse avoir une idée de la disposition des joueurs sur le terrain. Cette vue peut être affichée à différents niveaux d'agrandissement. Le jeu proprement dit est ce qu'il y a de mieux, puisque l'on peut entièrement contrôler la balle, faire des passes, dribbler, jouer les touches et les corners (pour ces derniers, on définit dans quelle zone de la balle on va shooter, pour lui donner une impulsion qui va l'envoyer où l'on veut, c'est original



comme procédé). S'il n'y avait quelques bugs dans l'affichage des sprites et une digit sonore carrément atroce au début du jeu, ça serait quasiment parfait. L'essentiel reste que c'est vraiment une simulation de foot, et que s'il est vrai que cela ne remplace pas un vrai terrain en gazon avec un vrai ballon et des vrais copains, c'est quand même le moyen, pour ceux qui aiment le foot, d'y jouer au sec les jours de pluie. Quand on est seul c'est bien aussi. La version Amiga est plus jolie graphiquement,

surtout la texture du gazon (rigolez pas, c'est vrai!) et des éléments de décor en plus.

Ed. ANCO

disponible : ST-AMIGA

**Testé sur ST
et AMIGA**

B. B.

INTERNATIONAL SOCCER

EMLYN HUGUES

Le soccer n'est autre que du foot. Comme en anglais le foot c'est le pied, il a fallu trouver un autre mot, d'où le soccer. C'est comme les chiffres arabes remplacés par du pakistanais chez les arabes. Comme dans de nombreux simulateurs de foot, il faut préalablement définir son équipe ou au moins, dans cette phase de préparation, indiquer à l'ordinateur qu'il est dispensé de jeu.

Autrement, il imposera un mode démo, même que j'en connais des qui ont naïvement cru jouer pendant un bon quart d'heure avant de réaliser qu'il ne contrôlaient rien du tout! Le joueur actif est désigné par une petite flèche. En général, c'est le personnage le plus proche du ballon, sauf dans certains cas particuliers (goal kick, corner ou coup franc) où c'est celui qui attend qui s'y colle. Les footballeurs courent drôlement vite et l'animation est infernale avec une foule d'attitudes qui rendent le match aussi vivant qu'à la télé, sinon plus. Car devant le poste, on ne peut que picoler de la Kro et meugler aux moments forts alors qu'avec Emlyn Hugue's Soccer, l'action, on se la crée à la main, tout seul. Nos

petits bonhommes gesticulents, glissent, tombent et se cognent comme pour de vrai! Comme les noms des joueurs qui se disputent un ballon sont affichés, rien ne vous empêche de jouer au commentateur sportif. La rigolade est assurée! Quand un ballon arrive mollement, le gardien de but (que l'on peut contrôler) met un genou à terre pour la récupérer délicatement, mais c'est un tir canon, il plonge dessus. Le stade n'est montré que partiellement dans une fenêtre un peu riquiqui. Le scrolling vers les buts est heureusement très doux et toutes les couleurs (y compris l'herbe!) sont redéfinissables. Pour le son, les auteurs ne se sont pas torturés : les supporters tapent en cadence la même séquence rythmée surtout lorsqu'un but est marqué. En plus du match, Emlyn Hugues International Soccer gère aussi la bonne forme

des joueurs. Ces valeureux garçons ont en effet une soixantaine de matches à disputer au cours de la saison et leur tonus va méchamment baisser. Sans compter les blessés qui devront se remettre. Vous devrez donc songer à leur octroyer quelques vacances de temps à autre. A noter que ce soft est le seul, à ma connaissance, qui propose des matches en durée réelle, soit 90 minutes. Vous pouvez d'ores et déjà retenir vos soirées. Et bonjour le plaisir solitaire...

Ed. AUDIOGENIC

disponible : CPC

Testé sur CPC

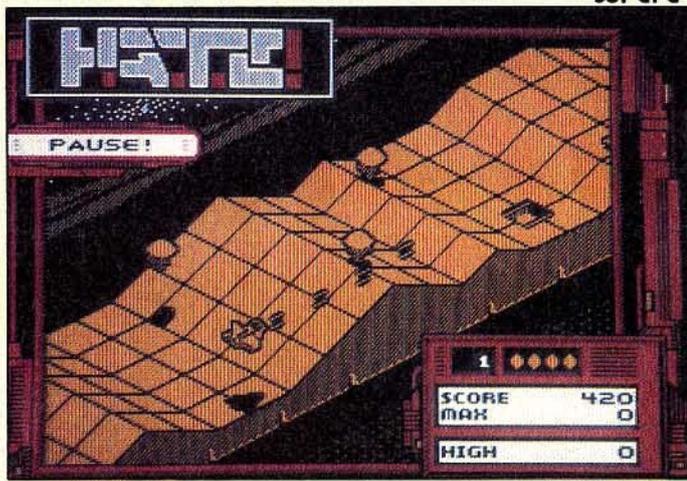
TGV

6



H.A.T.E.

sur CPC



C'est tout bonnement un remake de ZAXXON (j'sais plus si ça prend un ou deux «X», mais c'est tellement vieux que de toutes façons

il a dû se choper un «X» supplémentaire depuis le temps...), ce jeu d'arcade qui introduisait la 3D dans le jeu de tir du type «SPACE

INVADERS», en affichant un décor qui scrollait en perspective parallèle, et où l'on devinait la hauteur des sprites en fonction de leur ombre sur le sol. H.A.T.E, c'est pareil. Il faut tirer sur tout ce qui bouge plutôt que de se faire heurter par lesquels susdits que dont au sujet de quoi voir le début de la phrase, et récupérer les bonus que laissent traîner certains méchants après s'être fait viander. Au bout d'un moment, vous abandonnez votre premier vaisseau, sorte de petit avion, au profit d'un petit tank, pour poursuivre la lutte plus difficilement, puisque sans la faculté de s'élever dans les airs. Très agréable à jouer, il est nettement plus beau

(graphismes et musique) sur C64 que sur CPC, où les couleurs sont un peu trop uniformes, mais il est aussi prenant sur les deux machines, même s'il est vrai qu'il fait un peu «déjà vu». Mais la tradition, comme disait mon vieux pote Emile, ça a du bon!

Ed. GREMLIN

disponible : CPC - C64

Testé sur C64 et CPC

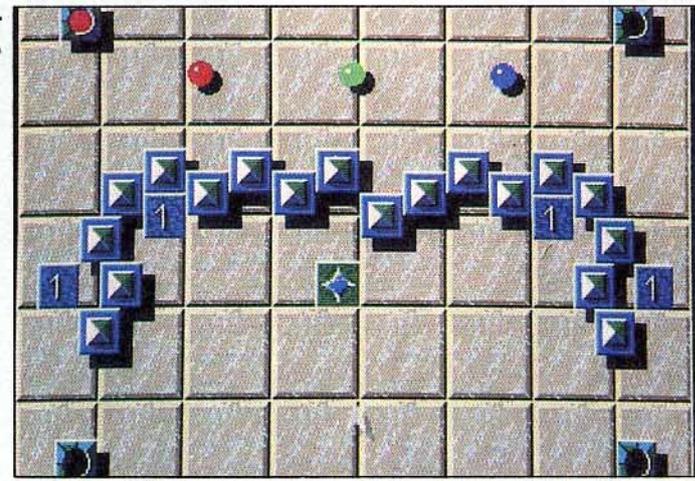
B. B.

BEAM

sur AMIGA

Vous pilotez dans BEAM un petit vaisseau chocolaté (oui, j'en ai marre de dire «vaisseau spatial»! J'ai décidé de remplacer tous les «spatial» par des «chocolatés», jusqu'à nouvel ordre. Moi, j'aime la variété -et surtout j'aime le chocolat, mais je m'écarte du sujet...). En fait le vaisseau n'est pas spécialement chocolaté, il est blanc. Mettons que c'est du chocolat blanc. On peut jouer à un ou deux joueurs, et il faut récupérer des points, et surtout joindre entre elles des sortes de bornes, de façon à allumer entre elles un rayon (d'où le nom du jeu). Une fois

que vous avez allumé tous les rayons d'un tableau, une porte s'ouvre qui vous permet d'accéder au rayon suivant. Mais ça ne se fait pas sans difficulté, car des sphères tueuses se baladent dans le décor, et si vous les touchez, c'est la mort immédiate. Il faut aussi tenir compte de la force centrifuge, car votre vaisseau peut être orienté, mais pas maîtrisé comme un vulgaire vaisseau de shoot'em up. Certains tableaux ont même une gravité, ce qui complique passablement les choses, et puis il y a aussi des trucs nuisibles qu'il ne faut pas heurter, et des bonus qui peuvent vous aider. Il faut



aussi faire attention à ne pas traverser les rayons que vous avez vous-même allumés. Bref, il faut à la fois dans BEAM faire preuve de précision, de réflexes, de stratégie, d'habileté, et de rapidité... C'est un jeu très complet! C'est aussi et surtout un jeu très très difficile, au point, si vous ne réunissez pas toutes les qualités ci-dessus mentionnées, d'être extrêmement frustrant. La version ST est tout particulièrement injouable. La version C64 est moyenne, et seule la version AMIGA réunit vraiment toutes les options pour que BEAM soit vraiment intéressant: sons magnifiques, images très soignées, jouabilité

maximale compte tenu de la difficulté inhérente au principe même du jeu. S'il est peu recommandable sur les autres machines, BEAM sur AMIGA pourra intéresser les plus habiles et les plus patients des joueurs.

Ed. MAGIC BYTES

disp. : ST AMIGA - C64

Testé sur ST AMIGA - C64

B. B.



sur C64

MULTICOURS

Enfin !, notre St va pouvoir nous servir à des fins éducatives. En effet, il est

sorti chez COKTEL VISION une série de logiciels : LES MULTICOURS. Ceux ci sont destinés à des enfants étant en classe du premier cycle (de la 6ème à la 3ème). Les sujets traités sont : le français, les sciences naturelles et la géographie. Dans certaines de ces disquettes, il y aura, compilé avec les logiciels de français, un casse brique (COKTELOID) : pale copie du célèbre ARKANOID, mais qui reste tout de même amusant. Les exer-

cices se trouvant dans cette série sont vraiment conçus en harmonie avec le programme scolaire des classes concernées. Mais, je note tout de même un point défavorable : la réalisation. Les graphismes et les sons sont assez médiocres; toutefois il faut savoir que la principale fonction d'un éducatif est d'inculquer et de tester les connaissances de l'utilisateur et donc, je pense qu'ici, les dessins (qui servent pour la représentation des cartes de géo), du moment qu'ils sont clairs et compréhensibles ont peu d'importance. Les questions et les explications sont très

biens formulées, enfin tout pour faire une série de mégas éducatifs. COKTEL VISION a cette fois frappé très fort avec cette série de softs que je conseille à tous les élèves en overdose de jeux et en manque de connaissances.

Ed. COKTEL VISION

disponible : ST
Testé sur ST

D. D.

MICRO BREVET

Attention, lisez attentivement cet article car il sera le plus authentique possible. En effet je suis actuellement en classe de 3ème et donc très bien placé pour tester cette série d'éducatifs. «LES MICROS BREVETS», traitent de tous les sujets à étudier pour le brevet, à savoir : LES MATHÉMATIQUES (algèbre et géométrie), LE FRANÇAIS (rédaction, orthographe, grammaire), L'HISTOIRE et LA GÉOGRAPHIE. Je vais vous faire un petit descriptif

de ces merveilles car ce sont, à mon avis, les meilleurs éducatifs jamais conçus sur ST. Il faut dire que toutes les questions et tous les cours qui composent ces softs ont été réalisés par des professionnels de la pédagogie ce qui garantit une parfaite compréhension de la part de l'utilisateur. Lorsque l'élève choisit un chapitre, son but est d'obtenir une note supérieure à 12/20. Si sa note est comprise entre 8 et 12/20, des tests sont proposés sur le thème concerné, et

selon son résultat, il peut soit progresser, soit recommencer la série. Si la note est inférieure à 8/20, des rappels de cours précèdent le test. A tout moment, durant l'utilisation de ces logiciels, vous aurez accès par simple pression des touches F1 et F2 à des carnets de notes (utilisable par exemple par l'élève, ses parents ou son professeur), il s'agit de pages écrans où l'on peut écrire librement à l'aide du clavier. Vous pourrez aussi effectuer tous vos calculs à l'aide d'une calculatrice qui sera disponible en appuyant sur la touche F3, et enfin la merveille des merveilles, c'est qu'en pressant F4, un tableau de brouillon s'affichera, un tableau où vous pourrez parallèlement aux exercices, poser des opérations, tracer des schémas etc... Il faut aussi savoir que toutes les leçons étudiées dans l'année sont traitées: en GÉOGRAPHIE, on parlera de la France (relief, population, agriculture etc...), de L'URSS et des Etats Unis; en GÉOMETRIE des symétries, des parallélogrammes, des triangles, des vecteurs. Vous aurez par

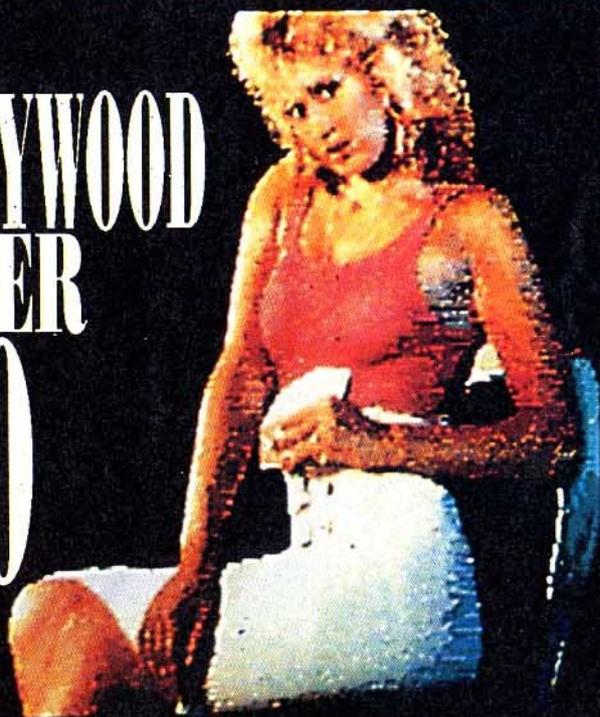
ci, par là quelques petites équations de droites, l'étude des relations dans le triangle rectangle et pour finir le théorème de Thalès. Afin de rendre ces foules de cours et d'exos plus agréables des programmeurs spécialisés pour chaque matière, ont prévu une présentation moderne et graphique permettant l'usage de la souris ce qui est vraiment pratique. A noter l'absence de sons, de musique, ou de bruitage; ce qui vous permettra d'ailleurs de vous concentrer à fond sur la bête. La première chose que je ferai après avoir fini cet article, c'est de me plonger dans ces logiciels afin de réviser le brevet que j'aurai à passer dans moins d'un mois. Bravo COKTEL VISION.

Ed. COKTEL VISION

disponible : ST
Testé sur ST

D. D.

HOLLYWOOD POKER PRO



super érotiques, ses couleurs magnifiques et ses digits sonores complètement craquantes, TEENAGE QUEEN est vachement mieux. A mon avis, pour renouveler le strip poker, plutôt qu'un HOLLYWOOD POKER PRO, il vaudrait mieux faire un TEENAGE QUEEN PRO! -T'en sais des choses, pour ton âge! Tu ne veux pas écrire des articles pour JOYSTICK HEBDO?... - Non, je suis contre l'exploitation de l'image de marque de la jeunesse, utilisant l'illusion conventionnelle de l'innocence infantile dans le circuit de la consommation à des fins lucratives, et ce en accord avec tous les membres de mon syndicat, à la maternelle. D'ailleurs on a rédigé une convention, mais il nous faut la signature des parents. Si tu veux bien... - D'accord, si tu me passes ton TEENAGE QUEEN. - Marché conclu!

-Qu'est-ce tu fais, papa? - Mais!... Veux-tu! Va jouer ailleurs! Je... Laisse papa tranquille, il a du travail! - Oah! Pff... Oooh, y'a des zoulies dames sur l'écran! C'est un jeu? C'est quoi comme jeu? -Va jouer dans ta chambre, c'est pour les grands, ça! A cinq ans et demi on est sage, alors laisse-moi un peu tranquille.

-Ouiiiiiin! Mamaaaaaan!!! -Bon, ok, ok! On se caaaalme... C'est un poker, tu vois: un jeu de cartes. Et on joue avec les demoiselles, là. -Aaah! D'accord! C'est comme TEENAGE QUEEN, alors! - !!???... -Ben, oui, à l'école, on s'échange des softs. Alors je sais ce que c'est qu'un strip poker, quand même! Mais dis-donc, il est pas terrible, çui-là.

avec la nana qui danse en silhouette, mais pour le reste... C'est un bon poker, d'accord, mais les digits c'est toujours assez moche, les cartes sont très mal dessinées, mal mises en page à l'écran, les boutons des options sont trop petits, et même l'icône de la souris est raté. Ce qui est pas bête, c'est l'option d'aide qui suggère parfois (selon son bon plaisir) le coup à jouer, mais dans l'ensemble c'est très moyen. Ah, tiens! Il y a une petite loupe pour observer la nana plus en détail... Ca ne fait que grossir les pixels, remarque, on ne découvre rien de bien plus croustillant de cette façon là, on voit même plutôt davantage que ce ne sont que des digits même pas retouchées... Dans le genre gadget, ça se tient un peu là: Avec ses dessins



là. Les nanas, c'est des photos digitalisées! Le système est tellement usé que ça devient franchement ridicule de voir encore ça. Bon, la page de présentation était belle, avec la musique et la petite anim

Ed. RELINE SOFTWARE
disponible : AMIGA
PC - ST
Testé sur ST
B. B.

OMEYADE

Un très bon jeu d'aventure que nous avons testé dans notre numéro 28. Le jeu sort en magasin cette semaine, et cela nous donne l'occasion, une fois n'est pas coutume, de reparler d'Omejade.

Vous vivez à KHABOUDIR dans une ambiance super sympa, des décors très colorés, tout pour être heureux et pourtant le danger vous guette en permanence. Pourquoi? sans doute à cause de votre ambition : devenir

Calife (à la place du Calife, nous nous sommes bien compris...). L'émir (couleur) actuel le veut, lui aussi, et cet homme est dangereux : il dirige la guilde des voleurs. C'est dur d'être SAADEL DARR (DANEL!!!)

Ed. UBI-SOFT
disponible : CPC
Testé sur CPC
TGV

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!

TOM & JERRY HUNTING HIGH AND LOW (MAGIC BYTES)

Nouvelle version ST et C64
Déjà testé sur AMIGA
Dans JOYSTICK HEBDO N° 27

Vous êtes JERRY, la mignonne petite souris, et vous allez devoir parcourir la maison pour récupérer les alléchants morceaux de gruyère qui traînent un peu partout (on se demande pourquoi, mais là n'est pas la question). Ça serait facile s'il n'y avait TOM, le chat... Il va tout faire pour vous attraper, et lui, il est piloté par ordinateur! Mais bon, comme c'est un chat de dessin animé -et donc très bête, contrairement aux vrais

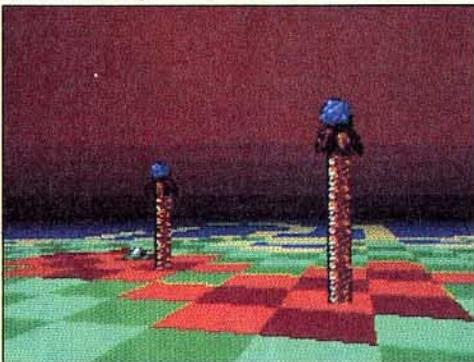
chats, dont je suis un des plus fervents défenseurs- la tâche n'est pas insurmontable. Vous vous déplacez au joystick, et pouvez monter sur les meubles pour échapper au félin prédateur, en utilisant avec discernement les particularités du mobilier, un fauteuil bien rembourré vous faisant rebondir bien mieux qu'une table basse, etc... Il y a aussi des objets que vous pouvez utiliser pour distraire TOM, ou même pour lui nuire, comme une banane dont la peau permet, comme il se doit, de lui faire effectuer une dangereuse glissade. Les versions AMIGA et ST, qui se valent à peu près sur le plan graphique, se ressemblent aussi beaucoup sur leur défaut principal: la difficulté à manipuler JERRY, qui réagit mal, se déplace très lentement, et se bloque facilement, rendant le jeu très désagréable. La version C64, dont les images sont moins fouillées et font beaucoup plus arcade, est nettement plus rapide, mieux animée, et plus prenante à tous égards. C'est donc un bon jeu, rigolo et sympa, sur C64, mais carrément à déconseiller sur 16 bits, ce qui est tout de même à peine croyable...

ARCHIPELAGOS (LOGOTRON)

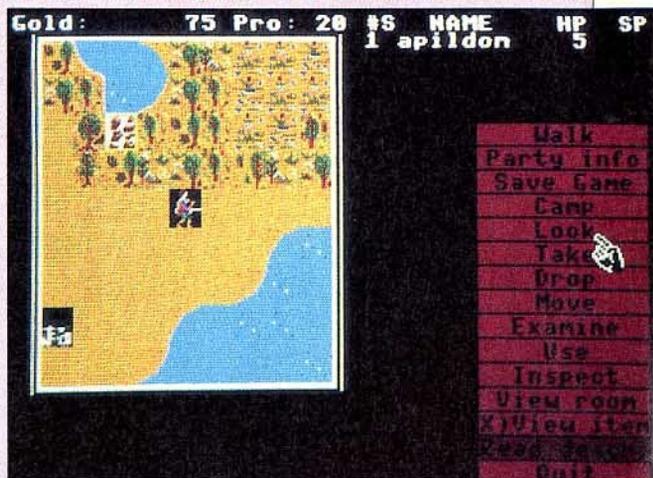
Nouvelle version AMIGA
Déjà testé sur ST
Dans JOYSTICK HEBDO N° 28

Le jeu est génial, superbe, beau et passionnant et en plus, et surtout, et par dessus tout le reste comme si ce n'était pas assez, luxe, luxe incroyable, il est colossalement original sur ST. Sur AMIGA je ne sais plus quoi dire parce que j'ai

déjà usé de tous les superlatifs imaginables, je n'ai plus d'équivalent de «en plus»... Donc je le dis bêtement comme ça, comme une information objective toute simple (à vous de rajouter les cris d'étonnement, les haussements de sourcils, tout ça...): les graphismes sont encore plus beaux (le surplus de couleurs est super bien utilisé puisque les côtes les plus lointaines des îles se perdent dans le brouillard, que la lune, les arbres, tout a plus de relief), et la musique aussi puisque bon sang, nom d'un lapin, c'est sur un AMIGA que ça tourne, quoi, hein, non mais des fois sans blague! Bref, c'est parfait. Carrément. Merci LOGOTRON, merci monsieur AMIGA, vive l'informatique!



DEMON'S WINTER



10

Votre village natal a été totalement ravagé par les hordes impitoyables de KOBOLDS et de SAINT-MARCEL (pardon, de GOBELINS! J'étais pas loin, quand même...) qui ont assassiné tous les vaillants guerriers qui en vain ont tenté de le défendre. Votre quête: les venger. Le moyen: DEMON'S WINTER... C'est en fait une fois de plus une tentative pour faire un vrai JEU DEROLE sur micro. Et là, c'est clair et net: jeu par équipe (1 à 5 personnages), définition des personnages selon toutes les caractéristiques de force, charisme, pouvoirs, etc. Classification des êtres par race, par catégorie. Même classification des armes, même organisation du combat, des jets de sorts, de l'utilisation des différents talents, etc. Une carte affiche sommairement les environs du coin où vous vous trouvez, et vous vous dirigez ou sélectionnez les options à la souris. Grosso-modo, on peut dire que c'est un jeu de rôle dont le boulot technique et compliqué de gestion de l'aventure (le travail du maître de jeu) est assuré par le micro. Le problème c'est que cette tâche là c'est aussi celle où intervient le plus la créativité et l'imagination. Or pour improviser, un ordinateur c'est pas ça qu'est ça, hein...

Donc DEMON'S WINTER est un jeu d'aventure interactive, et plutôt bien foutu, en plus, très complet même, mais les apparences n'en font pas un jeu de rôle géré par ordinateur, puisque la chose, totalement paradoxale, est impossible par essence. Remarquez, on peut en dire autant des strip pokers: pourquoi jouer avec une adversaire simulée par un programme, alors que c'est tellement plus rigolo avec une vraie nana, vu que ça peut dégénérer assez rapidement, par l'abandon total de la partie poker, par exemple. DEMON'S WINTER est malgré tout bien réalisé, mais il faut bien se mettre dans la tête que ça n'est pas plus un vrai jeu de rôle que la pin-up de TEENAGE QUEEN (pourant hyper-giga-émoustillante) n'est une vraie nana à poil. Quand les micros sauront gérer la 3D tactile, là, jene dis pas...

Ed. SSI

disponible : ST et

AMIGA

Testé sur ST
et AMIGA

B. B.

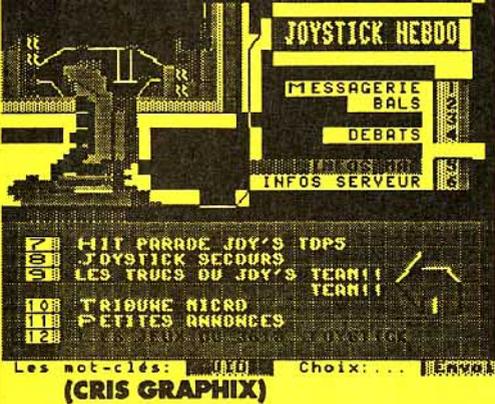
OUVERTURE
17 JUIN

3615

code

JOYSTICK

le Serveur le plus Bô



Les not-clés: [F1] Choix: [F2]

UNIQUE

2000 TRUCS ASTUCES POKES VIES INFINIES à consulter pour tous les standards.
Vous avez un **AMSTRAD CPC?**
TELECHARGEZ AVEC **AMCHARGE** toutes les bidouilles pour votre ord...!!!

PRIVILEGES

Entrez votre **PSEUDO**, votre **ORDI**, et votre **CODE** secret et vous arriverez toujours sur les renseignements concernant votre ordinateur.

DIALOGUEZ

Une super messagerie où d'emblée vous connaissez, pour tous les connectés leur **DEPARTEMENT**, leur **MACHINE**, et où ils se trouvent dans le service.
Allez en **FORUM** public ou privé. Utilisez les banques de données pour choisir votre **LOGO** et dialoguer avec plus de 100 **MEMOS** préparées d'avance pour vous.

DES CADÔ

Accumulez 6 heures de connexion... et **JOYSTICK Hebdo** vous offre une heure de connexion en 3614 (entre 12 et 20 frs l'heure)
De plus vos heures de connexion vous donnent droit à des points que vous échangerez contre des cadeaux...!!!

JEU EN DIRECT

Participez et gagnez avec notre **JEU** en direct **CHAQUE JOUR** entre 18 et 19h, ou avec notre **CONCOURS** mensuel.

VENDEZ ET ACHETEZ

Vos **PA** classées par rubrique, machine, produits 24h sur 24 !!!

EN DIRECT AVEC TOUT LE JOY'S TEAM

ACCUSES DE RECEPTION

Dans votre boîte aux lettres, vous recevrez directement les réponses à vos **SOS de SECOURS**, vos messages, et les accusés de réception qui vous garantissent que vos correspondants ont bien reçu votre courrier!!!

INFO MAGAZINE

Retrouvez **MORE DE RIRE**, **PONY EXPRESS**, **L'INDEX DE JEUX...CRACK**

VOTEZ ET GAGNEZ

Etablissez vous même le **HIT PARADE** de vos jeux préférés, et **GAGNEZ DES SOFTS**

ECHANGEZ VOS CONNAISSANCES

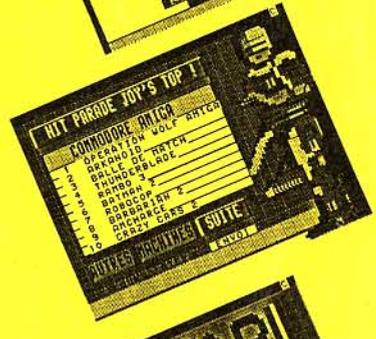
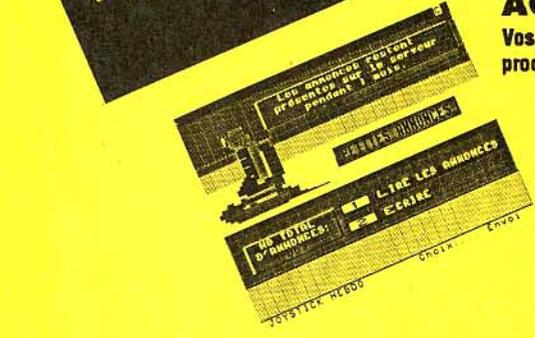
Bidouillez dans les **TRIBUNES** classées par standard et par thème

S O S

Vous êtes perdus dans un jeu? Vous avez fait une découverte? **Questionnez**, **Repondez**, !! et vous ferez des milliers d'heureux.

PARTICIPEZ

Et donnez votre avis sur un **DEBAT**



PSSST!!!

WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SAN DIEGO?



Sorti il y a quelques années sur Apple II, ce jeu n'a pas pris une seule ride! C'est bien la preuve qu'un bon jeu, quelque soit la machine, reste un bon jeu. BRODERBUND aurait pu se contenter de reprendre son programme initial, il était déjà très bien. Mais en le transférant, il en a profité pour l'améliorer. A votre arrivée au commissariat, dès le lundi matin, cinq heures, vous apprenez le vol, dans une région du monde qui change à chaque partie, d'un quelconque trésor national. Bien que simple «Rookie», c'est à dire un poulet même pas de Bresse, vous êtes chargés de récupérer butin et voleuse, et tout cela avant samedi! Une horloge égrène -mais non, pas Guy Degrenel- les heures à chacune de vos actions, pas question de perdre du temps à faire du tourisme. Deux écrans, l'un graphique, l'autre textuel et quatre icônes doivent vous permettre de réussir. La connaissance, entre autres choses, des drapeaux internationaux est indis-

pensable, car les gens que vous allez rencontrer distillent les informations avec parcimonie. Dans chaque ville atteinte d'un coup de jumbo, il est possible de visiter plusieurs endroits, mais attention, Carmen et son gang ne sont pas cul-de-jattes et changent de repaires pendant que vous les cherchez! On peut vraiment se fier à personne... La durée de vie de ce jeu est exceptionnelle, tous les paramètres changeant à chaque partie, et tel monsieur Jourdain faisant de la prose sans le savoir, les joueurs révisent leur géo sans y prendre garde. Vous apprendrez ainsi ou se trouvent les montagnes Kunlun. C'est con, mais ça permet de frimer en société.

BRODERBUND sur AMIGA



DUNGEON QUEST

Impossible de voir le mot DUNGEON sur une quelconque boîte, même de légo, sans frémir rétrospectivement. Le mega-succès, non usurpé, de DUNGEON MASTER, vivement la suite, fait, de nos jours encore, office de référence encore plus que le maître-étalon. Il y a des mots comme ça qu'il vaut mieux utiliser à bon escient sous peine de passer pour un vulgaire usurpateur. Avec ce jeu, on se trouve dans une aventure tout ce qu'il y a de plus médiévale et de type classique, du genre je tape des instructions et je regarde ce qui se passe. Et en anglais les instructions, s'il vous plaît. Pour le choix des directions, les cardinales seulement, une croix est la seule option utilisable à la souris. Un son stéréo, de remarquable qualité, donne un plus, par exemple, à la rencontre de squelettes ou au même au simple plai-

sir des promenades en forêt. Maintenant, le jeu aux superbes graphismes, s'adresse aux joueurs d'un bon niveau, parce que démarrer une aventure de ce genre sans armes en plein milieu d'une forêt, c'est assez éloigné du scoutisme de patronnage. Surtout que la forêt, mystérieuse et profonde comme il se doit, recèle des pièges vraiment immondes et qu'il ne s'agit que de la première partie du jeu! Si je vous dis que la première chose à faire est de trouver des armes, vous me croyez?

IMAGE TECH sur AMIGA

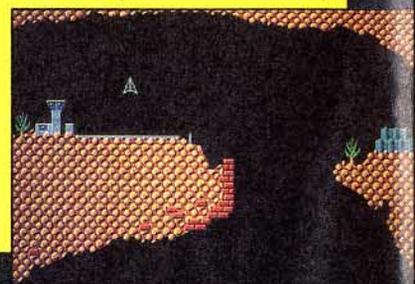


GRAVITY FORCE

Dans la catégorie des gentils petits jeux qui se jouent d'abord avec un sourire, mais sur lesquels finalement on revient toujours avec plaisir, Gravity Force est une véritable réussite. Le maniement d'un vaisseau spatial rudimentaire mais astreint aux dures lois de la gravité universelle, s'avère être rapidement très amusant. Pour obtenir le droit de changer de tableau, il faut circuler dans des cavernes verticales en évitant les tirs ennemis et ramasser des cubes métalliques censés représenter ce que vous voulez, de l'énergie ou des sardines en boîte. Pour ceux qui détestent la violence, même ludique, il existe une option course ou il faut passer entre des piquets numérotés le plus rapidement possible, soit en jouant con-

tre la montre, soit en jouant à deux, l'écran se divisant alors pour que chaque joueur ne soit pas forcément à la traîne de l'autre. Un option qui donne beaucoup d'intérêt au jeu. Les fanas de GOLDRUNNER risquent d'être déçus, si la vitesse du scrolling est leur seul crédo. Ceux qui privilégient l'adresse du pilotage sur le tir effréné s'amuseront certainement, surtout à deux, sans conteste l'option la plus intéressante.

KINGSOFT sur AMIGA



VINDEX



rer sur tout ce qui vient du fond de l'espace et de l'écran. Bien qu'un peu sévère dans mon jugement, je dois reconnaître que les sprites sont assez

Ce jeu va maintenant faire parti d'une très grande famille, celle des clones d'AFTER BURNER, avec quelques touches de SPACE HARRIER. Je sais qu'il est très difficile de toujours créer des nouveaux concepts de jeu, mais encore faut-il, lorsque l'on copie un jeu déjà existant, profiter de ce qui a été fait et tenter de l'améliorer. Pilotant un engin spatial ni meilleur et ni pire que ceux mille fois vus, il faut ti-

réussis et les explosions du plus bel effet. Il est impossible de se planquer dans un coin pour tranquillement tirer, les vaisseaux ennemis apparaissent de plus en plus vite et en nombre de plus en plus important.

Une très bonne maîtrise de la manette est plus qu'indispensable et seuls les vrais champions peuvent espérer obtenir des scores honorables.

TURTLE BYTE sur AMIGA

GUERRILLA WAR



...Va bientôt être adapté sur ST. Vous êtes un soldat envoyé en commando pour récupérer dans la jungle la plus hostile, des civils détenus en otages par des guerilleros très vilains. Il vous faudra récupérer des armes, des munitions, et parfois même des véhicules, passer des ponts, éviter des pièges, et surtout faire gaffe à ne pas mitrailler les otages, ce qui vous fait perdre pas mal de points, vu que comme ça met

fin prématurément à leurs jours, c'est un peu embêtant. Remarquez, quand on est otage de guerilleros dans un pays en proie à la guerre civile, avec des mines partout dans une jungle truffée de bestioles venimeuses et de caisses d'explosif, on peut se demander quelle sorte de fin peut encore être prématurée, mais est-ce bien l'occasion de philosopher, aussi?

OCEAN sur ST

NEW ZEALAND STORY



C'est une adaptation d'arcade qui va sortir prochainement, et c'est vraiment très beau! Le système de jeu, tout comme l'aspect des sprites et la façon dont ils sont animés, fait irrésistiblement penser à BUBBLE BOBBLE! C'est frais, c'est mignon, c'est coloré, c'est rapide et ça une pêche du tonnerre. Comme quoi c'est pas forcément

parce qu'on fait des décors avec plein de couleurs, des sprites énormes et anti-aliasés de partout, avec des gros muscles et des effets d'ombre et de lumière, qu'on fait un beau jeu.

Des petits personnages à la façon des dessins animés japonais, ça peut être génial aussi.

OCEAN sur ST

DOUBLE DETENTE

Dans notre numéro 22 DOUBLE DETENTE était en cours de réalisation, nous le retrouvons aujourd'hui dans la phase finale. Vous êtes, une fois de plus (ça devient à la mode!) ARNOLD SCHWARTZENOVITCHE-INSKIEVICZENBERG, et vous allez devoir utiliser vos muscles jusqu'à la mort totale, définitive et aussi douloureuse que possible, de tout ce qui bouge à l'écran, étant donné qu'ils sont tous très jaloux de vos beaux

muscles anti-aliasés, et donc hostiles et vindicatifs. L'écran scrolle horizontalement, et il faut taper sans cesse, sinon c'est vous qui prenez les beignes. Les méchants ont des gueules célèbres (il y a RAMBO lui-même dans le tas), et des qui se voudraient célèbres, puisque paraît-il, il y a un mec de chez OCEAN dans le casting. DOUBLE DETENTE est surtout une véritable réussite sur le plan graphique, que ce soit pour les sprites ou pour les décors. Les couleurs sont très bien utilisées, et ça a une super gueule.

OCEAN sur ST



TITUS

TITUS sera présent aux côtés de PIF Gadgets, au Festival International de l'Enfance qui se tiendra du 9 au 18 juin à la porte de Versailles Hall 2 allée B. TITUS profitera de cette occasion pour présenter son nouveau soft KICK OFF qui est, de l'avis général, une extraordinaire simulation de Football.

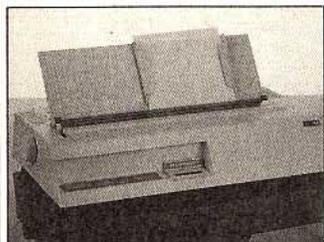
CRAZY CARS II (JOYSTICK D'OR) sera aussi présent sur le stand.

Des concours seront organisés sur les 4 machines (520 ST) mises à disposition par ATARI France. De nombreux cadeaux seront offerts, avec en particulier, des numéros de JOYSTICK Hebdo.

BORLAND

Hey, les programmeurs, le TURBO PASCAL 5.5 et le TURBO DEBUGGER 1.5 sont disponibles. Aux USA! Ha! Turbo Pascal, standard de la programmation Pascal est vendu à plus de 1.5 millions d'exemplaires dans le monde. La nouvelle version est compatible avec les versions 4.0 et 5.0. La version française sera disponible en juillet 89 au prix de 1495F. HT. Pour une remise à niveau du 5.0, il faut compter 325F. HT.

BULL



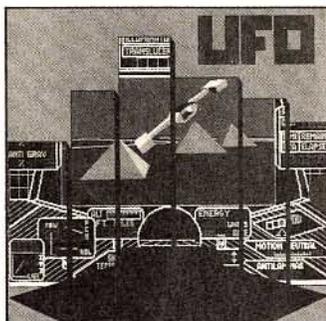
Encore une imprimante mais hyper balaise à un prix proche de votre budget mais de qualité professionnelle. La 4/24 est une 24 aiguilles donnant une très grande qualité d'impression. 240 cps en listing et 80 cps en courrier. Le prix: dans les 8000F. C'est pas donné! Ouai, mais c'est pas de la bricole!

INDIANA JONES

Qui a signé pour développer le nouveau jeu avec INDY? C'est Lucasfilm games! Ah bon? Rien d'étonnant! Si, si! Ils ont prévu deux jeux différents. Aventure dans le style de ce que vous avez découvert avec ZAK Mc KRAKEN. INDIANA JONES and the Last Crusade sortira en septembre sur ST, PC, AMIGA. Et le jeu d'Arcade? Ca sera la même chose sauf que ce sera différent. Ce sera la même chose puisqu'on retrouvera les musiques, effets sonores et les situations du film. La classe! Rendez vous en juillet pour les AMIGA, ST, et PC. Les autres peuvent vendre leur bécaune, y a rien à voir!

SUBLOGIC

Vous aimez les simulateurs de vol? Vous vous envoyez en l'air lorsqu'on prononce le nom de FLIGHT SIMULATOR 2? Mes pauvres amis! Qu'allez vous devenir si je vous parle d'UFO, le nouveau programme de SUBLOGIC. Ufo, c'est l'histoire d'une soucoupe volante qui se balade au dessus de la Terre et doit rester indétectable aux yeux des humains. Cette soucoupe n'est pas armée mais peut capturer les appareils qui l'agressent. Votre tâche consistera à aller chercher du carburant sur terre et le rapporter à votre vaisseau amiral sans vous faire repérer et sans vous casser la gueule. Si j'ai bien compris, ce vaisseau pourra utiliser les scenary discs de votre Flight Simulator et vous faire visiter les lieux d'une autre manière. C'est pour bientôt mais pour PC d'abord!



1er trophée MICRO-GOLF

Après l'oscar des logiciels de golf décerné l'an dernier à LEADER BOARD de chez US GOLD, la FNAC organise un concours unique en son genre: le premier trophée MICRO GOLF qui se déroulera pendant 4 jours sur ATARI ST avec le logiciel LEADER BOARD.

Ce concours est ouvert à tous sur simple inscription gratuite auprès des hôtes d'accueil des 3 FNAC parisiennes. Les éliminatoires se jouent sur 3 trous et les qualifications sur 9. Les éliminatoires auront lieu à partir de 14h00: Le 14 juin à Montparnasse, le 15 au Forum des halles et le 16 à l'Étoile.

La finale, commentée par NELSON MONFORT, est prévue à la FNAC ÉTOILE le samedi 17 juin à partir de 15h00.

1er prix: Une journée d'hélicogolf, demi-finale: un w.e d'initiation et de perfectionnement au golf, quart de finale: une place au trophée LANCOME et il y aura de nombreux logiciels de golf pour les suivants.

CHARGEZ!

La liste des softs que votre revendeur préféré reçoit cette semaine

ARCADE FLIGHT SIMULATOR (CODE MASTERS)	SPECTRUM
CRAZY CARS II (TITUS)	PC
HYPERDROME (CRL)	AMIGA
KICK OFF (TITUS)	AMIGA
NIGHT DAWN (MICRO PARTNER)	AMIGA
OMEYADE (UBI-SOFT)	CPC
THE GAMES (US GOLD)	CPC
VIRUS KILLER (CRL)	AMIGA-ST



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 | <input type="checkbox"/> 30 |

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 _____

LE FRIC

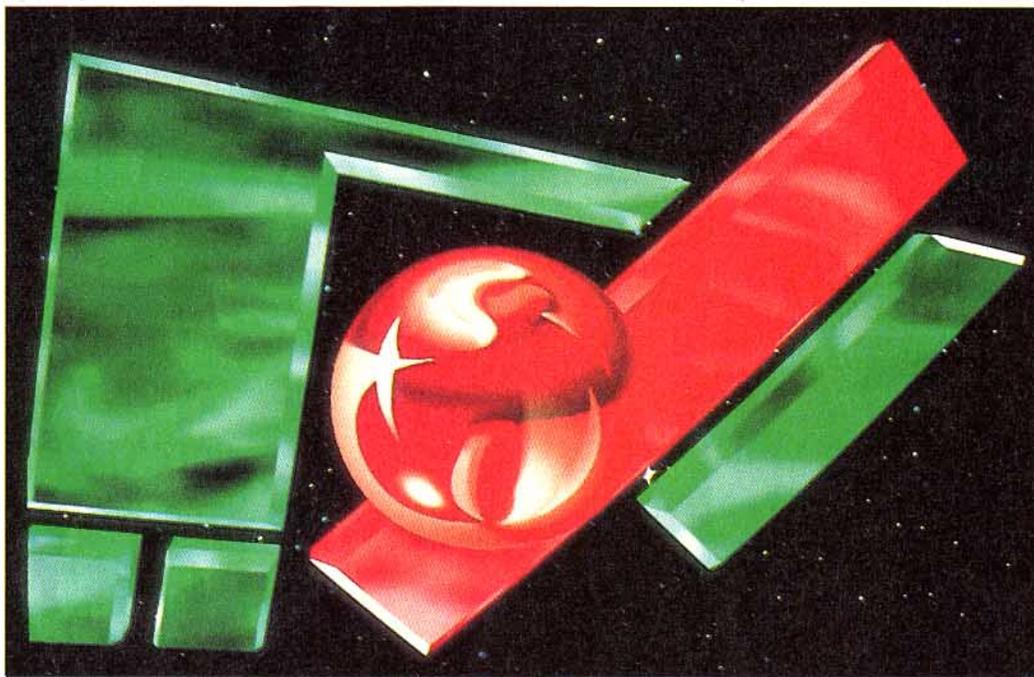
Important, le fric. Très! Surtout pour juger sa place au sein du groupe. EXEMPLE: ATARI: 452 millions de \$ en 88. Le ST est quasi inconnu aux USA. COMMODORE: 960 millions de \$ en 88. Deuxième rang mondial derrière IBM pour le nombre de machines vendues. A vous d'en tirer des conclusions.

IMAGES DE SALONS

Savez vous quel est le pays au monde qui organise le plus de manifestations à propos de l' image de synthèse? Les USA? La Grande Bretagne?... NON! Cherchez plus les mecs! C'est la France! Mais curieusement, malgré tous ces festivals et ces mises en valeur de l' image calculée, les clients et les producteurs de film en image de synthèse se font rares. L' Institut national de l' odieux visuel (blague facile), l'INA, le CNC, CENTRE NATIONAL de la CINEMATOGRAPHIE et d' autres mécènes sporadiques sont prêts à tout pour aider les concepteurs, réalisateurs à financer la fabrication de leur film en image numérique. Mais cela ne suffit pas! L'exemple le plus démoralisant est certainement celui de la SOGITEC, qui n' ayant pas eu, malgré la réussite mondiale moult fois primée de «JUMPING JACK SPLASH», de commande intéressante, vient de jeter l' éponge et a vendus son unité de production à TDI, qui du coup a créé une nouvelle branche nommée «Ex Machina» regroupant les meilleurs créatifs du milieu. Il n' y a donc plus de concurrence pour la plus haute marche du podium en ce qui concerne la puissance de

LE MIROIR AUX ILLUSIONS

LE MIROIR AUX ILLUSIONS



TDI : HABILAGE de la RTM

création, le savoir faire et la force de conception. Mais l' image de synthèse en temps que mode artistique, est encore placée dans le rôle du gadget, de la curiosité, puisque l' on doit se rendre dans des lieux particuliers pour en apercevoir quelques bribes. Ce balbutiement est proche de celui qu' ont du connaître les frères LUMIERE et

MELIES, lorsqu' ils projetèrent les premières images devant un public médusé mais toujours intéressé. Aujourd' hui ces premières images nous paraissent très simples et quelque peu «nulles» dans la mesure où les sujets abordés étaient plus des fonds de remplissage de pellicule que des fonds de pensée créatrice. L' utilité du scénario est

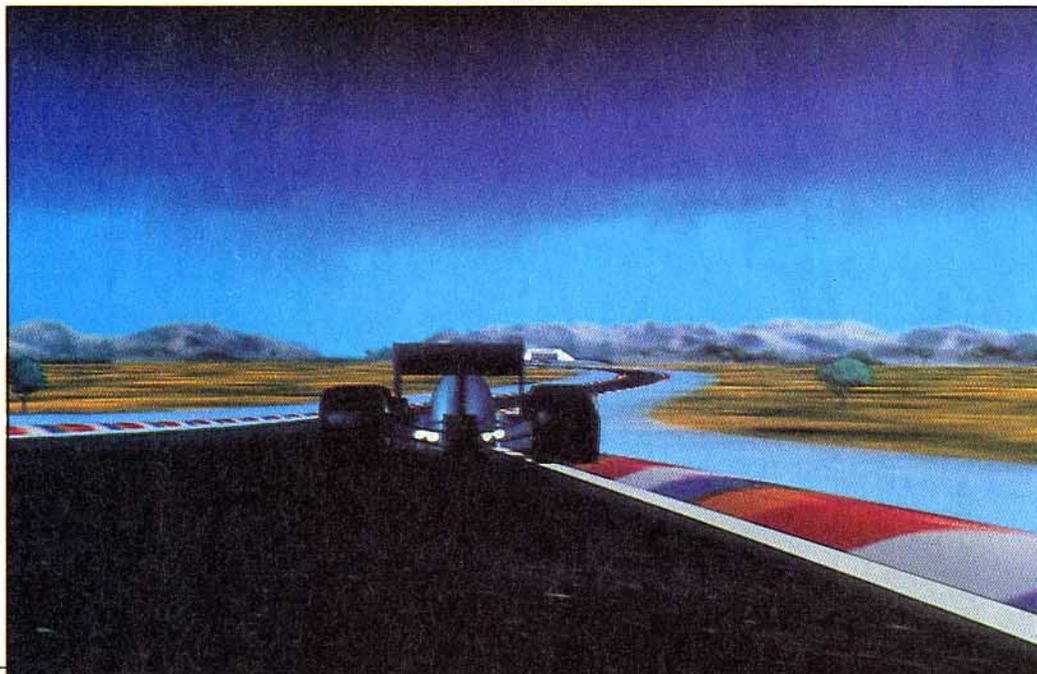
venue un peu plus tard, lorsqu' un artiste a imaginé qu' il était possible de raconter une histoire avec ces images. Avec les images de synthèse, il en va de même aujourd' hui. La contribution artistique prend sa place petit à petit, larguant les techniciens devant leurs claviers. Mais pour les passionnés de mathématiques, l' utilisation de l' image de synthèse permet d' approcher des univers inimaginables et particulièrement complexes à représenter à l' aide d' une règle et d' un petit crayon. Et ces images vous sont accessibles, quel que soit votre ordinateur, si vous savez programmer, même en basic, à condition de ne pas être pressé ni exigeant.

LE MIROIR AUX ILLUSIONS

RUBRIQUE DU JOYSTICK ENCHANTE

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

TDI : "CIRCUIT"



LA BAIE DES ANGLAIS

SCANNER TEXTIVORE

Reprenons le fil de notre exploration qui concernait, je vous le rappelle, le Handy Scanner 4 de Cameron. Nous avons vu la semaine dernière les fonctions de numérisation proprement dites; nous allons maintenant examiner les fonctions de reconnaissance des caractères. Il s'agit d'une disquette sur laquelle se trouvent plusieurs programmes; le principal est «Reader» qui, comme son confrère de la semaine dernière, est rigoureusement incompréhensible. L'utilisateur patient devra donc tout deviner, et ça peut prendre un bout de temps. Tiens, par exemple, tous les menus sont doublés au clavier, ou plus exactement, chaque option de menu est suivie d'une lettre; eh bien, on a beau appuyer sur la lettre toute seule, ou avec Control, ou avec Alternate, ou avec Shift, ou Shift-Control, etc, rien. Irritant, non? Bref, passons sur ces détails, venons-en au fonctionnement, nonobstant la violence de l'interface utilisateur.

J'ai décidé, pour tester ce logiciel, de scanner le listing ST du numéro 27 ou 28, je ne sais plus très bien, qui s'appelait «Memory». Jetez un coup d'oeil, ça vous donnera une idée du boulot.

Au départ, plusieurs possibilités sont offertes: soit on charge l'une des polices de caractères qui sont fournies avec le programme, soit on «apprend» le type de caractère que l'on veut reconnaître au programme. C'est cette dernière solution que j'ai choisie. Elle se subdivise elle-même en deux options: l'apprentissage pur et dur ou l'apprentissage mêlé de reconnaissance.

Le listing que je désirais scanner est composé de six colonnes. J'ai effectué la première colonne en apprentissage simple: on scanne la colonne, puis le programme demande, à chaque caractère, de quel caractère il s'agit. Il se constitue ainsi une bibliothèque qui lui permettra par la suite de reconnaître, en principe, n'importe quoi. En fait, très rapidement, il commence à distinguer les lettres les plus faciles: il demande: «Est-ce bien un "g"?» et on lui répond par oui ou non. Le problème majeur de tous les logiciels de reconnaissance de caractères, c'est la différenciation des lettres qui se ressemblent: ainsi, celui-ci confond systématiquement les l majuscules et les l minuscules avec des 1 (le chiffre UN). Bien sûr, le cerveau est capable de les différencier, pensez-vous. Pas du tout. Le cerveau voit le même signe (attention, dans une police Helevetica, c'est-à-dire sans

empanchements), mais c'est d'après le contexte qu'il détermine le caractère. Si j'écris «ATARI», il est bien évident qu'il ne s'agit pas d'ATARI ni d'ATARI. Mais l'ordinateur, lui, n'en sait rien! Et donc se trompe. La seule solution, celle qui est adoptée sur des logiciels d'OCR qui valent très cher, c'est d'avoir un dictionnaire et d'aller vérifier toutes les possibilités d'interprétation. Mais là, je me permets de vous rappeler que le scanner PLUS le logiciel d'OCR coûtent 3500 francs! A peine un cinquième des moins chers de ses collègues!

Bref, j'arrive à la seconde colonne et là, je lui demande de reconnaître en même temps qu'il apprend. C'est déjà beaucoup plus rapide: quand il pense avoir reconnu un caractère, il l'affiche sans rien demander et ce n'est que lorsqu'il a un doute qu'il pose la question.

Restent les quatre dernières co-

lonnes, que je lui laisse faire tout seul comme un grand. Je sauve ensuite le texte ASCII et je le récupère sous GFA. Bien sûr, les erreurs sont nombreuses; il a ainsi tendance à insérer des espaces là où il n'y en a pas; mais il faut rectifier, justement, tous les l, les L et les 1 qui sont faux dans leur immense majorité.

Total de l'opération: 2 heures 30. Cela paraît beaucoup pour la saisie d'un listing de deux pages, mais il faut compter la durée de l'apprentissage; en effet, ayant sauvé la police de caractères que je lui ai apprise, je pourrais scanner les listings suivants en une quarantaine de minutes.

Il faut aussi noter que le taux de reconnaissance est plus élevé lorsque la police est plus facile à identifier, comme une police avec empanchements (Times, par exemple. Ce texte est composé

Desk Police carac. Scanner Identification Texte Handy-Reader V3.02

DEFTEXT vdi%(15),,,6



Apprendre caractère

Caractère :

Ok

Ignorer

```
IF reCOrd %(niVeau %+1 )<y %-1
```

```
reCOrd %(niVeau %+1)=y %-1
ENDIF
```

```
DEFTEXTvdi%(15)
```

L'apprentissage de caractères - Remarquez que les "C", les "V" et les "O" minuscules sont interprétés comme des majuscules, et que les blancs sont aléatoires

CETTE SEMAINE, J'ÉCRIS COMME BRUNO BELLAMY, GRÂCE À MON SCANNER ET À UN TRAITEMENT DE TEXTES GDOS! MAIS QUE FAIT BUG RABBIT?

dans une police sans empattements, c'est-à-dire que les traits s'arrêtent brusquement, alors que les Previews sont composées dans une police avec empattements, c'est-à-dire que les traits forment un évitement lorsqu'ils s'arrêtent).

Certains paramètres permettent de faciliter la reconnaissance du texte; ainsi, «Exact» rend le programme plus scrupuleux, il s'arrête au moindre doute et demande à l'utilisateur de l'aider. «Ignorer les images» permet de ne pas confondre les filets et les photos avec les caractères; en revanche, il a tendance à prendre certains caractères pour des images et à les ignorer. En fait, chaque texte demande plusieurs essais avant de trouver les bons réglages.

Il y a quand même quelques gros oublis. Il n'est pas possible, par exemple, de charger un document qui a été scanné auparavant et d'essayer de reconnaître le texte avec l'option apprentissage; il considère qu'à partir du moment où vous chargez une image numérisée, il doit forcément connaître la police et se lance bravement dans l'interprétation, qui est quasiment toujours fautive. On se retrouve avec un charabia qui ressemble, justement, à la doc du programme (tiens, c'est peut-être pour ça qu'elle est incompréhensible!).

Un autre problème qui est extrêmement majeur et que je n'ai résolu qu'au terme de plusieurs heures: le logiciel ne marche pas sur Méga 4. Eh ben oui, qui peut le moins peut le moins. En conséquence, on est obligé de le leurrer et de lui faire croire que l'on travaille sur un Méga 2, en pokant dans la mémoire. Tiens, je vous donne le truc, on sait jamais, ça peut être utile:

SLPOKE &H42E,&H200000

Vous tapez ça en GfA, vous faites RUN et vous faites un Reset. Attention, ne pas éteindre la machine, surtout! Juste un Reset. Il croit ensuite que c'est un 2 mégas. N'essayez pas sur un 1040 ou un 520, vous risquez

de tout planter. Enfin, c'est quand même un peu gênant, tout le monde ne connaît pas forcément les adresses système.

Pour résumer: vu le prix, on ne peut pas trop se plaindre. Ce n'est certes pas la panacée, la reconnaissance d'un document peut s'avérer fort longue et pas exempte de fautes; mais ce n'est pas l'intérêt principal du Handy Scanner 4. En revanche, laissez-moi vous dire que j'attends impatiemment Reading Partner d'Upgrade, qui lui est un véritable logiciel d'OCR, beaucoup plus performant d'après le peu que j'en ai vu.

Ca n'empêche pas le Handy Scanner 4 d'être vraiment très intéressant. Même le fait qu'il soit de petite taille n'est pas trop gênant. Vous en connaissez beaucoup, des scanners en 400 dpi pour ce prix-là?

STAD SCANIVORE

STad 1.3 se distingue de la précédente version par le fait que d'une part le driver SLM804 (laser) est intégré et que d'autre part, il accepte désormais de scanner avec un Easytiser ou un Handy Scanner (ce dernier en 200 dpi uniquement, bon on attendra la 1.4). Rappelons qu'il s'agit d'un excellent programme de dessin monochrome distribué par Application Systems.

UPGRADE PARTNERIVORE

Upgrade nous signale que «Touch-Up» dont nous vous avons parlé s'appellera «Image Partner» en France, histoire d'assurer la cohérence de la gamme.

Il possédera en plus des routines permettant de numériser des images à partir de quasiment n'importe quel scanner.

On vous en reparlera, plus amplement, lorsqu'il sortira.

Si on veut...

FORUM ATARIVORE

Figurez-vous qu'enfin, les Ataristes que nous sommes allons avoir un salon rien que pour nous, organisé par notre père à tous, Atari France en personne. Ca se passera au CNIT La Défense du 16 au 19 Novembre. On peut s'attendre à retrouver tous les éditeurs et les auteurs de logiciels, ainsi que les fabricants ou importateurs de matériels. On assistera également à des conférences, des ateliers de travail, et on pourra jeter des oeufs pourris à la face des Amigaïstes ou des Macqueux. On vous donnera plus de détails quelques temps avant.

MAC TEXTIVORE

On ne m'aura pas comme ça, non mais dis donc! Dans le numéro 29, je vous entretenais d'un excellent logiciel de registration de son, et les forces du mal se sont conjuguées pour faire sauter un bon bout de texte (les forces du mal, c'est le Mac qui ne prévient pas quand on mange trois paragraphes). Voici le bout de texte en question; cher petit lecteur, munis-toi d'une paire de ciseau et de colle, et amuse-toi à reconstituer l'article dans sa totalité. Ca commence là:

Il s'appelle Synthworks M1, c'est Steinberg qui le sort, et Saro Informatique Musicale qui le distribue en France. Bon, c'est pas donné (1800 francs environ), mais vu le prix que vous avez payé pour votre synthé, vous pouvez

bien vous offrir ça, non? Il serait non seulement fastidieux mais aussi complètement impossible d'énumérer toutes les fonctions de ce logiciel dans l'espace et le temps qui nous sont impartis. Disons simplement que toutes les opérations sont graphiques et s'effectuent à la souris; que l'organisation du programme est telle qu'elle permet de comprendre l'architecture interne du M1; et que c'est l'un des logiciels les plus conviviaux qu'il m'ait été donné de voir. Pour le coup, tous ceux qui osent mettre des autocollants orange vif marqués «convivial» sur leurs produits peuvent venir jeter un coup d'oeil à celui-ci, histoire de comprendre le vrai sens du mot. Tiens, je vous fais une visite guidée. Nous voulons créer un son. Plusieurs possibilités: soit on fait appel à l'un des nombreuses et surpuissantes fonctions de création aléatoire, soit on le crée de zéro. Prenons le dernier cas.

Nous allons sur l'écran du son proprement dit. Là, nous réglons tous les paramètres individuels de ce son, comme le PCM utilisé, le vibrato, le trémolo, la pondération du clavier, etc.

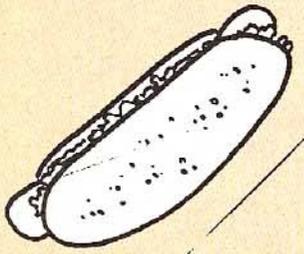
Et là, cher petit lecteur, tu devrais avoir raccroché les wagons (ou compris que j'ouge à nouveau, mais là, c'est plus de ma faute).

JARRE ATARIVORE

Ceux qui ont regardé l'émission «Champs-Élysées» consacrée au centenaire de la Tour Eiffel ont pu remarquer que Jean-Michel Jarre se sert d'Atari pour faire défiler les partitions de ses morceaux devant les yeux de ses musiciens humains. Une référence, non?

Michel DESANGLES

HOT-DOG



Les dernières petites infos de l'Amiga.

-La société Bus+ vous propose d'acquérir une carte d'extension mémoire qui s'intègre dans l'emplacement de l'Amiga 500 à la place d'une banale extension A501. Cette carte vous permet de gongler l'Amiga à 1,8 méga RAM. Le prix de la carte sans les rams: 1900 francs.

-La société Générale crée l'événement en proposant toute une gamme de produits destinés à contenter l'appétit vorace du vidéo-maniak: du Genlock GST 30 au GST 2000 en passant par un transcodeur Pal SECAM, un Frame Buffer. Une caméra Panasonic en mode entrelacé, un codeur Pal Epal etc. A suivre...

- Récupérer des écrans Pc cga, Ega et Mac et bidouiller avec sous Deluxe devient d'une étonnante facilité pour tout possesseur de la Bridge Card A2088 grâce au logiciel de la société IMSI: The Graphics Transformer.

- Commodore France a le plaisir de vous annoncer que son 4x4 piloté par Marc Lacaze a été premier de sa catégorie au Rallye de l'Atlas. Qu'on se le dise!

- Dr T's Music Software annonce le développement sur Amiga de son célèbre séquenceur Midi: le Master Track 3.0.

- Sortie imminente de SuperBase Pro III...

- Editez vos fichiers PostScript sur votre imprimante qui ne l'est pas! Si! C'est possible! Grâce à un interpréteur performant, la société américaine Pixelisations vous permet de réaliser l'impossible avec PrintScript! A voir...



Cris Graphix (de Quoi?) est actuellement en train de peaufiner les derniers éléments graphiques du 3615 Joystick.

De ce fait, nous sommes au regret de vous annoncer que l'Amiga Connexion sera un peu en dérangement cette semaine.

Ce parasitage ne saurait durer.

Et tout de suite, les infos!

TRASH-CAN

Tests de performance des versions Amiga de :

- **The Games:** Summer Edition: Durée de vie 5 minutes

- **Robocop:** Durée de vie 5 heures

Et zou! 1,76 méga-octets de gagnés. Merci Joystick!

Rendez-vous la semaine prochaine pour un test complet de Deluxe Paint III ainsi que d'une nouvelle Connexion bien plus concentrée.

CRIS de QUEANT

LE WORKBENCH ENCHANTÉ

Les jeux que tout le monde attend:

- **F16 combat pilot :**

Quelqu'un l'a vu passer?

- **Indiana Jones III :**

Espérons qu'il bénéficiera d'une réalisation de meilleure qualité que les deux premiers volets.

- **MoonWalker:**

Actuellement en développement chez Océan. A suivre. Avec en vedette le petit Miky.

- **Silkworm :**

Actuellement en cours de lancement. Un des meilleurs jeux d'action sur Amiga jamais réalisés. A posséder d'urgence!

- **Shinobi :**

Dans la lignée de **Tiger Road** et **DragonNinja**.

- **Hawaiian Odyssey:**

Ce n'est pas le dernier jeu de Cinemaware mais tout simplement le dernier Scenery Disk pour **Flight Simulator II** de SubLogic. Des décors de rêves pour un simulateur de grande qualité.



JOYSTICK SECOURS
177, rue St-Honoré
75001 PARIS

QUESTIONS

PLATOON

Antonio. Q.31001
Quelqu'un pourrait-il me dire ce qu'il faut faire lorsque l'on entre dans le souterrain? Je suis dans le noir total une fois à l'intérieur (J'ai pris la torche avant d'entrer).

SAPIENS

Antonio. Q.31002
Comment savoir où est le nord dans ce jeu?

SPACE RACER

Antonio. Q.31003
Que faut-il faire dans ce jeu pour arriver à la fin du parcours, je m'arrête bien avant, sans comprendre pourquoi. Merci d'avance.

KUNG-FU MASTER

Patrice. Q.31004
Je vous crie au secours, car j'arrive au 4ème niveau et je vois des abeilles qui volent, si je continue, je suis bloqué. Pour aller au 5ème niveau, que faut-il faire?

GOONIES

Patrice. Q.31005
Je suis perdu après la maison où il y a des sorcières, j'arrive au 2ème niveau et je ne sais que faire, sympa celui qui m'aidera!

BOMB JACK II

Patrice. Q.31006
Comment passer le 6ème tableau? Merci.

COMMANDO

Patrice. Q.31007
Comment passer la 4ème base?

KARNOV

Jean-Jacques. Q.31008
Comment fait-on pour passer les colonnes des ruines au début du deuxième niveau?

RAMBO III

Jean-Jacques. Q.31009
Dans le deuxième niveau, où sont les 4 dernières bombes qu'il restent à placer?

PLATOON

Jean-Jacques. Q.31010
Comment fait-on pour trouver le pont après avoir trouvé le TNT?

RENEGADE III

Un lecteur. Q.31011
Je n'arrive pas à passer le premier tableau, comment faire?

DRAGONNINJA

Un lecteur. Q.31012
A l'aide, j'arrive à passer les 3 premiers tableaux, mais le 4ème ne veut pas arriver, comment faire?

RAMBO

Superman. Q.31013
Au secours! Aidez-moi! Je n'arrive pas à atteindre l'hélicoptère. Vite avant que j'attrape trop de bleus sur la figure!

CAULDRON II

Superman. Q.31014
Y-a-t'il un code pour avoir les vies infinies ou l'invulnérabilité?

ZOMBI

Un lecteur. Q.31015
J'ai tout fouillé, récupéré la clef ou sont les 3 camions (et la camionnette hells angel) mais comment faire pour avoir l'essence pour l'hélicoptère. A quoi sert le marteau, le tournevis, le talkie-walkie?

LE MANOIR DE MORTEVIELLE

Un lecteur. Q.31016
J'ai tout fouillé, récupéré la clef chez Léo (impossible de pénétrer dans la pièce car Léo y est toujours!) Je ne sais plus quoi faire!

ELITE

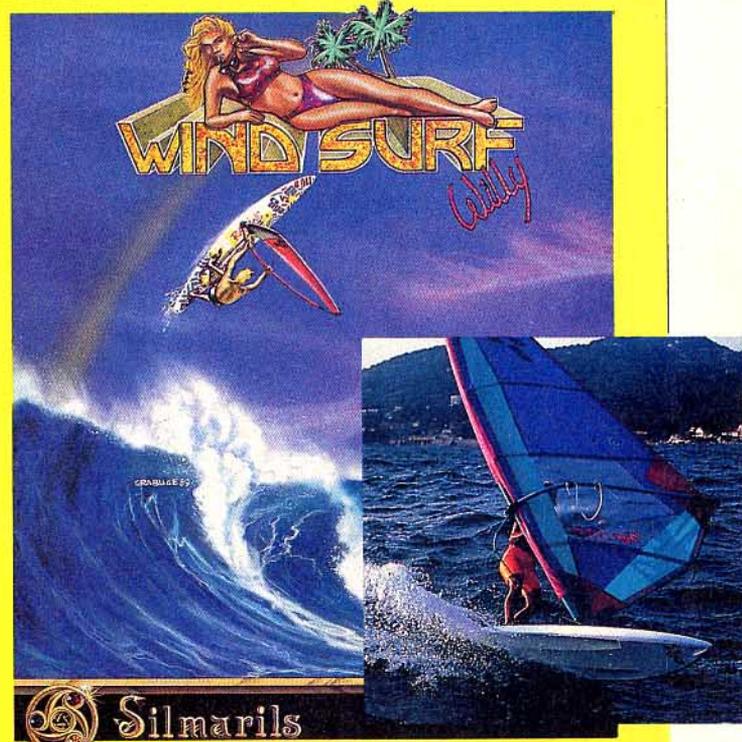
Les fous. Q.31017
Peut-on acheter un astéroïde ou des escortes, dans quel lieu et avec quel statut? Combien de crédits faut-il et peut-on annexer une base coriolis? Toutes aides seront bien-venues sur Amstrad! Merci beaucoup.

SPACE QUEST II

Eric. Q.31018
Après s'être écrasé dans la forêt comment en sortir? J'arrive à libérer une petite créature, mais à quoi cela sert donc? Quel est l'utilité du sifflet que me donne la boîte aux lettres et comment passer le lac avec le monstre qui me tue après avoir passé un écran dans l'eau?

SOLOMONS KEY

Karine. Q.31029
J'espère que vous allez m'aider, voilà, je joue et arrivé au 11ème parcours, je ne sais plus comment m'en sortir pour prendre la clef car chaque fois je me fais tuer. Aidez-moi.



**GAGNEZ UNE
PLANCHE A VOILE
TIGA**

**Du 2ème au 30ème prix :
UN LOGICIEL SILMARILS
OU
UN POLO AU CHOIX**

**Ce concours durera 4 semaines,
et prendra fin au N° 34**

**LES QUESTIONS
à propos de Windsurf Willy**

- 1° Combien y a-t-il de tableaux ?
- 2° Quelle est la marque de planche à voile représentée?
- 3° Peut-on faire un looping avec une planche de régate?
- 4° Qui détient le High Score?

COUPON REPONSE

à renvoyer à **JOYSTICK Hebdo
CONCOURS SILMARILS
177, rue Saint-Honoré - 75001 PARIS**

NOM..... Prénom.....
Adresse.....
CP..... Ville.....
ORDINATEUR..... Age.....

REPONSE

1 _____
2 _____
3 _____
4 _____

Aujourd'hui tu vas enfin pouvoir respirer avec seulement quelques lignes de Basic à saisir pour terminer ton listing «SNAKE1». Commencé dans le numéro 25 JOYSTICK-SNAKE s'achève. Ce programme, pour être complet, doit comporter les 3 séquences: JOYSNAKE, SNAKE1 pour la partie Basic et SNAKE2 contenant l'ensemble des codes assembleur.

```
361Ø x(1)=9:y=Ø:x(2)=35:l=2ØØ:oc=2:c(1)=24Ø:c(2)=15
362Ø FOR j=1 TO 14
363Ø FOR k=1 TO 2
364Ø x=x(k):c=c(k):GOSUB 358Ø
365Ø NEXT k
366Ø x(1)=x(1)+1:x(2)=x(2)-1:c=c(1):c(1)=c(2):c(2)=c
367Ø CALL &BCA7:NEXT j:RETURN
368Ø y(1)=Ø:x=9:y(2)=24:l=8:oc=54:c(1)=24Ø:c(2)=15
369Ø FOR j=1 TO 13
370Ø FOR k=1 TO 2
```

```
371Ø y=y(k):c=c(k):GOSUB 358Ø
372Ø NEXT k
373Ø y(1)=y(1)+1:y(2)=y(2)-1:c=c(1):c(1)=c(2):c(2)=c
374Ø CALL &BCA7:NEXT j:RETURN
375Ø GOSUB 382Ø:vie=4:cbo=1:INK 3,24,Ø:SPEED INK 1Ø,1Ø
376Ø FOR j=1 TO 2Ø
377Ø FOR k=1Ø TO 2 STEP -2
378Ø CALL &BCA7:SOUND 4,5Ø*k,Ø,15,1,1
379Ø FOR i=1 TO 2Ø:NEXT i
380Ø NEXT k
```

```
381Ø NEXT j:CALL &BCA7:INK 3,24:GOTO 231Ø
382Ø POKE 4ØØØ6,36:POKE 4ØØØ5,13:CALL &8Ø1E
383Ø POKE 4ØØØ1,Ø:POKE 4ØØØ4,6:POKE 4ØØØ3,7Ø
384Ø j=PEEK(4ØØØ5)+1:POKE 4ØØØ5,j:CALL &8Ø32
385Ø FOR j=2 TO 8 STEP 2
386Ø POKE 4ØØ38,j:CALL &8ØD3
387Ø NEXT j:RETURN
388Ø POKE 4ØØ38,vie:CALL &8ØD6
389Ø POKE 4ØØ38,(vie*2)+12:CALL &8ØD3
390Ø vie=vie-1:GOTO 327Ø
```

```
391Ø RETURN
392Ø EVERY i,2 GOSUB 392Ø:GOTO 326Ø:RETURN
```

Maintenant je vais te souhaiter de longues heures de jeu qui vont très largement compenser le temps que tu viens de consacrer à la saisie des listings. Comme toujours si tu rencontres le moindre problème tu m'écris immédiatement et s'il te manque l'un des numéros de JOYSTICK-SNAKE tu nous le commandes.

Bien Joystiquement Vôtre

François LE GRIGUER

PONY EXPRESS

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

tu trouveras en premier FSII (Flight simulator 2), un classique qui, à mon avis, est loin de se démoder, puis tous les autres simulateurs de guerres comme Spitfire 40, Battlehawks... Gunship, montre le bout de son nez avec un simulateur d'hélico de très belle facture, puis le Flash, Monsieur FALCON, oui F16 Falcon, un must sur ST, d'ailleurs jette donc un coup d'oeil sur le N°10 de ton J-H adoré. Passons maintenant à l'Amiga 500 qui vaut environ 800ff de plus que le ST. Tu trouveras les mêmes simulateurs que ceux de l'Atari, tu trouveras aussi

des simulateurs uniques, tel que F18 et F19, génial! On ne reviendra pas sur les différentes possibilités des ces 2 machines, mais si c'est simplement au niveau des simulateurs de vols, l'Amiga 500 l'emporte de justesse, les différences étant pratiquement nulles du côté fluidité et rapidité d'animation. La rédac tient aussi à dire que le Petit JETFIGHTER (J-H N°22) sur PC est sûrement le meilleur de tous, du moins pour l'instant, alors, essaye de faire ton choix...

Salut !!!

J'ai un CPC 6128. Je voudrais savoir quel est la meilleure simulation de course automobile genre Crazy Car II, 944 Turbo cup, etc... De plus je voudrais apprendre le langage machine sur CPC mais je ne connais pas de livre. Quel livre me conseilles-tu? Merci

Alexandre

♦♦ Salut Alex, les nouvelles simulations automobiles sur Amstrad sont toutes de très bonnes qualités, les programmeurs exploi-

tant maintenant (quasiment) à fond les possibilités de la machine, les différences se font donc sur le scénario. A toi de choisir si tu veux une course de vitesse sur circuit comme Turbo cup ou une course d'endurance du style Wec le mans, contre la montre en prenant le parcours le plus logique comme Crazy car II ou encore attraper des voyous comme dans Highway patrol.

L'Assembleur n'est pas un langage qui s'apprend du jour au lendemain, je te conseille de prendre un livre d'apprentissage, si tu comprends le mécanisme de fond, achette donc la Bible de chez Micro-application avec en plus un Bouquin technique sur le Z80 (Le Z80 est le micro-processeur de ton CPC) aux éditions Radio par exemple.

Surtout essaye de te faire aider par une personne qui maîtrise un peu ce langage, il n'est jamais bon de prendre de mauvaises habitudes dès le début.

Salut !

Amiga or not Amiga that is the question!

Je possède un CPC 664 que je voudrais bien vendre (c'est dur). En effet ce que je préfère, ce sont les simulateurs (surtout avion et hélico) mais sur CPC, ils sont trop limités. Alors j'hésite entre l'Atari 520ST et l'Amiga 500. A votre avis sur lequel trouve-t-on les meilleurs simulations de vols?

Cyril CHAPELEAU

♦♦ Bonjour Cyril, tu veux choisir mais tu nous demandes notre avis! Hé bien soit! Sur l'Atari ST

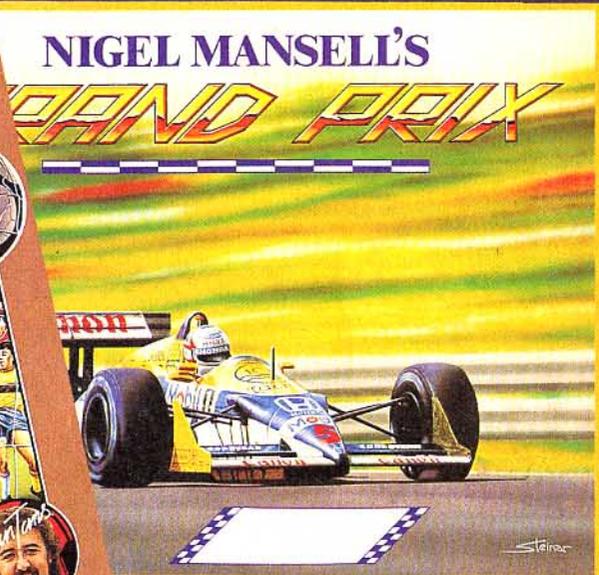
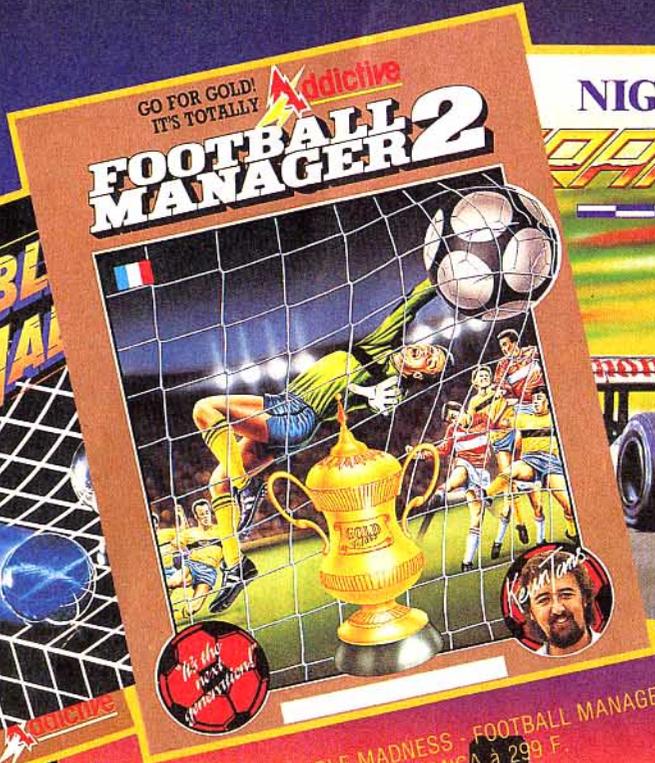
SI VOUS REVEZ DE COMPILATIONS...

Distribué par



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

ATARI ST
&
AMIGA



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

PC



HOT SHOT - MARBLE MADNESS - FOOTBALL MANAGER 2 - NIGEL MANSELL'S
disponible sur ATARI ST et AMIGA à 299 F.
HURLEMENTS - HOT SHOT - FOOTBALL MANAGER 2
MARBLE MADNESS - disponible sur PC 3 1/2 et 5 1/4 à 299 F.



Disponible dans les et dans les meilleurs points de vente

MORE DE RIRE!

Un petit belge rentre chez lui en pleurant :
«Maman, maman ! à l'école tous les enfants disent que j'ai une grande gueule !»
«Mais non, mais non, mon fils ! pour l'instant prend ta pelle et mange ta soupe.»

Un cow-boy arrive au Mexique, il rentre dans un bar et demande un hamburger ! La serveuse lui apporte alors un énorme hamburger avec dix steacks et de la moutarde dégoulinant de partout, et le cow-boy dit :
«Mais, il est trop gros votre hamburger !»
la serveuse répond alors :
«Mais non, chez nous, tout est énorme !»
Après avoir englouti la chose, le cow-boy demande une petite bière.
Et rebelote, la serveuse lui apporte une gigantesque bière, le cow-boy dit alors :
« C'est pas une bière ça, c'est un aquarium !»
Mais non, rétorque la serveuse, chez nous, tout, tout est énorme.
Après avoir bu sa bière, le cow-boy demande où se trouvent les WC, et la serveuse répond :
«dernière porte à droite»

Il y va, mais prend la porte de gauche et il tombe dans la piscine. Il crie alors :
«Ne tirez pas la chasse, ne tirez pas la chasse !»

Fabrice MAUVOIS

Ça se passe dans la rue. Trois mecs dont un balaise se baladent sur les trottoirs. Soudain une gonze perchée à une fenêtre d'un HLM crie. «J'veux d'amour, j'veux d'amour!» Alors un des trois mecs monte la rejoindre. Deux heures s'écoulèrent et le rev'là qui descend. Les deux demandèrent. «Alors c'est comment? Ouais, bof pas mal, mais c'est chiant, elle compte les coups avec une craie!». Pendant ce temps, la gonze criait encore la même chose. Le deuxième mec monta à son tour. Deux heures s'écoulèrent puis il revint. Les deux autres demandèrent. «Alors c'est mieux, c'est super ? Ouais bof, pareil qu'avant». Pendant ce temps, la gonze criait encore. Le troisième mec fut le balaise. Il monta les escaliers d'un trait puis une heure, deux heures, trois heures, quatre heures s'écoulèrent.

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?

Le rev'là qui descend et les deux autres demandèrent le même baratin. «Ouais super, impeccable, y'a pas mieux!». Pendant ce temps la gonze criait : «j'veux des craies, j'veux des craies!».

Bravo à David GAGNEROT qui gagne le soft de la semaine



CHAUFFAGE ÉCONOMIQUE
Prenez une statuette représentant Napoléon et cassez lui un bras, vous aurez un Bonaparte manchot ! (Un bon appartement chaud!)

Un spermatozoïde avec un attaché-case, qu'est ce que c'est?

C'est un représentant de mes couilles !

Jérémie FARCIS

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

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



EUX... CRACK

Méthode d'utilisation des listings:

Tapez le programme et sauvegardez le en lui donnant un **NOM**, sur une disquette, ou cassette vierge. Quand vous aurez envie de l'utiliser, reprenez cette disquette ou cassette, mettez là dans le lecteur, et tapez **LOAD "NOM PROGRAMME"**; Retirez cette disquette ou cassette, introduisez le jeu original, et tapez **RUN**

Salut les Zoystickeurs,

Bientôt les vacances.... Alors cette semaine c'est **C. THIBAUT** la **STAR**, il va donc recevoir en plus de son chèque, un soft d'**ESAT Software**, pour bidouiller encore plus fort. Merci qui????

AMSTRAD

WEC LE MANS

Hoouuu...qu'il est bô ce listing.

Mais Patrice ne va pas être la STAR chaque semaine...non??

```

10 REM TEMPS INFINI SUR WEC LE MANS VERSION DISK
20 REM (C) JOYSTICK HEBDO 1989 par Patrice Maubert
30 MEMORY &A000:MODE 1
40 FOR N=&A4F3 TO &A675:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>41638 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE..."
80 OUT &FA7E,1:CALL &BB06:CLS:CALL &A4F3
90 DATA F3,3E,02,21,40,02,CD,03,A5,AF,32,45,13,C3,72,80
100 DATA 4F,DD,21,6B,A6,DD,7E,00,B9,28,0A,DD,23,DD,23,DD
110 DATA 23,DD,23,18,F0,DD,56,01,DD,5E,02,DD,46,03,3E,19
120 DATA 93,B8,38,07,7B,80,3D,4F,C3,47,A5,0E,18,C5,F5,E5
130 DATA D5,CD,47,A5,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,7C,83,67,1E
140 DATA 01,14,18,DA,3E,4C,32,49,A6,3E,06,32,4E,A6,79,1D
150 DATA 93,32,F6,A5,7B,32,E1,A5,1E,01,4B,C3,69,A5,59,AF
160 DATA 32,F6,A5,32,E1,A5,7A,32,42,A6,32,4B,A6,22,97,A5
170 DATA 7B,32,4D,A6,79,32,4F,A6,11,45,A6,CD,B1,A5,3A,62
180 DATA A6,B7,20,F4,11,3F,A6,CD,9B,A5,11,45,A6,CD,B1,A5
190 DATA 11,48,A6,21,6B,A6,18,1E,CD,AC,A5,11,43,A6,CD,B1
200 DATA A5,21,62,A6,CB,6E,28,F3,C9,01,39,A6,18,0B,01,21
210 DATA A6,21,62,A6,18,03,01,EA,A5,ED,43,E3,A5,1A,47,C5
220 DATA 13,1A,01,7E,FB,F5,ED,78,87,30,FB,FA,C9,A5,F1,0C
230 DATA ED,79,06,08,10,FE,C1,10,E6,01,7E,FB,11,00,00,C3
240 DATA EA,A5,0C,ED,78,0D,1B,ED,78,F2,EA,A5,7A,B3,C2,E5
250 DATA A5,11,00,00,0C,ED,78,77,0D,23,1B,7A,B3,CA,14,A6
260 DATA ED,78,F2,03,A6,E6,20,C2,F7,A5,C3,1E,A6,0C,ED,78
270 DATA 0D,ED,78,F2,14,A6,E6,20,C2,10,A6,21,62,A6,ED,78
280 DATA FE,C0,38,FA,0C,ED,78,77,0D,23,3E,05,3D,20,FD,ED
290 DATA 78,E6,10,20,E9,C9,ED,78,F2,39,A6,C9,03,0F,00,00
300 DATA 01,08,02,4A,00,09,4C,00,00,00,49,02,49,2A,FF,00
310 DATA 01,02,0D,0B,0A,14,03,1A,09,12,15,10,18,06,B5,40
320 DATA 80,00,00,00,49,02,00,00,01,05,01,40,02,07,11,9B
330 DATA E5,0E,04,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

GAGNEZ

UN CHEQUE DE

400 F

POUR
UN PLAN

300 F

POUR UNE
SOLUTION

200 F

POUR UN
LISTING

50 F

POUR
UN TRUC

Envoyez-nous vos
SOLUCES, PLANS,
VIES INFINIES, TRUCS,
ASTUCES, BIDOUILLES,
inédits, pour des Jeux ou des
Softs, quel que soit votre ordi-
nateur, et nous vous enverrons
un chèque si votre trouvaille
est publiée. Allez-y... Ce n'est
pas la place qui nous
manque...!!!! Et n'oubliez pas
d'indiquer la marque de votre
Ordinateur.

JOYSTICK HEBDO.

Jeux Crack
177, rue Saint-Honoré,
75001 Paris

Un JACK'S POKE de 2350frs cette semaine pour :

Patrick FUNARO (400F.), Patrice MAUBERT,
V.X. ARCHILLA, C. THIBAUT, Cyrille
& Eric, Eric ARBONA, S.L. (200 F. à chacun),
David DIARRA, Diégo PRADOS (150 F. à
chacun), GILLUS, Edouard DEMARET
(100F. à chacun), Jérôme MONTEILLET,
David LAMPIN, Pierre BOUTAVANT, Chris-
tophe, Emmanuel NUMES, (50 F. à chacun)

A mercredi prochain



DANBOSS & DANBISS



QUASAR

Ciel mon logiciel!

REM Vies infinies pour QUASAR par ARBONA Eric

```

Open "u",#1,"A:\QUASAR.PRG"
Print "PATIENTEZ JE TRAVAILLE"
For L=1 To Lof(#1)-5
Seek #1,L
Bget #1,300000,4
If Lpeek(300000)=&H33FC0003
Lpoke 300000,&H33FC7FFF
Seek #1,L
Bput #1,300000,4
Endif
Next L
Close #1

```

SPECTRUM

TOPGUN

Viiite...achetez-le! C'est un coup de fusil!

```

10 REM Invulnérabilité pour TOPGUN
20 CLEAR 65533:B=0
30 FOR I=23269 TO 23425
40 READ C:A=C-10:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT I
60 IF B<>292366 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 RANDOMIZE USR 23296
80 DATA 231,43,213,102,27,244,16,72,265,65
90 DATA 215,96,15,58,251,72,234,60,18,105
100 DATA 59,262,265,24,122,43,18,108,239,43
110 DATA 262,104,27,202,109,227,11,234,194,227
120 DATA 128,211,43,155,262,11,86,10,27,155
130 DATA 74,132,247,186,60,192,74,60,180,74
140 DATA 60,184,74,60,212,74,72,211,28,72
150 DATA 262,60,120,262,72,155,60,123,262,72
160 DATA 27,88,262,11,18,10,247,186,43,88
170 DATA 262,44,76,265,205,253,264,185,15,60,202
180 DATA 113,205,178,107,138,233,171,219,187,154
190 DATA 151,149,161,215,208,209,210,205,173,265

```



QUARTET

Ecoutez bien la musique...!

```

10 REM Vies et énergie infinies pour QUARTET
20 FOR I=512 TO 562
30 READ C:A=C-10
40 POKE I,A:B=B+A
50 NEXT I
60 IF B<>5563 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 SYS 520
80 DATA 179,106,151,186,146,86,10,11,179,50,151
90 DATA 50,13,179,12,151,51,13,208,167,179,10
100 DATA 172,10,178,42,196,265,42,199,265,42
110 DATA 223,265,24,227,12,86,91,13,179,59,151
120 DATA 169,12,179,244,151,170,12,106

```

AMSTRAD

NIGHT RAIDER

2 doigts coupe faim dans la nuit.

```

10 REM Invulnérabilité pour NIGHT RAIDER
20 REM Version Cassette de P. FUNARO
30 MEMORY &3FFF
40 LOAD "!",&4000
50 FOR I=&320 TO &320+35
60 READ A:POKE I,A
70 B=B+A:NEXT I
80 IF B=2147 THEN CALL &320
90 PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
100 DATA 33,0,64,17,0,1,1,0
110 DATA 2,237,176,33,52,3,34
120 DATA 5,1,195,0,1,175,50
130 DATA 170,152,33,24,37,34,27
140 DATA 119,195,48,65,83,80

```



GAUNTLET II

Tiens! Pourquoi il court pas chui'la??

```

10 REM Vies infinies pour GAUNTLET II
20 B=0:ADD=262144:FOR I=262144 TO 262271 STEP 2
30 READ A:POKEW I,A:B=B+A:NEXT I
40 RESTORE 160:FOR I=304 TO 355 STEP 2
50 READ A$:A=VAL("&h"+A$):POKEW I,A:B=B+A:NEXT I
60 IF B<>758822 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 INPUT "INSEREZ VOTRE ORIGINAL",OKS
80 CALL ADD
90 DATA 6100,0036,337C,0002,001C,42A9,002C,237C,0000
100 DATA 0400,0024,237C,0003,0000,0028,4EAE,FE38,33FC
110 DATA 0000,0003,0088,33FC,0130,0003,013E,4EF9,0003
120 DATA 000C,2C79,0000,0004,93C9,4EAE,FEDA,45FA,009C
130 DATA 2480,43FA,0086,4EAE,FE9E,43FA,002E,4280,4281
140 DATA 41FA,0014,4EAE,FE44,43FA,001E,45FA,006A,234A
150 DATA 000E,4E75,7472,6163,6B64,6973,6B2E,6465,7669,6365
160 DATA 23FC,4EB8,013E,0000,0C90,4EF8,0800,23FC,4EF8,0150
170 DATA 0000,53C0,4EB9,0006,B534,4E75,0879,0001,00BF,E001
180 DATA 317C,07D0,000E,4EF9,0000,53B6

```



PACMANIA

```

10 REM Vies infinies pour PACMANIA
20 FOR I=320 TO 357
30 READ C:A=C-10
40 POKE I,A:B=B+A
50 NEXT I
60 IF B<>3695 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 POKE 157,128:SYS 320
80 DATA 42,96,255,179,91,151,212,12,179,11,151,213,36
90 DATA 106,82,87,90,179,104,151,144,15,179,11,151,145
100 DATA 15,86,10,14,179,175,151,114,121,86,10,66

```

AMSTRAD

LAST DUEL

*C'est le dernier combat?
Non c'est le dernier con tout court!*



TNT

Alors? Ca boum?

```

'Vies infinies pour TNT
Bload "A=:TNT.PRG",&H5A7D0
Poke &H5C26A,0
Poke &H5C556,255
Poke &H5C562,&HFE
Bsave "A:TNT.PRG",&H5A7D0,51558

```

SPECTRUM

DOUBLE DRAGON

...sois poli!

```

10 REM Crédits et temps infinis
20 LOAD "CODE
30 POKE 60120,0:POKE 60121,25
40 POKE 61495,0
50 FOR I=64000 TO 64012
60 READ A:POKE I,A
70 NEXT I
80 LET A=USR 60000
90 DATA 33,107,147,54,0,33,40,185
100 DATA 54,0,195,86,144

```

```

10 REM CHOIX DES NIVEAUX DANS LASTDUEL VERSION DISK
20 REM PAR S.L (C) JOYSTICK HEBDO 1989
30 FOR i=&A000 TO &A339:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT
40 FOR i=0 TO 15:INK i,0:NEXT: BORDER 0:MODE 1:CALL &A000
50 DATA 3E,01,32,17,A1,CD,21,A1,CD,AF,A1,3A,DA,A2,5F,CD,8F
60 DATA A1,AF,32,E5,A2,3E,02,32,E7,A2,3E,4C,32,E2,A2,DD
70 DATA 21,EB,A2,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,D8,A2
80 DATA 5D,CD,8F,A1,21,D2,A2,35,CA,07,A1,DD,7E,00,32,D3
90 DATA A0,DD,23,DD,7E,00,32,BD,A0,DD,23,DD,7E,00,32,C4
100 DATA A0,32,D6,A0,DD,23,DD,7E,00,32,FF,A0,DD,23,DD,7E
110 DATA 00,32,00,A1,DD,23,CD,3B,A2,22,CA,A2,ED,43,C8,A2
120 DATA E5,21,00,00,59,50,A7,06,09,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB
130 DATA 1D,10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,10,F9,22,CD,A2,43
140 DATA E1,78,32,CC,A2,B7,28,07,C5,CD,29,A1,C1,10,F9,ED
150 DATA 5B,CD,A2,7A,B3,28,0D,ED,53,CF,A2,CD,29,A1,21,FF
160 DATA FF,22,CF,A2,2A,CA,A2,ED,5B,C8,A2,06,00,D5,E5,19
170 DATA 2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,7A,B3,C2,C2,A0,E1
180 DATA D1,06,00,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,D4
190 DATA A0,CD,6F,A2,ED,4B,CA,A2,ED,5B,C8,A2,21,00,00,0A
200 DATA C5,4F,06,00,09,C1,03,1B,7A,B3,C2,F0,A0,11,00,00
210 DATA A7,ED,52,C3,35,A0,CD,C5,A1,31,F8,BF,F3,C3,28,A3
220 DATA 3E,FF,77,23,77,3E,00,32,4A,00,32,E3,04,C3,40,00
230 DATA FB,06,0A,76,10,FD,F3,C9,3A,D9,A2,C6,C1,4F,3A,D8
240 DATA A2,47,CD,52,A1,3A,D9,A2,3C,32,D9,A2,FE,0A,C0,E5
250 DATA AF,32,D9,A2,3A,D8,A2,3C,32,D8,A2,5F,CD,8F,A1,E1
260 DATA C9,D5,E5,79,32,E6,A2,32,E8,A2,78,32,E4,A2,01,7E
270 DATA FB,21,E2,A2,1E,09,CD,CC,A1,E1,ED,5B,CF,A2,CD,EC
280 DATA A1,E5,CD,08,A2,E1,D1,3A,DB,A2,FE,40,20,0E,3A,DC
290 DATA A2,FE,80,20,07,3A,DD,A2,B7,C0,37,C9,A7,C9,01,7E
300 DATA FB,3E,0F,CD,23,A2,AF,CD,23,A2,7B,CD,23,2E,08
310 DATA CD,23,A2,CD,08,A2,3A,DB,A2,E6,20,28,F1,C9,C5,01
320 DATA 7E,FA,3E,01,ED,79,06,02,11,00,00,1B,7A,B3,20,FB
330 DATA 10,F6,C1,C9,01,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,23,A2,23
340 DATA 1D,20,F8,C9,0C,7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,DB,A1,E6
350 DATA 20,20,F1,C9,0C,ED,78,77,0D,23,1B,ED,78,F2,EC,A1
360 DATA E6,20,C8,7A,B3,C2,E5,A1,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,FD
370 DATA A1,E6,20,C2,F9,A1,C9,21,DB,A2,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,87,30,01,C9,F1,0C,ED
400 DATA 79,0D,3E,05,3D,00,20,FC,F1,C9,DD,6E,00,DD,23,DD
410 DATA 66,00,DD,23,DD,4E,00,DD,23,DD,46,00,DD,23,E5,DD
420 DATA 6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,23,22,C3,A2,E1,DD,7E,00
430 DATA 32,C5,A2,DD,23,DD,7E,00,32,C6,A2,DD,23,C9,3A,C6
440 DATA A2,B7,28,2A,2A,CA,A2,E5,ED,5B,C8,A2,D5,19,ED,5B
450 DATA C3,A2,A7,ED,52,22,C1,A2,E5,D1,C1,E1,3A,C5,A2,CD
460 DATA A0,A2,2A,C3,A2,22,C8,A2,2A,C1,A2,22,CA,A2,C9,F3
470 DATA 32,A6,A2,7E,FE,00,28,09,12,13,23,0B,78,B1,20,F3
480 DATA C9,0B,0B,C5,23,7E,47,23,7E,12,13,10,FC,C1,18,EA
490 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,FF,FF
500 DATA 00,05,02,03,04,05,06,00,00,01,7C,3B,00,00,00,00
510 DATA 00,66,00,00,00,C1,01,C9,0A,FF,06,1D,97,66,AD,F7
520 DATA 57,CF,DA,31,25,00,40,06,01,03,B7,E9,2F,33,BE,00
530 DATA 82,00,00,01,02,01,20,81,3C,59,72,19,01,B8,03,C8
540 DATA 03,15,01,B0,DE,1A,26,71,04,09,3B,25,5F,29,95,01
550 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,21,7F,14,3E,00,77,21,4F,23
560 DATA 77,21,98,23,77,C3,16,A1,00

```



SILENT SHADOW

Plus fort!

```
10 REM Vies infinies pour SILENT SHADOW
20 REM Version cassette de V.X ARCHILLA
30 RESTORE:FOR I=4000 TO 4009:READ A
40 POKE I,A:NEXT
50 CLS:RUN "!"
60 DATA 3,&8F,&55,0,&77,&77,0,&A2,&77,0
```

SABOTAGE

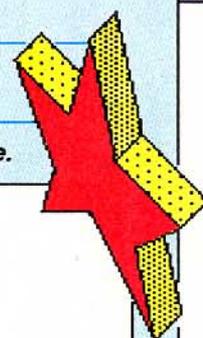
MAGGI...MAGGI...A la soupe!

```
10 REM Invulnérabilité pour SABOTAGE
20 FOR I=336 TO 386
30 READ C:A=C-10
40 POKE I,A:NEXT I
50 POKE 157,128:SYS 336
60 DATA 42,54,257,42,118,255,179,107,151,218,12,179
70 DATA 11,151,219,12,96,179,120,151,131,170,179,11
80 DATA 132,170,86,10,170,179,138,151,126,153,151
```

RYGAR

C'est blesspô...

La STAR de la semaine.



```
1 'Vies infinies pour RYGAR version Disquette de C.THIBAULT
10 MODE 2:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:FOR I=2 TO 15:INK I,0:NEXT:A=&9C43:B=0
20 READ AS:POKE A,VAL("&"+AS):POKE A+1,VAL("&"+AS)
30 A=A+2:B=B+1:IF B<>16 THEN 20
40 DATA 0,1A,9,F,C,3,10,1,2,E,6,D,19,12,14,18
50 LOCATE 1,1:PRINT"Veuillez patienter...";CHR$(13);
60 CODE=0:LIGN=110:FOR I=&9D7E TO &A0C2 STEP 22:FOR J=0 TO 21
70 READ AS:CODE=(CODE+VAL("&"+AS)) MOD &A000:POKE J+I,VAL("&"+AS):NEXT:READ AS
80 IF AS<>HEX$(CODE,4) THEN PRINT"ERREUR EN LIGNE":LIGN:END
90 LIGN=LIGN+10:NEXT:PRINT"Inserez RYGAR et appuyez sur une touche";
100 WHILE INKEY$="":WEND:FOR I=0 TO 15:INK I,0:NEXT:MODE 0:CALL &9D7E
110 DATA F3,01,7E,FA,3E,01,ED,79,0E,05,21,FF,FF,2B,7C,B5,20,FB,0D,79,20,F4,0A54
120 DATA DD,21,B6,A0,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,88,A0,5D,CD,CD,9F,21,1537
130 DATA 86,A0,35,CA,A9,9E,21,87,A0,35,20,17,21,43,9C,AF,46,23,4E,23,F5,E5,1EBA
140 DATA CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,10,20,F0,CD,46,9F,DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,2ABE
150 DATA 23,DD,4E,00,DD,23,DD,46,00,DD,23,DD,7E,00,32,75,9E,DD,23,DD,7E,00,342A
160 DATA 32,5F,9E,DD,23,DD,7E,00,32,66,9E,32,78,9E,DD,23,DD,7E,00,32,9E,9E,3DFB
170 DATA DD,23,DD,7E,00,32,9F,9E,DD,23,22,7E,A0,ED,43,7C,A0,E5,21,00,00,59,47B0
180 DATA 50,A7,06,09,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,10,4FE9
190 DATA F9,22,81,A0,43,E1,78,32,80,A0,B7,28,07,C5,CD,4E,9F,C1,10,F9,ED,5B,5B8A
200 DATA 81,A0,7A,B3,28,0D,ED,53,83,A0,CD,4E,9F,21,FF,FF,22,83,A0,2A,7E,A0,06D6
210 DATA ED,5B,7C,A0,06,DC,D5,E5,19,2B,7E,EE,9D,4F,A8,41,77,2B,1B,7A,B3,C2,1207
220 DATA 64,9E,E1,D1,06,FD,7E,EE,9D,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,76,9E,ED,4B,1DEF
230 DATA 7E,A0,ED,5B,7C,A0,21,00,00,0A,C5,4F,06,00,09,C1,03,1B,7A,B3,C2,8F,261C
240 DATA 9E,11,49,D0,A7,ED,52,C2,C3,9E,C3,A9,9D,CD,03,A0,3E,00,32,38,2C,00,303A
250 DATA 00,00,00,00,00,00,00,CD,46,9F,31,F8,BF,FB,C3,00,01,CD,B7,9F,F3,21,38CA
260 DATA C9,9E,AF,77,2B,7C,B5,C2,CA,9E,21,46,9F,AF,77,23,7C,FE,C0,20,F8,1E,449C
270 DATA FF,3E,07,0E,3B,CD,28,9F,3E,05,0E,0A,CD,28,9F,3E,0A,0E,0F,CD,28,9F,4BA5
280 DATA 01,E2,04,CD,22,9F,3E,05,0E,05,CD,28,9F,3E,0A,0E,0F,CD,28,9F,01,C4,52C2
290 DATA 09,CD,22,9F,1D,20,D5,21,1D,9F,11,00,00,01,05,00,ED,B0,C7,01,89,7F,59CC
300 DATA ED,49,0B,78,B1,20,FB,C9,06,F4,ED,79,06,F6,ED,78,F6,C0,ED,79,E6,3F,071C
310 DATA ED,79,06,F4,ED,49,06,F6,4F,F6,80,ED,79,ED,49,C9,FB,06,0A,76,10,FD,1366
320 DATA F3,C9,3A,89,A0,C6,C1,4F,3A,88,A0,47,CD,7A,9F,D2,C6,9E,3A,89,A0,3C,1FBF
330 DATA 32,89,A0,FE,09,C0,E5,AF,32,89,A0,3A,88,A0,3C,32,88,A0,5F,CD,CD,9F,2B60
340 DATA E1,C9,D5,E5,79,32,96,A0,32,98,A0,78,32,94,A0,01,7E,FB,21,92,A0,1E,36D8
350 DATA 09,CD,0A,A0,E1,ED,5B,83,A0,CD,2A,A0,E5,CD,46,A0,E1,D1,3A,8B,A0,FE,43E8
360 DATA 40,20,0E,3A,8C,A0,FE,80,20,07,3A,8D,A0,B7,C0,37,C9,A7,C9,01,7E,FB,4E29
370 DATA 3E,08,CD,61,A0,CD,46,A0,3E,07,CD,61,A0,AF,CD,61,A0,18,10,01,7E,FB,5822
380 DATA 3E,0F,CD,61,A0,AF,CD,61,A0,7B,CD,61,A0,3E,08,CD,61,A0,CD,46,A0,3A,0304
390 DATA 8B,A0,E6,20,28,F1,C9,C5,01,7E,FA,3E,01,ED,79,06,02,11,00,00,1B,7A,0BA8
400 DATA B3,20,FB,10,F6,C1,C9,01,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,61,A0,23,1D,20,F8,1801
410 DATA C9,0C,7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,19,A0,E6,20,20,F1,C9,0C,ED,78,77,0D,22CF
420 DATA 23,1B,ED,78,F2,2A,A0,E6,20,C8,7A,B3,C2,23,A0,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,2E83
430 DATA 3B,A0,E6,20,C2,37,A0,C9,21,8B,A0,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,0D,77,3A5C
440 DATA 23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,F5,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,4601
450 DATA 03,C3,C6,9E,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00,20,FC,F1,C9,03,00,45,00,3B,4E74
460 DATA 22,00,01,FF,FF,00,04,02,12,06,07,40,80,00,12,00,C6,02,4C,00,12,00,52B2
470 DATA C6,02,C6,2A,FF,28,43,29,20,31,39,38,37,20,41,50,50,4C,45,42,59,20,5943
480 DATA 41,53,53,4F,43,49,41,54,45,53,00,08,00,C0,00,40,C8,8C,B2,AD,6E,00,005B
490 DATA 01,65,39,6E,D8,48,DF,68,00,3B,00,45,FD,DC,9D,49,D0,EF,76,2C,00,00,096F
```

Vous recherchez...

**ASTUCES
VIES INFINIES
TRUCS
POKES
PLANS**

**JOYSTICK
Hebdo**

à publié plus de

**1600
BIDOUILLES**

Pour recevoir la liste complète, envoyez nous une enveloppe timbrée à votre nom, et ce sera le délire assuré...

DRAGONNINJA (Oops 3ème)

Au 3ème Oops, il sera exactement...

```

1Ø REM Vies infinies et Invulnérabilité de Patrick FUNARO
2Ø REM Version cassette pour DRAGONNINJA
3Ø MODE 1:B=Ø
4Ø FOR I=&BFØØ TO &BF38
5Ø READ A:POKE I,A
6Ø B=B+A:NEXT I
7Ø IF B<>5Ø44 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
8Ø POKE &BF25,Ø:POKE &BF2A,Ø
9Ø CALL &BD37:MEMORY &7FFF:MODE 1
1ØØ LOAD"!",&8ØØØ:CALL &BFØØ
11Ø DATA 243,33,27,128,17,Ø,128,1,66
12Ø DATA 1,125,237,79,237,95,174,235
13Ø DATA 174,235,119,35,19,11,12Ø,177
14Ø DATA 32,242,33,36,191,34,81,128
15Ø DATA 195,27,128,62,61,5Ø,84,29
16Ø DATA 62,61,5Ø,22,31,5Ø,81,34
17Ø DATA 62,61,5Ø,7,21,195,Ø,128

```

DESOLATOR

Il a pas de peau...il a toujours tort.

```

1Ø REM VIES INFINIES POUR DESOLATOR de Cyrille et Eric
2Ø MODE Ø:BORDER Ø:FOR i=Ø TO 15:READ a$:INK i,VAL("&"+a$):NEXT:OUT &FA7E,1
25 DATA Ø,1a,e,b,a,2,1,7,18,6,1Ø,1,d,9,13,12
3Ø FOR I=&9D8B TO &9D8B+837:READ A$:A=VAL("&"+a$):POKE I,A:B=B+A:NEXT
35 POKE &9D8A,&F3:FOR i=&BFØØ TO &BFØØ+23:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT
4Ø IF B<>97821 THEN PRINT"PAS DE PEAU : ERREUR DANS LES DATAS":END
5Ø CALL &9D8A
6Ø DATA DD,21,AB,AØ,DD,66,ØØ,DD,23,DD,6E,ØØ,DD,23,22,7D,AØ,5D,CD,C1,9F,21,7A,AØ
7Ø DATA 35,CA,AD,9E,21,7B,AØ,35,2Ø,17,21,43,9C,AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1
8Ø DATA F1,3C,FE,1Ø,2Ø,FØ,CD,3A,9F,21,7C,AØ,35,2Ø,Ø7,DD,E5,CD,Ø3,81,DD,E1,DD,6E
9Ø DATA ØØ,DD,23,DD,66,ØØ,DD,23,DD,4E,ØØ,DD,23,DD,46,ØØ,DD,23,DD,7E,ØØ,32,79,9E
1ØØ DATA DD,23,DD,7E,ØØ,32,63,9E,DD,23,DD,7E,ØØ,32,6A,9E,32,7C,9E,DD,23,DD,7E,ØØ
11Ø DATA 32,A2,9E,DD,23,DD,7E,ØØ,32,A3,9E,DD,23,22,72,AØ,ED,43,7Ø,AØ,E5,21,ØØ,ØØ
12Ø DATA 59,5Ø,A7,Ø6,Ø9,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,1Ø,F6,Ø6,Ø7,A7,CB,1C,CB,1D,1Ø,F9
13Ø DATA 22,75,AØ,43,E1,78,32,74,AØ,B7,28,Ø7,C5,CD,42,9F,C1,1Ø,F9,ED,5B,75,AØ,7A
14Ø DATA B3,28,ØD,ED,53,77,AØ,CD,42,9F,21,FF,FF,22,77,AØ,2A,72,AØ,ED,5B,7Ø,AØ,Ø6
15Ø DATA ØØ,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,7A,B3,C2,68,9E,E1,D1,Ø6,ØØ,7E
16Ø DATA EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,7A,9E,ED,4B,72,AØ,ED,5B,7Ø,AØ,21,ØØ,ØØ
17Ø DATA ØA,C5,4F,Ø6,ØØ,Ø9,C1,Ø3,1B,7A,B3,C2,93,9E,11,ØØ,ØØ,A7,ED,52,C2,B7,9E,C3
18Ø DATA AØ,9D,CD,F7,9F,31,F8,BF,FB,C3,ØØ,BF,CD,AB,9F,F3,21,BD,9E,AF,77,2B,7C,B5
19Ø DATA C2,BE,9E,21,3A,9F,AF,77,23,7C,FE,CØ,2Ø,F8,1E,FF,3E,Ø7,ØE,3B,CD,1C,9F,3E
2ØØ DATA Ø5,ØE,ØA,CD,1C,9F,3E,ØA,ØE,ØF,CD,1C,9F,Ø1,E2,Ø4,CD,16,9F,3E,Ø5,ØE,Ø5,CD
21Ø DATA 1C,9F,3E,ØA,ØE,ØF,CD,1C,9F,Ø1,C4,Ø9,CD,16,9F,1D,2Ø,D5,21,11,9F,11,ØØ,ØØ
22Ø DATA Ø1,Ø5,ØØ,ED,BØ,C7,Ø1,89,7F,ED,49,ØB,78,B1,2Ø,FB,C9,Ø6,F4,ED,79,Ø6,F6,ED
23Ø DATA 78,F6,CØ,ED,79,E6,3F,ED,79,Ø6,F4,ED,49,Ø6,F6,4F,F6,8Ø,ED,79,ED,49,C9,FB
24Ø DATA Ø6,ØA,76,1Ø,FD,F3,C9,3A,7E,AØ,C6,C1,4F,3A,7D,AØ,47,CD,6E,9F,D2,BA,9E,3A
25Ø DATA 7E,AØ,3C,32,7E,AØ,FE,Ø9,CØ,E5,AF,32,7E,AØ,3A,7D,AØ,3C,32,7D,AØ,5F,CD,C1
26Ø DATA 9F,E1,C9,D5,E5,79,32,8B,AØ,32,8D,AØ,78,32,89,AØ,Ø1,7E,FB,21,87,AØ,1E,Ø9
27Ø DATA CD,FE,9F,E1,ED,5B,77,AØ,CD,1E,AØ,E5,CD,3A,AØ,E1,D1,3A,8Ø,AØ,FE,4Ø,2Ø,ØE
28Ø DATA 3A,81,AØ,FE,8Ø,2Ø,Ø7,3A,82,AØ,B7,CØ,37,C9,A7,C9,Ø1,7E,FB,3E,Ø8,CD,55,AØ
29Ø DATA CD,3A,AØ,3E,Ø7,CD,55,AØ,AF,CD,55,AØ,18,1Ø,Ø1,7E,FB,3E,ØF,CD,55,AØ,AF,CD
3ØØ DATA 55,AØ,7B,CD,55,AØ,3E,Ø8,CD,55,AØ,CD,3A,AØ,3A,8Ø,AØ,E6,2Ø,28,F1,C9,C5,Ø1
31Ø DATA 7E,FA,3E,Ø1,ED,79,Ø6,Ø2,11,ØØ,ØØ,1B,7A,B3,2Ø,FB,1Ø,F6,C1,C9,Ø1,7E,FA,AF
32Ø DATA ED,79,C9,7E,CD,55,AØ,23,1D,2Ø,F8,C9,ØC,7E,ED,79,ØD,23,ED,78,F2,ØD,AØ,E6
33Ø DATA 2Ø,2Ø,F1,C9,ØC,ED,78,77,ØD,23,1B,ED,78,F2,1E,AØ,E6,2Ø,C8,7A,B3,C2,17,AØ
34Ø DATA ØC,ED,78,ØD,ED,78,F2,2F,AØ,E6,2Ø,C2,2B,AØ,C9,21,8Ø,AØ,ED,78,FE,CØ,38,FA
35Ø DATA ØC,ED,78,ØD,77,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø,2Ø,E9,C9,F5,F5,ED,78,87,3Ø
36Ø DATA FB,87,3Ø,Ø3,C3,BA,9E,F1,ØC,ED,79,ØD,3E,Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,F1,C9,Ø3,ØØ,ØØ,ØØ
37Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,FF,FF,ØØ,Ø5,Ø2,Ø3,ØØ,ØØ,Ø7,Ø8,2B,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
38Ø DATA C1,Ø2,C9,2A,FF,28,43,29,2Ø,31,39,38,37,2Ø,41,5Ø,5Ø,4C,45,42,59,2Ø,41,53
39Ø DATA 53,4F,43,49,41,54,45,53,Ø4,14,ØØ,CØ,ØØ,4Ø,99,FC,Ø9,4D,92,ØØ,8Ø,ØØ,ØE,21
4ØØ DATA E3,BB,63,42,1Ø,Ø2,FØ,5B,69,D5,4B,E4,81,AD,ØF,D4,Ø2,FD,8D,67,7A,19
41Ø DATA 21,29,Ø8,36,FF,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,C3,1Ø,Ø2

```

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

BUMPY

On peut passer plusieurs écrans en appuyant sur 4 touches.

Azerty: A Z Q puis S

Qwerty: Q W A puis S

Ainsi, vous ne perdez qu'une seule vie et vous passerez plusieurs tableaux.

(Jérôme MONTEILLET)

THE REAL GHOSTBUSTERS

Appuyer sur "E" pour changer de tableau. Appuyer simultanément sur "D, A et T" pour avoir les vies infinies. Vous verrez alors 255 vies descendre de 5 à 1 puis recommencer à 5 et ainsi de suite.

(David LAMPIN)

SUPERMAN

Voici les armes les plus efficaces à choisir pour aller loin dans ce jeu difficile.

Pour le premier niveau, il faut utiliser la vision thermique et pour les 5 "bouches à bulles" utilisez le super Coup de poing. Pour le deuxième niveau, utilisez aussi la vision thermique contre les astéroïdes et si un orage de kryptonite montre le bout de son nez, il faut alors utiliser le plus vite possible le Super-souffle. Pour le troisième niveau, c'est encore la vision thermique la plus utile.

(David DIARRA)

HIGHWAY PATROL

Dans ce super jeu, il faut éviter de percuter les autres voitures car elles permettent au kid de prendre encore plus d'avance. Il ne faut pas hésiter à prendre des raccourcis. Si vous voyez la

voiture rouge du kid, au lieu d'essayer de lui faire une queue de poisson, prenez tout simplement votre fusil à pompe, passez le bras par la fenêtre et visez les pneus de la voiture qui va zigzaguer et s'immobiliser.

(David DIARRA)

BRAVESTARR

Pour avoir:

-Le temps infini:

POKE 12314,201

-L'invulnérabilité:

POKE 2619,201

(Diego PRADOS)

FIFTH QUADRANT

Pour traverser les portes:

POKE 40635,0

Pour avoir l'énergie infinie:

POKE 41016,0

(Diego PRADOS)

AMAUROTE

Pour avoir:

-255 Bombes:

POKE 44100,255

-L'invulnérabilité:

POKE 43276,0

POKE 43277,0

POKE 42278,0

(Diego PRADOS)

AMIGA

RAMBO III

Tapez RENEGADE au tableau des scores et appuyez sur 1, 2 ou 3 au début de la partie afin d'accéder à l'un des trois niveaux. (Ca marche aussi sur ATARI ST!!!)

LIVE AND LET DIE

Une bidouille d'enfer qui se réalise avec un éditeur de mémoire (type monitor-c) :

-<S 300000 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 rocket 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 300000 00 00 00 ->S 30200 00 00 01 .

(Pierre BOUTAVANT)

THE MUNSTERS

Dès le début, allez tout droit jusqu'à la dernière pièce et attendre au milieu de la pièce, puis tirez sur les fantômes jusqu'à ce que vous remplissiez le pot de potion magique situé au sommet, ensuite descendre les escaliers et prendre l'objet à gauche, tirez sur le vampire tout droit.

Allez tout droit au Graveyard et ramassez la croix, allez à gauche, montez les escaliers et continuez jusqu'à ce vous arriviez à la volée d'escaliers.

Descendre et prendre garde à certains fantômes, s'ils vous touchent, ils vous réduiront les sorts très rapidement.

Allez rapidement à gauche, tirez les trois ghouls, ramassez la bouteille, allez tout droit aux deux écrans pour y ramasser la clé. Allez à gauche et montez les escaliers, allez à gauche, tirez sur le ghoul, descendre les escaliers très rapidement et tuez les trois ghouls. Allez à gauche et prendre l'objet, allez tout droit où se trouvent Hermann et Grandpa, ramassez l'objet, montez les escaliers du côté gauche et attendre au milieu de la salle pour tuer le vampire.

TARGHAN

3ème partie de la solution:

LABYRINTHE :

Droite (ne pas tomber dans le trou) - sauter au-dessus du puits - Monter dès que possible - en haut gauche - prendre potion - Redescendre - droite - descendre - droite - tuer lézards - Droite jusqu'au cul-de-sac - ramasser clé - Gauche première montée - droite - Passer première montée (attention précipice) - prendre potion - Gauche - monter dès que possible (deuxième

corde) - En haut gauche jusqu'à ouverture d'une grille - entrer - Prendre calice - ressortir - descendre tout en bas - gauche - Remonter au bout - en haut, gauche ('tention au trou) - gauche - La grille s'ouvre - ouf.

(4ème partie dans notre numéro 32.)

ATARI

LITTLE COMPUTER PEOPLE

Copiez le répertoire nommé DATA sur une disquette vierge. Supprimez le fichier HYBER sur la copie. Protégez l'original et lancez le jeu. Dès que le lecteur de disquette s'arrêtera, mettre l'autre disquette.

Après quelques minutes, LCP se chargera. De plus, si vous n'êtes pas encore content avec ceci, alors recommencez la procédure.

TIGER ROAD

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et rechercher les octets : 53 68 00 10 31 79 00 01 et remplacer les par : 60 02 00 10 31 79 00 01. Pour avoir de l'énergie infinie, rechercher : 28 79 00 01 9C 96 91 6C 00 12 et remplacer les par : 28 79 00 01 9C 96 60 02 00 12. Pour avoir du temps infini, rechercher : 66 00 00 12 4A 68 00 12 et remplacer les par : 60 02 00 12 4A 68 00 12. Gillus nous a confié qu'il n'avait pas autant rigolé depuis Night Hunter ou Opération Wolf. (GILLUS)

PACLAND

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 66 00 00 06 53 6C 00 00 3D 7C 00 01 et les remplacer par : 66 00 00 06 60 02 00 00 3D 7C 00 01. Bidouille à effectuée dans le fichier PACLAND.PRG. (GILLUS)

WHERE TIME STOOD STILL

Si Fatso Clive est immobilisé sur le pont, sortez le avec la corde. N'oubliez pas de prendre le sac de Gloria. Si vous leur donnez des huîtres du pays, ils vous donneront de la viande. Utilisez la rivière pour passer le village cannibal. Il vous est recommandé d'utiliser toujours les effets musicaux. Il vous est mentionné quelque chose au sujet des dynamites à l'ouest du premier village.

COMMODORE

MAD MIX GAME

Pour avoir les vies infinies:
POKE 53000,53
(David DIARRA)

AMAUROTE

Pour avoir l'invulnérabilité:
POKE 43276,0
POKE 43277,0
POKE 43278,0

AU REVOIR MONTY

Pour avoir:
-Les vies infinies:
POKE 21854,0
-Des boissons sans alcool
POKE 25065,96
-L'apesanteur:
POKE 18630,0
-L'invulnérabilité:
POKE 18985,0
POKE 23909,0
POKE 34208,0
POKE 18830,10
POKE 20522,96

BACK TO REALITY

Pour avoir:
-L'invulnérabilité:
POKE 27337,96
-Les vies infinies:
POKE 20109,173
SYS 16384

SPECTRUM

PROJECT FUTURE

Pour avoir des vies infinies:
POKE 27662,2
(Christophe)

THRUST II

Pour avoir les vies infinies:
POKE 34200,0
(Edouard DEMARET)

WHO DARES WINS II

Pour avoir:
-255 Vies:
POKE 49743,255
-255 Grenades
POKE 49748,255
-Les vies infinies:
POKE 50833,0
-Les bombes infinies:
POKE 51847,7
(Emanuel NUMES)

STAR RAIDERS II

Pour avoir les vies infinies:
POKE 46214,195
(Edouard DEMARET)

MANHUNTER

Suite et fin de cette solution :

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.

Ensuite allez au STATE BUILDING, entrez et allumez le computer, tapez UCUC et choisissez ALPHA- SECURITY- ORB PROTECTION. Ce qui fera partir le robot avec l'oeil dans l'hôpital, après la grille.

Ensuite pressez F3 et allez à l'hôpital. Passez par la porte que cachait le robot à coté du cadavre, car celui-ci n'y est plus. Ensuite il vous poursuit et vous enferme avec des cranes humains! Regardez à travers la grille, au dessus du tas de cranes. Attendez un moment sans

rien faire. Attendez que le robot parte, et l'oeil aussi. Le robot qui guette l'entrée s'en va aussi. Maintenant vous pourrez alors fracasser la grille avec le pied de biche.

Ensuite regardez là où était assis le petit robot et prenez le module D.

Puis enclenchez la manette vers le haut (flèche vers le haut), ce qui fait démarrer le tapis roulant dans l'autre sens. Montez alors par l'échelle sur le tapis roulant pour sortir de la pièce.

Ensuite montez à la sortie du tableau en évitant les décharges électriques qui parcourent les fils.

Sortez par la fenêtre et vous retombez au bas de l'hôpital.

Pressez F3 et retournez à l'ordinateur du STATE BUILDING, rentrez le code UCUC et sélectionnez:
GAMMA- SECURITY-
GROUND PATROL
DELTA- SECURITY- SIGNAL
TRACKER
DELTA- SECURITY- TRANS-
MITTER: ON.

Pressez F3 et allez au grand CENTRAL TERMINAL.

Positionnez vous là où il y avait le robot et l'oeil un jour précédent et fracassez la vitre avec le pied de biche. Entrez et avancez jusqu'au vaisseau. Insérez les 4 modules dans les fentes prévues à cet effet et appuyez sur le bouton de gauche. Appuyez sur le gros bouton carré numéro 2 (il y en a trois!). Appuyez sur le bouton de droite. Appuyez sur le bouton sous l'écran central. Appuyez sur le bouton numéro 3 et numéro 1. Vous montez.

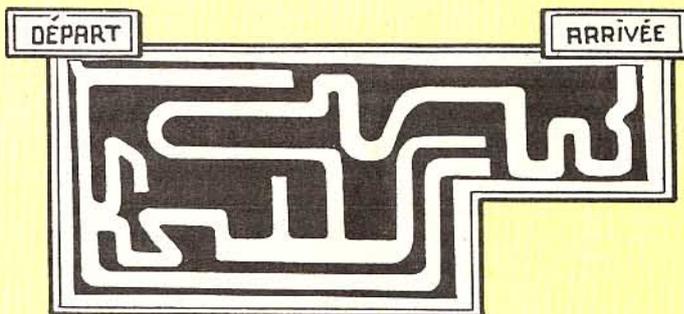
Dirigez le vaisseau dans le labyrinthe.

(Voir Plan)

Vous sortez par les WC du PARK!
Vous vous retrouvez avec votre vaisseau au dessus de la ville. Regardez votre écran et en évitant un autre vaisseau conduit par PHIL COOK envoyez des bombes sur :
- l'hôpital
- La statue de la liberté (ELLIS ISLAND)
- le GRAND CENTRAL PARK
- L'EMPIRE STATE BUILDING.

Et voilà c'est la scène finale. PHIL COOK a réussi à s'échapper, mais la suite...dans le prochain jeu. FIN

(J.M. GINESTET)



76 N°2002167
Vds. jx. (DK). Poss. : D. Ninja, Disco 5.1, Galac. Conquér, 1943, Renegade 1&2, Oxfpar, OP. Wolf, Savage, Tetris, Game Over 2, Exit... TABIA Stéphane. 30 Imp. Blactot. 76300 SOTTEVILLE-LES-ROUEN. Tel.: 35.72.25.47.

77 N°2002106
Vds. CPC 464 mono. + nbrx. jx. : (C.Cars 2, Barbarian 2) + man. + mag. (Tilt, Amstrad 100%). Val. totale : 7040 F. Vendu : 4000 F (prix à déb.). Ecrire à LE ROUX Arnaud. 1 Av. Léon Binet. 77160 PROVINS. Salut!

77 N°2002123
Vds. jx. sur 6128. Poss. : Pac Land, Barbarian 2, HKM, Blasteroid, Last Duel, C.Cars 2. Contacter GUERBERT Eric. 8 R. de la Clairière. 77380 COMBES-LA-VILLE. Tel.: 60.60.82.00. (ap. 18h.). Salut!

77 N°2002159
Vds. CPC 6128 coul. + nbrx. logs. de jx. + 3 Joys. + doubleur + man. Amstrad + Radio Réveil + Tunner MP3 + meuble. Prix : 5000 F. Tel.: 64.35.61.22. (ap. 19h30.).

77 N°2002162
Urgent! Vds. 6128 coul. + DMP 2000 + souris + nbrx. logs. et magazines. Le tout en (t.b.e.). Prix : 5500 F (à déb.). Contacter ATTIA Fabien. 2 Sq. des Doucins. 77680 ROISSY-EN-BRIE. Tel.: 60.28.69.13. (ap. 19h.).

78 N°2002141
Vds. Amstrad CPC 464 mon. coul. (peu utilisé, bon état). Prix : 2000 F. + Accessoires : housses, Joystick et jx. Prix : 500 F. Tel.: 30.52.43.59. (le soir).

78 N°2002249
CPC 6128 coul. + Joys. + nbrx. DK (1 an). Prix : 3500 F. Tel.: 39.71.83.34.

78 N°2002255
Vds. CPC 464 + mon. coul. + Joys. + dbleur. + rev. + nbrx. jx. K7. Prix : 2200 F. Lect. DD11; (gar. 3/mois). + nbrx. jx. DK : 1600 F. Contacter CARRAO Mario. 78300 POISSY. Tel.: 30.74.69.93. (ap. 18h.).

78 N°2002286
Vds. CPC 464 mono. + nbrx. jx. + 1 Joys. + câble dbleur. de Joys. + nbrsrs. rev. : Joystick Hebdo. Demander Xavier. Tel.: 30.43.27.82. (seulement le Week-End. à partir de 19h.).

91 N°2002108
Vds. CPC 6128 coul. + nbrx. discs + nbrx. jx. + 1 Joys. + copieur (Disco V5.1). Prix : 3000 F. Contacter ANZA Hervé. 69 Av. de Bretagne. 91170 VIRY-CHATILLON. Tel.: 69.05.83.69. (ap. 20h.). Urgent!

91 N°2002171
Vds. CPC 6128 mono. + utils. + Joys. + nbrx. jx. + Synthé Vocal. Prix : 2500 F. Impri. Citizen 120D + câble PC & CPC : 750 F. (DK) jx. PC : 700 F. Tel.: 64.59.11.57.

93 N°2002145
Vds. CPC 464 coul. + lect. de DK + doubleur de Joys. + 2 man. + nbrx. jx. Prix : 3500 F. Mr. COICHOT Frédéric. 90 R. Sadi Carnot. 93300 AUBERVILLIERS. Tel.: 43.52.11.94.

94 N°2002090
Vds. 464 coul. + 4 jx. + 2 man. : 1500 F. + lect. DD11 (séparément). + (orig.) : 1500 F. Le tout (t.b.e.) (peu servi) Urgent! Contacter Christophe. Tel.: 43.96.01.62. (ap. 19h.).

94 N°2002144
Vds. Amstrad CPC 464 mono. (t.b.e.) + nbrx. jx. et nbrx. mag. + 3 liv. de progs. (Val. totale : 6000 F). Cédé à 2000 F. (liste jx. par courrier). Demander Franck. Tel.: 45.76.65.37. (ap. 18h.).

94 N°2002155
Vds. CPC 6128 coul. + nbrx. DK de jx. et utils. + de très nbrsrs. rev. et man. d'util. + Synthé. Vocal + Filtre écran + Joys. Le tout en (t.b.e.). Tel.: 45.69.75.54. (ap. 18h.).

94 N°2002169
Vds. CPC 464 mono. + DD1 + jx. : (OP. Wolf, R-Type, Titan, D. Ninja, Tiger Road, C. Cars 2, Aft. Burner, etc...). (t.b.e.). Prix : 2500 F.

CHERVY Hervé. 18 Av. des Sapins. 94350 VILLIERS S/MARNE. Tel.: 43.05.64.85. (ap. 18h.).

ATARI

ACHAT

94 N°2002128
Ach. jx. (orig. unigt.) pour 1040 ST. Env. vos listes à Mr. POUILLIE Pascal. 59 Av. Laplace. 94110 ARCUEIL.

CONTACT

18 N°2002084
Ech. softs pour ST. Env. liste et ach. ST Replay, (cart. et soft). Bas prix. Rép. ass. et rapide. Ecrire à FRANÇOIS Jean-Marie. Montlouis. 18160 LIGNIERES.

31 N°2002099
Atari Club! Un Club Amical, il est bâti autour d'un Journal, des idées, des sos, des aides en GFA... Demandez 1 N°, contre 2 tbrs. A Atari Club. 9 Clos des Herbettes. 31170 TOURNE- FEUILLE. A bientôt!

54 N°2002080
Ech. soft sur Atari ST. Ex: (Forgeten World, Robocop, D. Ninja, Vigilante, D. Détente). Ecrire à DUCHAUD Eric. 26 R. du Canal. 54210 ST NICOLAS DE PORT. Tel.: 83.45.10.45. (env. tbrs.). Merci!

57 N°2002079
Salut! Ech. ou vds. soft sur ST. Contacter J. Jacques. Tel.: 87.52.84.52. Ou écrire à BENOIT J. Jacques. 15 R. aux Blés. 57680 ARRY.

77 N°2002091
Ch. contacts sur ST; (débutant s'abst.). Softs, demos, progs. GFA basic. Env. tbrs. (si poss.). A N. Frédo. 242 R. Grande. 77300 FONTAINEBLEAU. Tel.: 64.22.33.67.

78 N°2002103
Salut! Rech. contact cool et sérieux, pour éch. de softs. Poss. Road Blaster, Ballistix, T. Road, Last Duel, etc... Ecrire à ROYNETTE Romaric. 11 All. des Romarins. 78180 MONTIGNY LE BX.

78 N°2002287
ST. Poss. softs, ch. contacts pour éch., rapide, sérieux et durable. Vds. Multiface ST. (Prix à déb.). Faire offre à BECQUE Emmanuel. 14 Av. de la Paix. 78520 LIMAY.

79 N°2002165
Salut! Ch. tous contacts sur ST. Ech. de jx. et utils. Contacter GOUDEAU Eric. 11 R. Albert Camus. 79000 NIORT. Tel.: 49.24.76.32. A bientôt!

85 N°2002137
Rech. contacts pour éch. softs et plus si intéressant. Poss. nbrx. logs. récents. Contacter BONNAMY Arnaud. 107 Rte. de l'Herbaudière. 85330 NOIRMOUTIER. Tel.: (16).51.39.16.55. (le Week-End.).

85 N°2002168
Rech. Programmeur 68000 sur Atari ST, afin de programmer quelques Shareware (demos). (Débutant s'abstenir). Demander Romuald. Tel.: 51.39.21.80. (ap. 18h.). Bye!!!

91 N°2002125
Ch. contact, éch. sur 520 ST. Poss. nbrx. softs, jx., et utils. Ecrivez-moi, rép. ass. L. VRETTE Alex. 78 R. de Chanval. 91690 GUILLERVAL. Tel.: 60.80.91.62.

VENTE

39 N°2002142
Vds. Atari 1040 STF + mon. mono. HR 125 + péritel + man. + GFA basic 3.03 + compil. 2.02 + Carrier Command + liv. Prix : 4990 F. Demander BIGEARD Romain. Tel.: 84.71.71.77. (le soir).

40 N°2002154
Vds. jx. pour ST : Clever and Smart, Manoir de Morteielle, Circus Games, Karaté Masters, Arkanoid, l'Arche du Cpt. Blood. Prix : 120 F. (chaque jx.). Contacter Sandra. Tel.: (16).59.56.14.83. (ap. 19h.).

44 N°2002117
Hello! Vous possesseurs d'Atari 520 STF, ne rêvez vous pas de faire gonflé votre ST, pour le rendre identique au 1040 STF! Si, et bien contactez-moi au. Tel.: (16).40.65.66.62. Ludwig.

44 N°2002138
Vous qui voulez faire gonfler votre 520 ST pour le rendre quif-quif au 1040 ST, (pas cher du tout), et bien contactez Ludwig. Tel.: (16).40.65.66.62.

75 N°2002114
Vds. jx. sur ST; Music C.S., Star Goose, Defender. + Barbarian Psyno, Guild of Thieves, Legend of the Sword, avec notice et bte., + liv. le lang. mach. ST. (Prix à déb.). Tel.: 43.22.24.36. (ap. 17h30.).

78 N°2002157
Vds. Atari 520 STF + mon. coul. + souris + man. (neuf, ach. 03/89). Prix : 4500 F. Contacter Chakib. Tel.: 34.74.03.99.

78 N°2002161
Tu veux un inverseur de face, (pour pas cher). Contacte-moi, je t'en fabriquerai 1 au super prix de : 80 F. (port compris). MURIENNE Stéphane. 6 R. D'Arsonval. 78200 MANTES LA JOLIE. Tel.: 30.33.31.23.

92 N°2002095
Vds. 1040 DF mon. mono. hte. rés. + souris + DK + livres; (Micro App...), + rev. (ST Mag., depuis le N°1). Le tout pour 5000 F. Contacter Mr. LEVY Stéphane. 14 All. des Damades. Appt.65. 92000 NANTERRE. (Rép. ass.).

93 N°2002127
Vds. jx. Atari 2600, (dans emballage orig.; Phoenix, Solaris, Stargate moon, Patrol Jungle, Hunt Obert, Subterranea, etc...). Patrick. 9 All. Stalingrad. 93190 LIVRY-GARGAN. Tel.: 43.51.25.31.

95 N°2002088
2200 STF/DF + Free Boot + lect. 5" 1/4 DF + impri. SMM804 + nbrx. DK + rev. et docs. Prix : 5500 F (à déb.). Contacter PELLERY Hervé. 25 Bis R. Parmentier. 95130 FRANCONVILLE. Tel.: 34.13.59.04.

COMMODORE

ACHAT

03 N°2002124
Ach. Power Cartridge, ext. mém., rech. Jinks, R-Type, IQ, softs : K7. Ech. tous jx. K7 poss. Tel.: 70.42.85.14.

CONTACT

06 N°2002158
Ech. jx. hot news, (déb. accepté). Env. vos listes. Poss. : (HKM, Led Storm, Dragon Ninja, etc...). Contacter MORANGE Emmanuel. 30 Av. de la Gare. 06220 GOIGUE JUAN. Tel.: 93.63.81.94. (le Week-End, le soir).

61 N°2002248
Pour C64. Rech. K7 (éducatives niv. CE2/CM1). Franck. 21 R. Gynemer. 61000 ALENÇON. Tel.: 33.27.91.40. (Ou dans contact Joystick).

67 N°2002133
Ech. softs et autres sur C64 (DK). Ech. sérieux et durables. Rép. ass. (Pas sérieux s'abst.). Env. liste à MICHEL Bruno. 2 R. de St-Yrieix-Sous-Aixe. 67480 FORT-LOUIS.

75 N°2002252
Club N. Order. Ech., vds., ach., on C64 DK. Ch. aussi nouveau membre : Musicien et autre! Alors écrire à N.K.V.D. 36 R. de la Convention. 75015 PARIS. Tel.: 45.75.27.02. Olivier!!

80 N°2002121
Ch. jx. sur C64 DK; anciens et nouveaux jx. de Sport : (Hockey Basket, Footus Soccer, etc...). Poss. de nbrx. jx. sur Amiga. Rech. 4 1/2 Inches sur A500. Contacter AUDEGOND Stéphane. 2 R. Vestendhal. 80000 AMIENS. Tel.: 22.44.84.37.

91 N°2002126
Ch. contacts pour éch. softs C64 et Amiga.

(Tous logs. CAO/DAO/util., jx.). Poss. nbrx. jx. C64. Contacter LEROY Franck. 5 Pl. Victor Hugo. 91000 EVRY. Tel.: 22.75.31.91. (Le Week-End.).

VENTE

29 N°2002151
Vds. C64 + Drive 1541 + 1530 + nbrx. DK, (jx., utils.), + orig. : (Barbarian 2, Ultima V...). + mon. + doc. Le tout en (t.b.e.). Prix : 3000 F. Contacter LOLACHMEUR Julien. Tel.: 98.96.81.04.

62 N°2002105
Vds. Ordinateur C128 + lect. K7 + nbrsrs. K7 + convertisseur PAL RVB + péritel. Le tout pour : 2200 F. Ecrire à BOUTIGNY Laurent. 208 All. des Chevaliers. 62176 CAMIERS. (Rép. ass.).

69 N°2002164
Vds. C64 + 2 Drives 1541 + impri. MPS 801 + Digitaliseur de son + Power Cartridge + Freeze Frame MK3 + liv. sur LM du 650L ext. Contacter Laurent. Tel.: 78.23.93.24. (ap. 19h.).

75 N°2002253
Vds. C64 (t.b.e.) + lect. K7 et DK 1570 + adapt. péritel + Joys. + nbrx. DK&K7 + jx. Prix : 2500 F. Tel.: 45.75.54.95.

94 N°2002147
Vds. C64 lect. K7 + 1541 mon. coul. + de nbrx. jx. sur DK, cartch. KCS, Joys., doc. Prix : 3500 F (à déb.). Mr. PERARD. Tel.: (16.1).47.06.46.87. (ap. 18h.).

SPECTRUM

ACHAT

16 N°2002166
Ach. (bas prix). Sinclair Spectrum-ZX81-QL- Périph. Divers. Faire offre par écrit. CAMUS J-Claude. Lot. la Chaume St. Sornin. 16220 MONTBRON.

95 N°2002086
Ach. Spectrum+2 128K/48K, fonctionnant sans jeu, (même sans périph., ni alim.). Contacter-moi au Tel.: 34.68.32.42.

AUTRES

ACHAT

77 N°2001996
Ach. Console Nintendo; (t.b.e.). Prix : 500 F (maxi.). Ecrire à VAN REN Guillaume. 4 Rte. de Fontainebleau. 77690 MONTIGNY S/ LOING. Urgent!

VENTE

64 N°2002160
A vendre nbrsrs. disqs. de jx. + de très nbrx. jx. pour : 200 F. (Env. régit. cha. ou espèce). A BAYON Christian. 20Bis R. d'Etigny. 64000 PAU.

68 N°2002118
Vds. Console Sega + 1 Control Stick + nbrx. jx., (Rocky, Out Run, After Burner etc...). (excel. état). Prix : 1500 F. Contacter Thierry. Tel.: 89.67.32.65. (entre 18h. et 19h.).

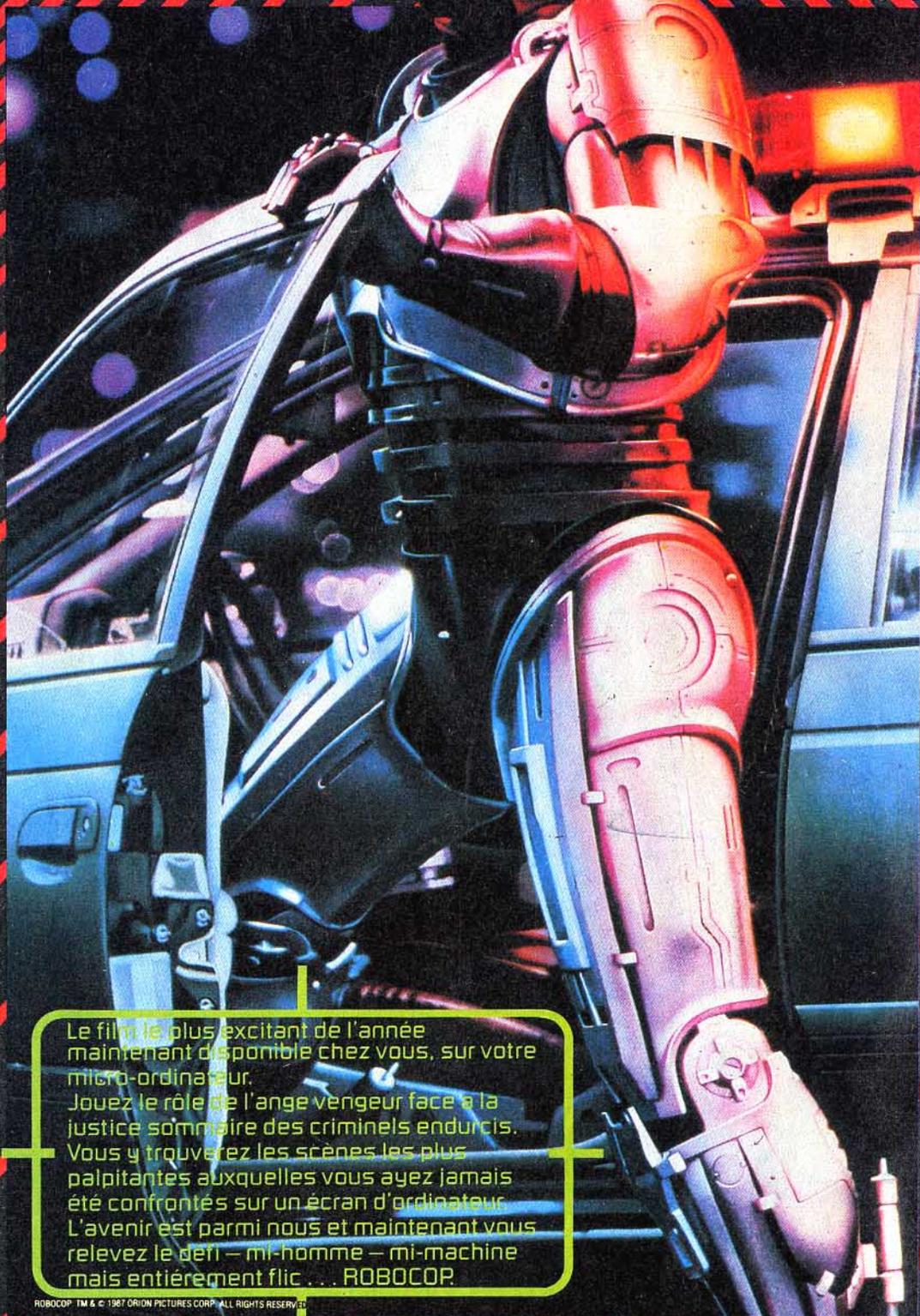
74 N°2002148
Vds. Console Nintendo (1 an), + 2 Joys. + Joys. Nes. Adv. + Pistolet + Fit. Fam. center + nbrx. jx. Le tout en parfait état. (Zelda 1&2, Kid Icarus, etc...). (Val.: 9000 F.). Cédé à 4500 F. Tel.: (16).50.49.10.61.

91 N°2002115
Vds. anciens N° de Tilt (du N° 52 au 59 et 61/62/64/65/66; 18 F le N°). Et anciens N° de Joystick Hebdo (du N° 1 au N° 26). Ecrire à ALBRIEUX Claude. 28 R. de Cuvray. 91230 MONTGERON.

92 N°2002245
Urgent! Vds. PC 1512 HD20 + mon. coul. + utils. + nbrx. jx. + doc. (t.b.e., 1 an). Le tout : 9000 F. (à déb.). RIOU Benoit Fernandez. 30 Av. Division Leclerc. 92310 SEVRES. Tel.: 46.26.91.84.

LE FILM LE PLUS PASSIONNANT DE
L'ANNEE, MAINTENANT SUR AMIGA,
ATARI ST ET SUR PC.

ROBOCOP™



Le film le plus excitant de l'année
maintenant disponible chez vous, sur votre
micro-ordinateur.
Jouez le rôle de l'ange vengeur face à la
justice sommaire des criminels endurcis.
Vous y trouverez les scènes les plus
palpitantes auxquelles vous ayez jamais
été confrontés sur un écran d'ordinateur.
L'avenir est parmi nous et maintenant vous
relevez le défi - mi-homme - mi-machine
mais entièrement flic... ROBOCOP.

ROBOCOP™ & © 1987 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE TEL: 93 42 7145.

