

# JOYSTICK

## HEBDO

N° 32 • 14 JUN 1989 L'HEBDO DES JEUX MICRO INFORMATIQUE

36.15  
JOYSTICK  
Ça y est!

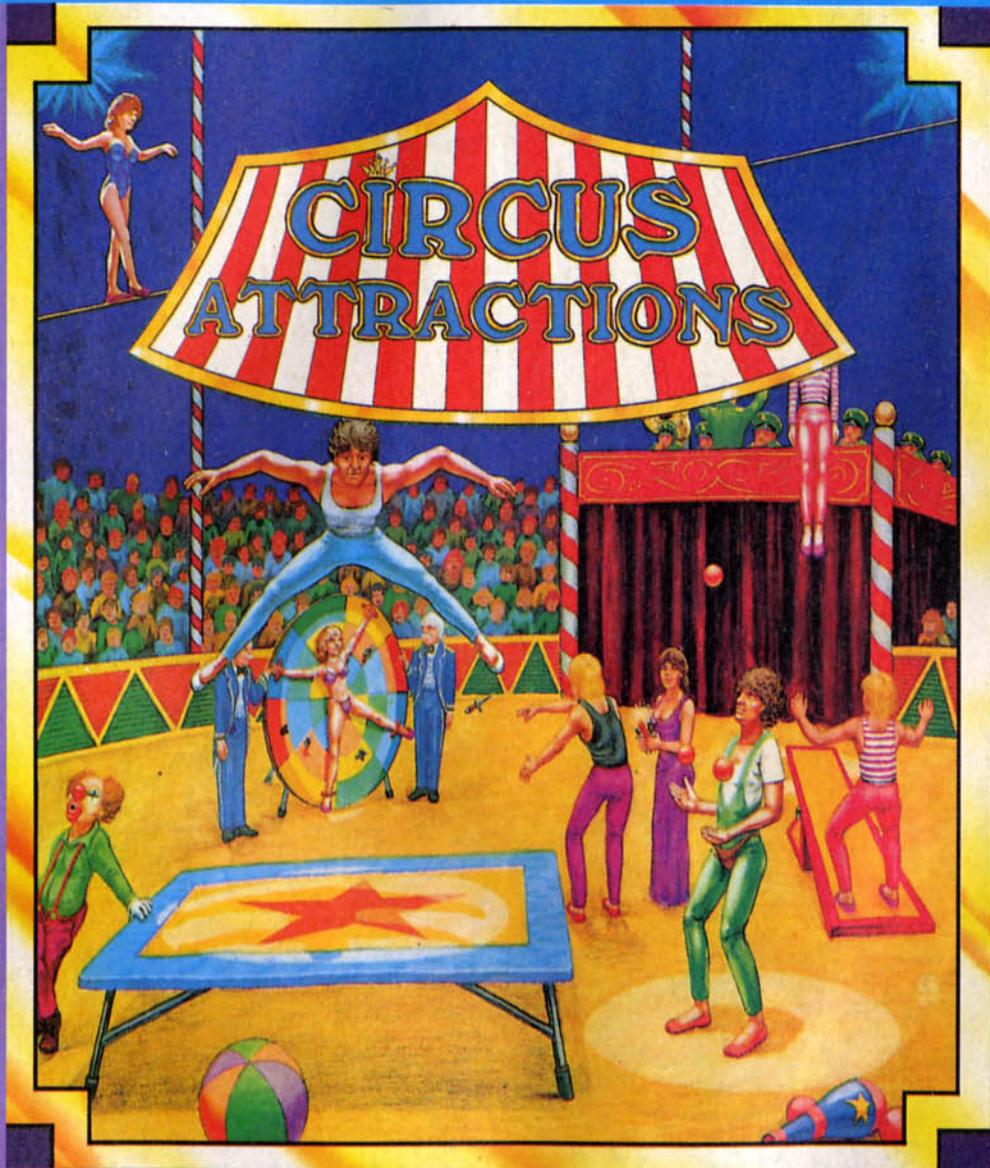
**52** POKES  
TRUCS  
ASTUCES  
VIES INFINIES

**TESTS**  
CIRCUS ATTRACTIONS  
(C64 - ST - AMIGA)

LES PORTES DU TEMPS

(AMIGA)  
PERSONAL NIGHTMARE (ST-AMIGA)  
WINDSURF WILLY (ST) - 3D POOL (CPC)  
TANK ATTACK (C64) - ETC...

LES GAGNANTS  
DU CONCOURS  
**DRAGONNINJA**



T 2788 - 32 - 10,00 F



**SCOOP:**  
**LE COMPILATEUR**  
**GFA 3.0**  
**sur ST**

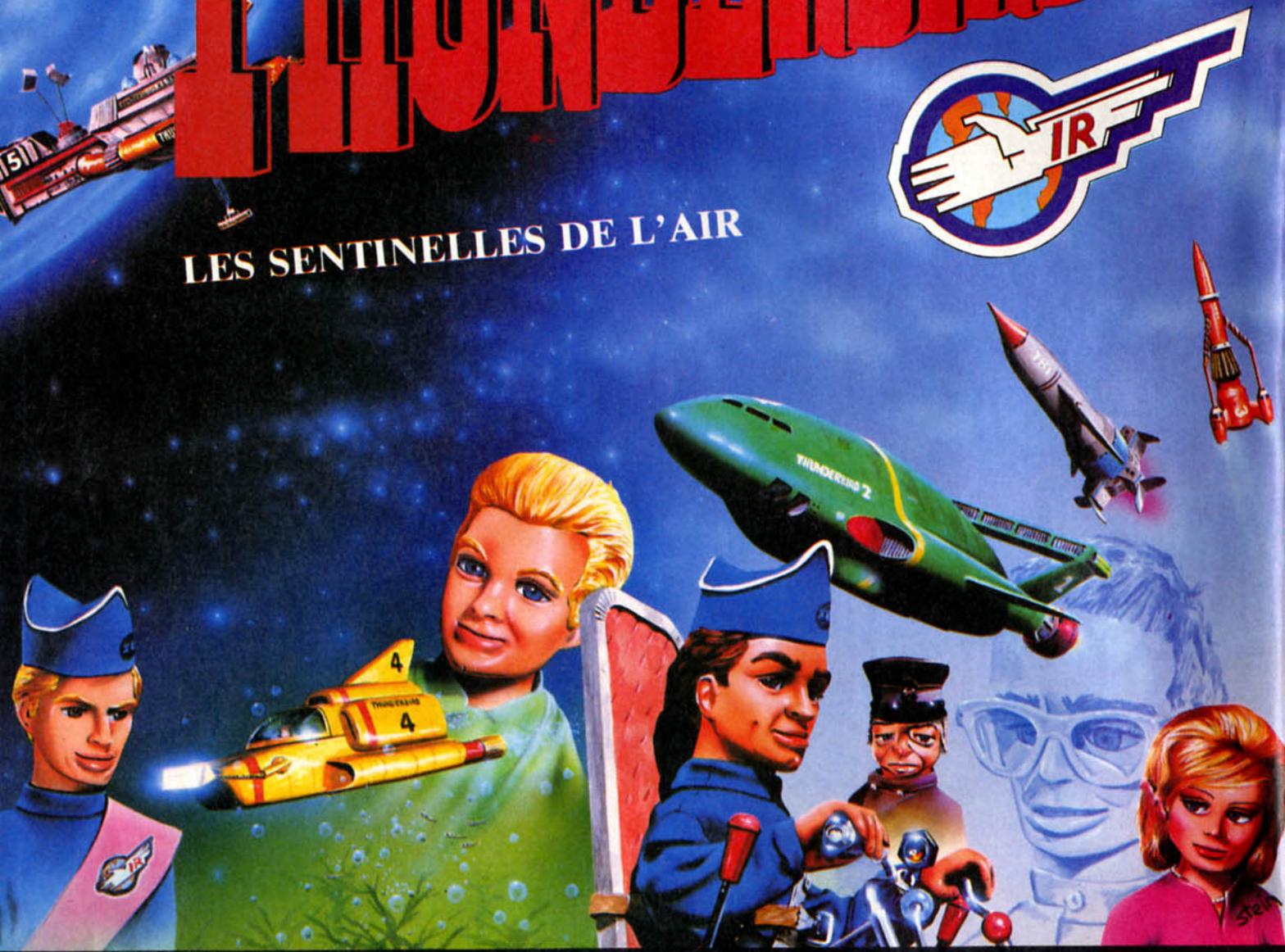
**Previews**

**STORMLORD (AMIGA)**  
**PAKIBASH (ST)**  
**TOTAL ECLIPSE (ST)**  
**ALPHAMAX (ST)**

Les Sentinelles de l'air, un jeu micro basé sur le célèbre feuilleton du même nom.  
Tous les personnages sont présents : Virgil, Prains, Lady, Pénélope, Parker ...

# THUNDERBIRDS

LES SENTINELLES DE L'AIR



©1988 ITC ENT. LTD.  
Licensed by ABP Ltd.

Grand Slam vous fera revivre les aventures de la famille TRACEY dans ce superbe jeu de rôle et d'aventure. Alors que la famille est en mission pour sauver deux mineurs piégés, les vaisseaux sont filmés par le Hood, un méchant ennemi destructeur des causes nobles. Cette vidéo des appareils doit être retrouvée et détruite. Mais durant leur recherche du Hood, la famille TRACEY doit affronter de nombreuses situations dangereuses durant lesquelles leur aide immédiate est nécessaire. Un incident requiert que THUNDERBIRD N° 4 plonge au fond de la mer pour aller sauver l'équipage d'un sous-marin nucléaire et s'assurer qu'il n'y a aucun risque pour la santé publique. De même, Mademoiselle Pénélope et son chauffeur, Parker, sont très motivés dans la recherche d'une piste pour retrouver la cachette du Hood.

Disponible sur  
Atari ST, Amiga,  
Amstrad cassette et disquette,  
C64 et Spectrum.



Distribué par :

**UBI SOFT**

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

## «A QUOI RECONNAITRE QU'UNE SCIENCE EST UNE SCIENCE?»

...c'était le premier sujet du bac de philo cette année pour Paris.

Personne ne sait ce qui s'est passé, le ministre parle de démissionner, l'enquête est ouverte... Comment le véritable sujet a-t-il pu être remplacé par ça au dernier moment?! Car le vrai énoncé était le suivant: «A QUOI RECONNAITRE QU'UN JOYSTICK Hebdo EST UN JOYSTICK Hebdo?». En attendant que l'on retrouve le coupable, voici le corrigé: «On reconnaît un authentique JOYSTICK Hebdo à ce qu'il colle vraiment à l'actualité avec ses tests impitoyables, ses previews exclusives, ses bidouilles inédites, ses rubriques passionnantes, ses super concours, son prix dérisoire, et dès maintenant à son fantastique serveur: **3615...JOYSTICK!**».

Avec ça vous aviez un 18/20 assuré. Si en plus vous ajoutiez: «On le reconnaît surtout à ses pin-ups d'édito, qui sont sans conteste les plus belles et les plus sexy du monde», vous aviez la mention «vraiment très très bien» garantie et les félicitations du jury...

Qu'est-ce qu'il y a? J'ai dit une c... une bêtise?

Bon, ben notes infinies à ceux qui sont concernés, hein!

Attends, je reçois un message prioritaire...

"CRIS QUEANT, branché sur le serveur 24h sur 24, reporte AMIGA CONNEXION à la semaine prochaine avec un super test à ne pas manquer: DELUXE PAINT III!"

Content???

**Bruno Bellamy**

S  
O  
M  
M  
A  
I  
R  
E

**N° 32**  
du 14 JUIN 1989

**4 ZOOM**  
Toutes les News...

**16 CHARGEZ**  
Les Softs en magasin cette semaine

**18 LES GAGNANTS DU CONCOURS DRAGONNINJA**

**20 LA BAIE DESANGLES**  
Le COMPILATEUR GFA 3.0

**23 MORE DE RIRE**  
Vos histoires et vos dessins

**24 J'ANNONCE**  
Toutes vos P.A. classées

**25 JEUX...CRACK...!**  
TRUCS, ASTUCES, POKES

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

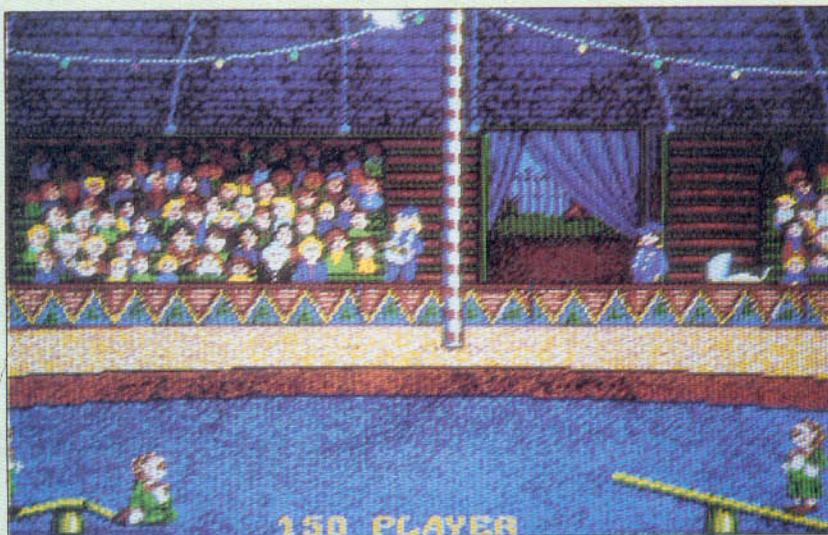
Illustrateur : Bruno BELLAMY ; Illustré : BUG RABBIT

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 • Dépot légal à parution.

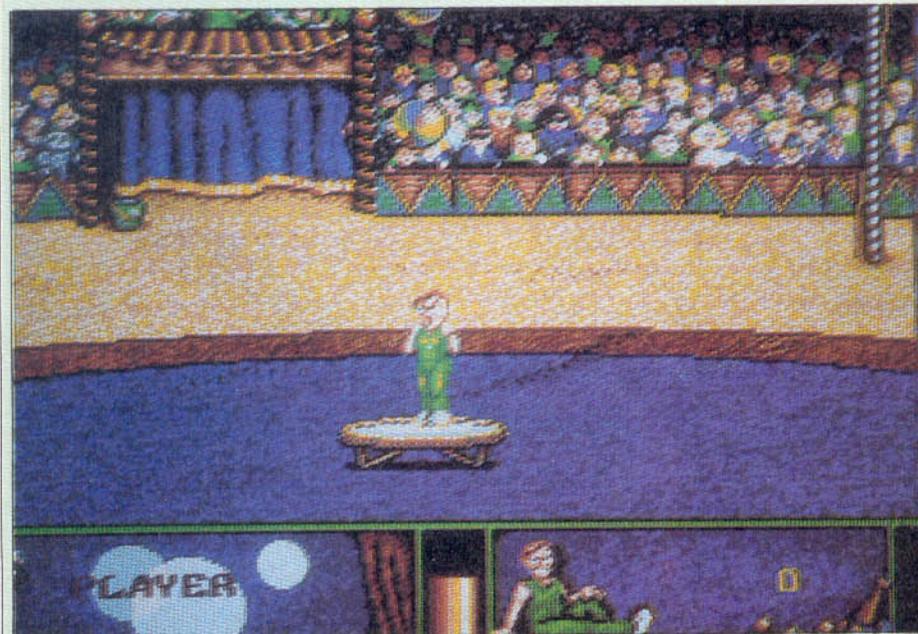
ZOO



**T**ariatatsoin, taa-tsoin, taa-tadzoum! Sous le pluuuuus grAAAnd chapiteau

(pardon, on est dans JOYSTICK; je voulais dire «chapitô») du monde, voici les attractions du cirque: clowns bondissants sur leurs balançoires, jongleurs, funambules, lanceurs de couteau, et j'en passe!... Ca vous dirait d'essayer?

AMIGA

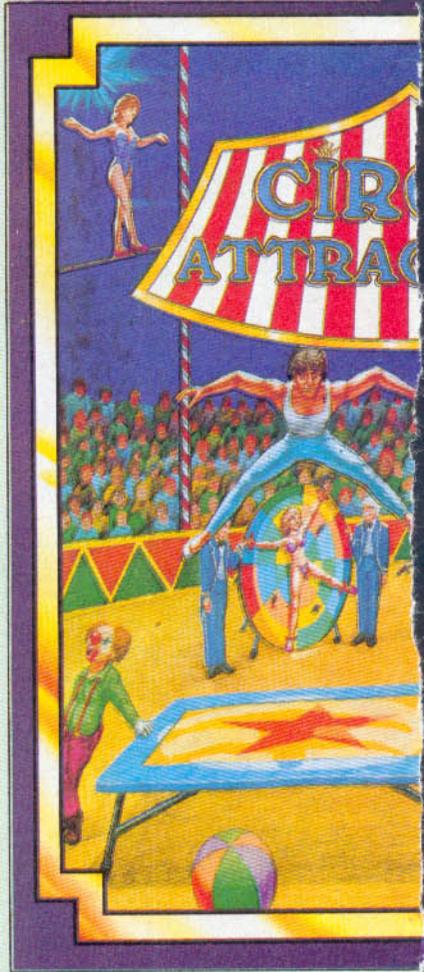


AMIGA

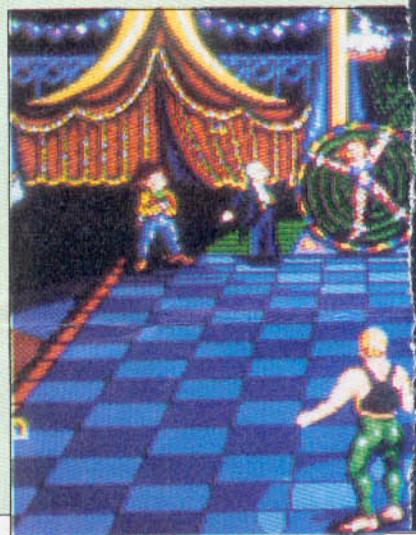
Oui, vous, là, parmi les spectateurs! Allons, venez, descendez sur la piste aux étoiles... Voilà, vous allez voir, c'est pas si dur, mais si, mais voyons, ne soyez pas si timide... Voilà la cible sur laquelle est accrochée notre charmante collaboratrice commence à tourner... Voici les couteaux... Vous verrez, c'est vraiment du gâteau! AAAARGH! Mais qu'est-ce que vous avez fait?! Ah, c'est malin!... Ecoutez, mon vieux, si

vous voulez faire du cirque contentez-vous d'une simulation sur micro-ordinateur, vous êtes trop dangereux! Barrez-vous, criminel! Ouh! Remboursez!... CIRCUS ATTRACCTIONS est bien foutu. C'est en fait une compilation de plusieurs jeux d'adresse, puisque les différentes épreuves sont autant de disciplines du cirque. Faut il encore toutes les présenter! Je peux d'ores et déjà dire qu'elles sont au nombre de cinq, et je peux même ajouter

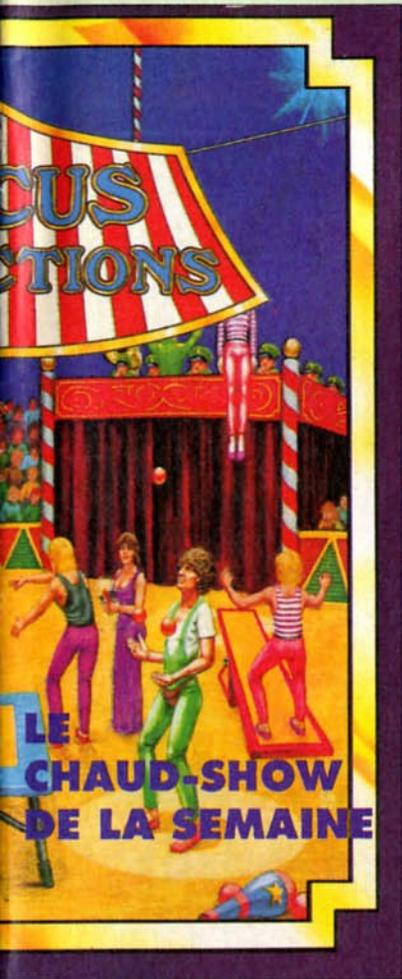
qu'elles sont complètement différentes les unes des autres. Vous pouvez jouer les acrobates en incarnant un clown qui aura à exécuter les plus belles prestations sur un mini trampoline, ce qui, je vous le dis à l'avance, n'est pas de tout repos. Vous pourrez aussi, si vous sortez indemne de la précédente épreuve, faire le meneur de foires en faisant tourbillonner (épreuve plus communément appelée jonglage) de petites baballes gracieuse-



CIRCUS ATTRACCTIONS



# OM



# CIRCUS ATTRACTIONS



AMIGA



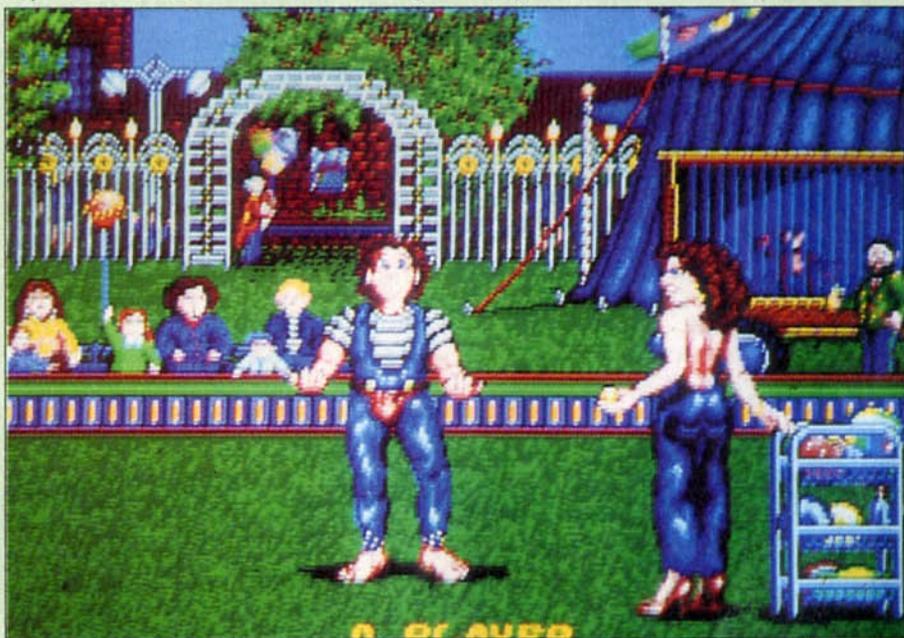
C64

ment envoyées par une jeune, et charmante créature colorée. Rêvez pas les mecs, c'est pas fini, il y a cinq épreuves, ce qui signifie donc qu'il vous reste à en endurer encore deux, et pas des moindres. Celle où vous devrez traverser le chapiteau, à première vue

éventuelles est placé à deux ou trois mètres du sol! Dommage qu'ici le programmeur ait conçu ce soft sans cette indispensable sécurité! Alors, évitez le drame pour profiter du reste! Le programmeur distrait, afin de se racheter, à su utiliser toutes les magies du jeu

ci-jointe. Pour conclure je voudrais dire que CIRCUS ATTRACTIONS est un soft graphiquement très bien réalisé, qui plaira à la majorité d'entre vous. Un seul regret, l'animation est un peu molle, ce qui pour du cirque est raide à avaler.

AMIGA



rien de complexe, toute la difficulté réside dans la façon de le faire. En effet, le chemin emprunté ne sera pas large pour la bonne raison que c'est un fil. Bien sûr, pensez vous, pas de danger! Dans tous les cirques actuels, ce fil se trouve à quelques dizaines de mètres de hauteur, et un solide filet amortissant les chutes

vidéo en mettant trois précieuses vies à votre disposition. Ensuite, si l'envie vous prend, vous pourrez faire joujou avec un ami, (mais non, pas à ça!) à ce que j'appelle connement, le jeu du levier. Jeu qui consiste à permuter les compagnons de jeux. De toutes façons, vous y verrez plus plus clair en regardant la photo

Ed. RAINBOW ARTS

disp. : ST - C64 - AMIGA  
Testé sur ST - C64  
AMIGA

B. B.  
D. D.

# TANK ATTACK



Qui a dit que le wargame était mort sur ordinateur, que rien ne pouvait remplacer le contact des autres pour donner un max au rendu du jeu? C' est pas moi, quoique... Toujours est-il qu' il n' y a que les imbéciles qui ne changent pas d' avis! Mais oui, je t' aime encore ma biche... Mais oui, je suis un imbécile.... Bon d' accord! Avec Tank Attack tout est bien dans le monde de la guerre sur carton, car tout d' abord, lorsqu' on ouvre la boîte, on trouve une super notice en anglais... AARRGH! Mais que fait la police? Et en soulevant la feuille de protection de la disquette, que découvre-t-

-on? Un plan en carton pour installer les figurines contenues dans le petit sac en plastique fourni lui aussi avec le jeu. Grâce à cet accessoire, vous n' aurez pas à vous taper le dessin du territoire de jeu, à chaque fois que vous tenterez d' éliminer vos adversaires. Le jeu, quant à lui se présente de la manière la plus classique, c' est à dire avec un menu dans lequel vous découvrez que quatre nations sont d' accord pour se foutre sur la tronche à votre convenance. Parce que vous êtes Général en chef des armées de blindés, vous allez envoyer vos unités démolir l' Etat Major ennemi. Il y a donc quatre pays, for-

mant deux alliances, deux pactes de non agression, tournés directement vers un seul but: mettre la pâtée à l' autre bloc. Lorsque le conflit démarre, la presse locale publie des infos intéressantes et en particulier la météo, qui vous permettra de vous habiller en conséquence... Choisirons nous un trench coat, avec une écharpe assortie aux bottes, ou bien un léger polo sur un pantalon de lin dans les blancs cassés? Grâce au plan du champ de bataille, vous allez faire bouger vos pièces, tanks, voitures blindées etc... selon vos goûts, décider d' une stratégie et donner ensuite toutes les infos à l' ordinateur, qui, remplacera le jet de dés habituel, par une simulation animée de l' action que vos troupes sont en train d' accomplir. Le résultat sera affiché sur l' écran et la machine vous proposera alors un choix d' actions pour continuer le combat. Voulez vous réparer votre véhicule endommagé, voulez vous avancer, tourner, balancer une praline sur le tank d' en

face, larguer la purée sur tout ce qui bouge ou même sur des bâtiments? OK! Pas de blème, c' est tout indiqué sur l' écran, avec de petites fenêtres et des dessins animés à l' intérieur: même les nazes pourront participer de façon efficace! Ca se joue au joystick, de préférence à deux au minimum, car seul, on a vite tendance à privilégier un camp, et à réduire le combat en un carnage rapide et sans intérêt. Pour les pirates, c' est pas la peine de chercher une copie, car sans le plan du champ de bataille, vous vous perdrez très vite dans les marais et les précipices. Ha, Le wargame sur ordinateur n' est plus ce qu' il a été.

Ed. CDS

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

H. L.

# SUPERSCRAMBLE SIMULATOR

Fou d' ascension, d' escalade difficile, de mêlée, de lutte et de bousculade j' enfourche ma YAMAHA YZ500 et, dans le rugissement d' enfer des échappements, la première engagée, tout dans le rouge (le compte-tours pas moi!),

je viens d' entamer un premier parcours. Deuxième, troisième j' aborde, à fond la caisse, une montée plutôt raide. Je rentre une vitesse en catastrophe, pour ne pas ralentir, il me faut le maximum de poids sur l' avant et je me couche sur la fourche, ouaaaah! le sommet de la butte, attention à la descente. En bas, au dernier moment, un viollllent coup de reins pour relever la roue avant. Waoouuh!! ça passe. Des bosses, des trous, le gravier et la boue qui giclent au moindre patinage de ma roue arrière, un tremplin, l' envol... bonjour les

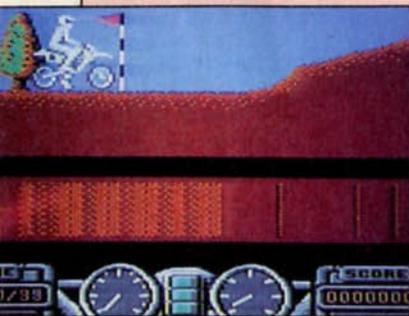
sensations fortes. Et les gamelles, à chaque fois que je me plante les pénalisations tombent. Moto-cross, trial, tout-terrain je m' éclate un max, et tout cela à l' écran qui contient trois zones: la partie haute avec la moto et les décors en scrolling latéral, en dessous une plage étroite permet d' anticiper avec une vue de dessus des obstacles à venir, également en scrolling, enfin, en bas le tableau de bord avec, en particulier, le sélecteur de vitesses et le compte-tours à suivre de près. Sur CPC les graphismes et les couleurs valent le déplacement. La version C64 plus pauvre en image se rattrape dans la partie sonore avec une très bonne musique. L' animation

dans les deux standards suit parfaitement l' action, le motard se place en fonction de la position de la moto. Un reproche, eh oui il le fallait bien, l' impression de vitesse manque beaucoup, dommage dommage!! N' empêche que ça reste un bon jeu pour tous les fans de motos et d' espace, un soft qui nécessite une bonne prise en main avant de devenir un vrai pro.

Ed. GREMLIN

disponible : CPC - C64  
Testé sur C64  
et CPC

F.L.G.

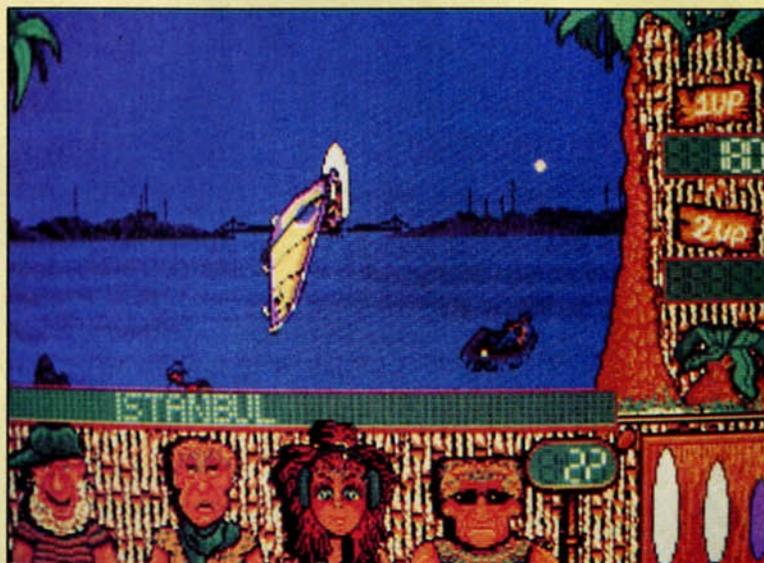


**V**oici enfin cette simulation de planche à voile dont on vous parlait en preview il y a... Je sais plus, enfin c'était y'a pas longtemps, et c'était dans votre hebdo favori! Et puis vous avez eu droit au poster, et même à un concours, alors ça doit vous dire quelque chose...



*Willy*

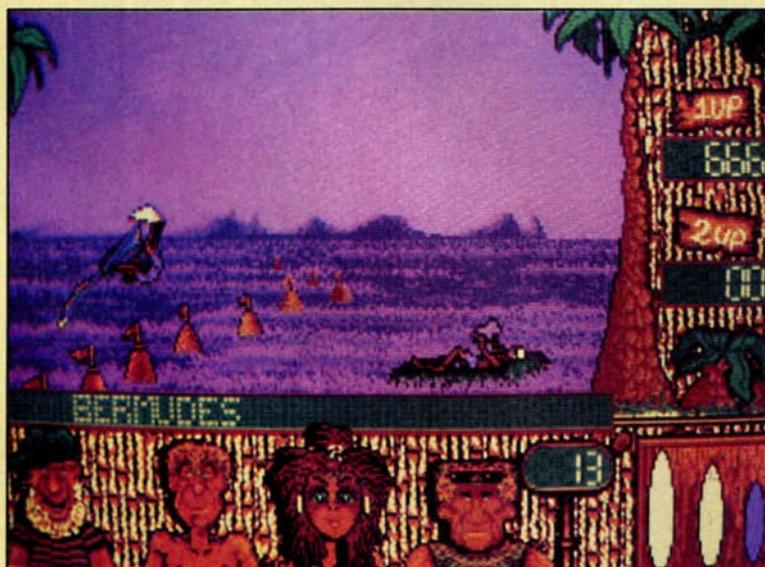
L'ambiance est tropicale, ou du moins exotique, puisque vous allez évoluer dans les mers du sud, mais aussi à MIAMI, et même au CANADA et dans l'ANTARCTIQUE!... Détail marrant: les quatre juges (parmi lesquels figure une mignonne petite demoiselle...) varient leur tenue vestimentaire selon le climat du lieu où se déroulent les épreuves. Après que vous ayez choisi votre planche et le type de voile, ce qui est important car selon l'endroit la force du vent peut être très variable). Les planches qui vous sont proposées sont des planches TIGA qui existent vraiment, ce qui prouve que les choses ont été faites avec un certain souci du détail. Dans un écran encadré, en bas, par



les juges, et sur le côté, par l'affichage des points, s'affiche le paysage, et vous au milieu, avec votre planche. Vous pouvez la manipuler au joystick ou au clavier, et il y a plein de mouvements différents possibles. Attention, c'est pas facile: il va falloir tenir dessus, éviter des obstacles, franchir des

portes, des slaloms, et bien sûr faire de belles figures, dont (si possible), le looping théoriquement impossible dans la réalité sur une planche à voile... tout ça sera jugé et vous rapportera des points. Selon que c'est exécuté avec plus ou moins de classe, l'expression des juges change, mais il est conseillé de regarder où vous allez plutôt que d'admirer leur bouille, dessinée comme le reste dans un style un peu B.D. très plaisant, où les couleurs et le trait sont remarquablement utilisés. L'animation des vagues, surtout, est quelque chose de fantastique, et qui fera date à mon avis dans ce style de soft. Un bon jeu sans aucun doute, et qui plus est vraiment très beau. Mon seul regret, mais c'est quasiment un

point de détail: une bonne idée aurait été de mettre, en plus de la doc vraiment très succincte, quelques explications sur la planche à voile en général, les figures et leurs appellations, la structure des vraies compétitions, et puis peut-être quelques mots sur les endroits de rêve que le traverse dans ce jeu, en compagnie de WILLY... Du bleu plein les yeux, avec le soleil, les embruns et le vent, j'entends déjà la musique des îles et les filles, hummm... super!!!



**Ed. SILMARILS**

disponible : AMIGA - ST  
**Testé sur ST**

**B. B.**

# RAMPAGE



Ce jeu dans lequel vous jouez le rôle d'un monstre (il y en a plusieurs « disponibles », tout à fait dans le style des films japonais pour les mômes, dans lesquels des dinosaures venus d'allez

savoir où, envahissent des villes qui ne demandaient rien à personne), était déjà sorti depuis pas mal de temps sur ST, où on l'avait remarqué tout particulièrement du fait que les sprites étaient très

gross. C' est quoi qu' il faut faire dans ce jeu? Savoir que vous êtes un monstre et ensuite casser des immeubles, écrabouiller les voitures, les tanks et les hélicoptères qui tentent de se défendre contre votre monstrueux appétit de destruction. Bref, c'est un jeu d'action où vous êtes le méchant, ce qui nous change un peu. Dans cette version AMIGA, les sprites sont un peu plus petits que dans la version ST, ce qui n'est pas plus mal puisque du coup on a une plus grande liberté de mouvements. C'est peut-être aussi un peu plus coloré, mais la grosse différence est un gros défaut: dans la version ST, les

monstres non utilisés (car on peut jouer jusqu'à trois: deux joysticks plus clavier, à chacun son monstre!) étaient « manipulés » par le programme. Dans la version AMIGA, les monstres qui ne sont pas manipulés par des humains sont tout simplement laissés de côté... et ne servent à rien. Dommage, ça enlève pas mal de l'intérêt du jeu.

Ed. **ACTIVISION**

disponible : AMIGA  
Testé sur AMIGA

B.B.

# 3D POOL

C'est un billard américain. Il se joue donc avec quinze boules enfermées, en début de partie, dans un triangle. 3D-pool a une particularité pour le moins étrange : ce n'est pas le joueur qui se positionne autour du billard, c'est la table toute entière qui pivote! De quoi épater les spirites du voisinage! L'avantage, pour le programmeur, c'est qu'il n'a pas à gérer la perspective du décor, lequel est réduit au strict minimum.

Autre particularité non moins étrange : 3D-pool n'a pas de queue (je vous

dispense des vannes graveleuses qui vous viennent à l'esprit). Comme la frappe se fait toujours dans le même sens, il faudra tourner la table jusqu'à ce que la boule visée soit correctement alignée. On peut aussi se placer au ras du feutre (c'est très spectaculaire) ou bien prendre de la hauteur. Les déplacements sont un peu saccadés mais il faut pas charrier : c'est de la 3D à faces pleines, un sacré sport pour un CPC! Le graphisme en mode 1 est assez épais et les quatre couleurs sont justes suffisantes pour le jeu. Sous certains angles, le billard a un look bizarroïde. Dans les coins supérieurs, 3D-pool montre la couleur de la boule à frapper en premier, la boule blanche du billard et une barre. En cas de faute, le second coup concédé à l'adversaire est matérialisé par une boule supplémentaire. Un réticule rouge sur la boule blanche indique l'endroit où sera porté le coup. On peut ainsi déterminer l'effet ou la

puissance que l'on peut estimer grâce au curseur de la barre. Le bruitage du choc des boules est absolument fabuleux. On s'y croirait! Les boules gerbent en tous sens; pendant qu'elle roulent, on peut déplacer le point de vue pour suivre l'action, se mettre dans l'axe d'une boule qui grossit alors à vue d'oeil! Bravo pour le calcul, les Firebirds ont fait fort! Ce qui précède, c'était pour le bon. Car il y a aussi quelques bugs, à commencer par la notice en français, très bien traduite, avec en prime les règles officielles du billard. Alors? Qu'est-ce qui ne va pas? C'est que, mon bon monsieur, ils ont oublié d'imprimer quelle touche il faut taper pour accéder aux options. J'ai découvert par hasard que «U» permet de se placer à l'opposé de la table, mais il en existe d'autres, dont un zoom et des analyses de jeu. Pour une fois, j'ai regretté de n'avoir pas la notice written in english! De quoi avoir les boules! Impossible aussi d'entrer son

propre nom. Au bout d'un moment, m'appeler Fast Freddy ou Billy the Kid, ça me gonfle. Et puis, comme je ne suis pas une bête du billard, il m'a fallu un dictionnaire pour m'apercevoir que le «hard luck» final signifie en fait «quelle guigne». Je me doutais bien que j'avais été mauvais... Jouer sans queue demande un minimum de pratique. Le seul avantage, c'est qu'on ne risque pas de déchirer le feutre. L'inconvénient, c'est que la précision d'un coup en pâtît. 3D-pool n'en est pas moins un jeu très spectaculaire pour découvrir le billard enfumé des polards US.

Ed. **FIREBIRD**

disponible : CPC  
Testé sur CPC

TGV





# P R E S E N T E

# SILKWORM



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



AMIGA • ATARI ST • AMSTRAD • C 64

## LA PRESSE ANGLAISE UNANIME

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

**TOTAL : 93%**

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

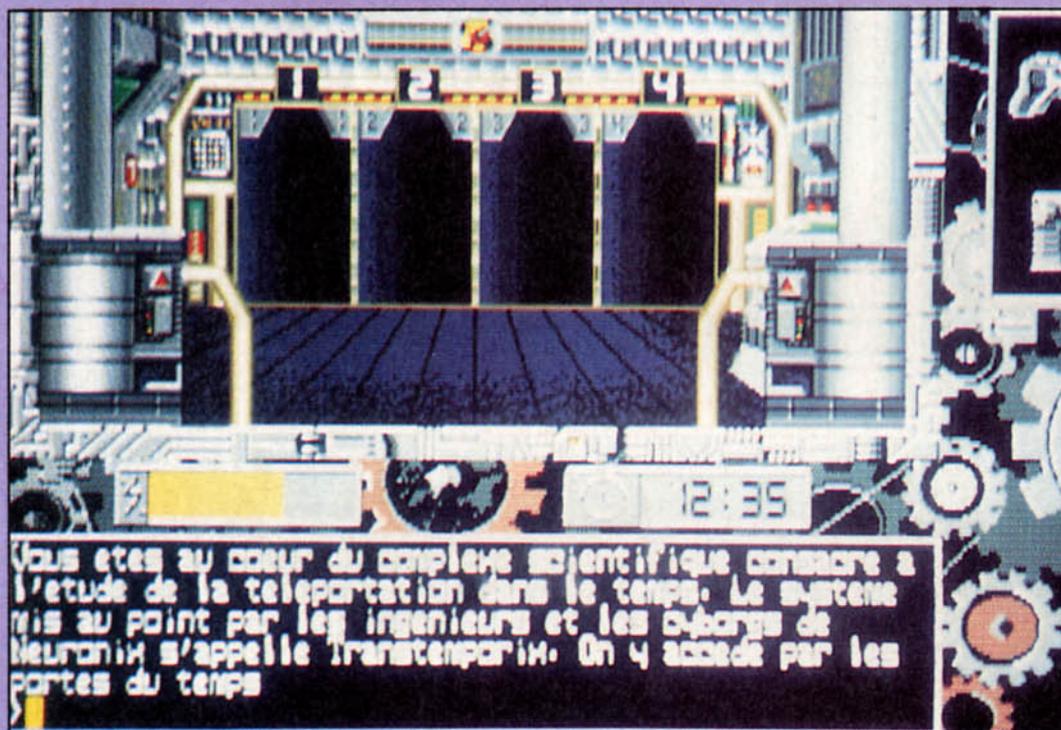


COLLECTION  
ACTION  
ADVENTURE



13, place des Vosges  
75 004 PARIS  
TEL. 42 77 34 76

# LES PORTES DU TEMPS



Dans les temps les plus avancés de l'histoire de l'humanité, à une époque où les robots, émotifs et intelligents, faisaient partie du quotidien, une terrible erreur fut commise par les scientifiques de la base de NEURONIX (Alaska). Durant une expérience bactériologique mettant au point un virus des plus meurtriers, et suite à une mauvaise manipulation, le terrible fléau qui résidait en ce microbe se propagea dans tout le complexe. Un petit

groupe de chercheurs contaminés, pris de panique, se rendit en salle de téléportation, et changea d'époque, croyant peut-être ainsi échapper à son sort. Ils le firent certainement sans penser qu'en propageant la maladie dans les siècles antérieurs, ils seraient capables de modifier irrémédiablement le cours de l'histoire. Mais ne vous inquiétez pas, comme dans tous les bons vieux jeux d'aventure, réside un espoir en quelqu'un ou en quelque chose. Ici l'espoir

c'est MARTIX, heup pardon, L'AGENT MARTIX, désigné par le haut secrétariat à la défense pour (comme d'habitude) sauver l'humanité. Pour

cela vous bénéficierez (après avoir acheté le soft, ce qui est impératif) de l'aide d'un cyborg de référence RX22 et de prix inconnu (c'est au cas où vous seriez désireux d'aller chez le DARTY d'en face voir s'il n'en reste pas un ou deux) qui sera durant votre recherche plus qu'une machine, un véritable ami. Avant de vous engager dans ce long périple, vous devrez décongeler le petit cyborg, qui ayant voulu neutraliser nos savants, se fit purement et simplement jeter dehors, dans le vent, le froid, la glace, la neige. Pauvre petite bête comme dirait B.B ( pas Bruno Bellamy, l'autre ). Enfin bref, après avoir accompli ce sauvetage, vous pénétrerez dans une des 4 portes du temps qui donnent accès à 4 lieux et à 4 époques différentes, là où malheureusement, se trouve notre bande de zigotos à moitié givrés, qui, si vous ne les arrêtez pas vite, étant donné leur extrême générosité, feront partager le virus aux hommes du passé. Durant votre évolution, vous vous balladerez dans de vastes régions



comme par exemple certaines provinces du Japon ou en Ecosse sur les bords du Loch Ness, qui sont entre parenthèses très bien dessinées. Vous pourrez également dialoguer à l'aide du clavier avec les différents personnages que vous rencontrerez sur le chemin; mais ce n'est pas tout: pour ceux qui comme moi aiment les bons jeux d'aventure, et qui don't know toutes les subtilités de l'English, je les rassure car le soft, édité par une NOUVELLE boîte française, LEGEND SOFTWARE, est bien sûr toute en notre bonne vieille langue natale, à savoir le français (c'est dur le métier de pigiste, hein). Ne partez pas, c'est pas fini, car une fois arrivés dans ces contrées lointaines, les gens pourront employer un langage typiquement "historique" ou "géographique" (lieux, événements etc...) que vous,



joueurs invétérés ne comprendrez peut-être pas, alors pas la peine de se faire des cheveux blancs et de se replonger dans les vieux cahiers, car la doc est là et vous aidera (ça rime, j'ai toujours cru avoir manqué ma carrière de poète) en vous expliquant tout, par exemple: Antisuyu: région

d'Amazonie appartenant à l'empire Inca. A tout moment, dans le jeu, vous pourrez prendre ou poser des objets qui vous serviront dans diverses actions comme l'ouverture de la porte blindée donnant à l'extérieur pour la décongélation du RX22. AH!!, je suis impardonnable: j'allais oublier de vous par-

ler de la musique qui, bien faite, vous résonnera dans les tympans durant tout le jeu (qui est en 4 disquettes; ça promet d'être long!) et vous plongera dans cette atmosphère futuriste ou antique comme vous voulez.

Enfin voilà j'ai maintenant fini de parler de ce soft qui a bénéficié d'une réalisation remarquable et d'un très très grand intérêt, auquel je garantis une durée de vie de plusieurs mois. BRAVO à LEGEND SOFTWARE qui pour un premier jeu, frappe très très fort.



Ed. LEGEND SOFTWARE

disponible : AMIGA  
 Testé sur AMIGA

D. D.

PERSONAL

NIGHTMARE



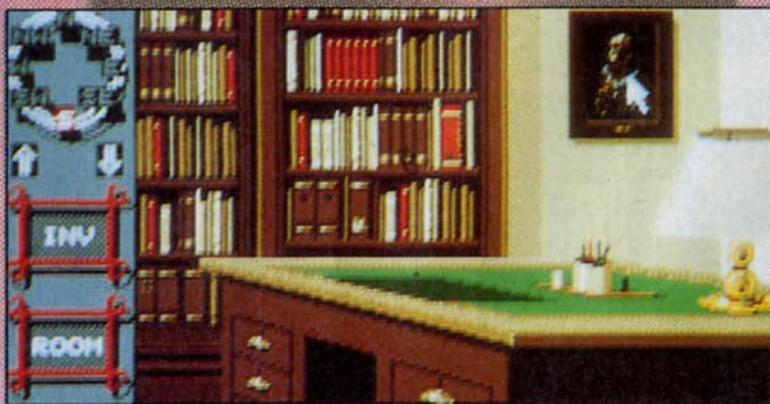
**V**ous voici de retour, après bien des années d'absence, dans le petit village de Tyntham Cross où vous avez passé votre enfance de fils de vicaire. C'est une lettre angoissante de votre mère qui vous a poussé à revenir, un peu en catastrophe...

Vous arrivez dans le morne hotel «DOG & DUCK», et tout de suite l'ambiance a quelque chose de pas clair. Une sombre menace semble peser sur la bourgade, et quelque chose de satanique couve dans une atmosphère de plus en plus sombre... Il y a de la sorcellerie là-dessous, et l'attitude peu engageante des lieux et des autochtones ne fait rien pour diminuer votre

inquiétude. En fait, la réalité va bientôt devenir un cauchemar! Pour vous réveiller, deux solutions: éteindre votre bécane (ça, c'est radical! Un diable numérique, en général, n'y résiste pas) ou résoudre l'énigme de ce village. La tâche s'annonce rude, parce que le jeu compte pas moins de 5 (cinq) (la parenthésite, maladie qui pousse les rédacteurs à se répandre en tautologies absconses dans

des parenthèses toujours plus inutiles, frappe essentiellement ceux qui ont eu l'occasion de travailler avec Michel DESANGLES (ne vous inquiétez pas, ce n'est pas contagieux pour le lecteur)) disquettes! Pour jouer (vous aurez compris, je pense, qu'il s'agit d'un jeu d'aventure), il suffit de cliquer à la souris, sur les objets, gens ou lieux dans la fenêtre où la scène est représentée sur les icônes de direction qui permettent de se déplacer, sur les icônes qui permettent de faire l'inventaire de ce dont on dispose (car vous pourrez ramasser des indices (ça vous sera bien utile (mais vous deviez vous en douter), ou encore (et surtout (non, sans blague, c'est vrai!)) sur les actions possibles, exprimées sous forme de texte dans une fenêtre verticale sur le côté de l'écran. Le système de dialogue est d'ailleurs très pratique: on clique par exemple sur le mot «OPEN» (car ce soft est en anglais, ce qui affiche «OPEN» dans la fenêtre de dialogue au bas

de l'écran, puis on clique dans l'image sur la fenêtre (la fenêtre dessinée dans l'image, pas dans la fenêtre où se trouve l'image... vous me suivez toujours?), ce qui affiche «WINDOW». On clique à droite pour valider... Et ça marche! On peut tout aussi bien écrire «OPEN WINDOW» au clavier, mais c'est moins rigolo, alors que le système par clicks empêche toute erreur de syntaxe (l'occasion de réviser votre anglais!). Les graphismes sont beaux (les couleurs s'assombrissent au fur et à mesure que la nuit tombe...), le système de jeu exemplaire, la présentation irréprochable, et le scénario, dont l'ambition est rien moins que d'être celui d'un jeu d'aventure d'horreur, semble être à la hauteur. Seule galère: les cinq disquettes, qui assurent certes une belle présentation graphique et une complexité dans le scénario qui ne déplaiera pas aux amateurs du genre, assurent surtout des manipulations sans fin pour échanger les disques dès qu'on change de pièce, ce qui est assez fastidieux.



Ed. HORROR SOFT

disponible : ST-AMIGA  
Testé sur ST  
AMIGA

B. B.

# MILLENIUM 2.2

En septembre 2200 (plus exactement le mercredi 12, à 14H 42, heure de Quimper), la Terre fut sauvagement (quoique inconsciemment) agressée par un astéroïde de je ne sais plus trop combien de paquets de millions de tonnes, qui fit du globe terrestre ce qu'une balle de tennis expédiée par LENDL ferait d'une religieuse au chocolat oubliée bêtement au milieu du court central de ROLAND GARROS... Autant dire que toute civilisation prit fin, et pas qu'un peu! Comme ça se passe dans le futur, on a quand même eu le temps d'installer des bases sur la lune et diverses installations dans le système solaire, où demeurent donc les quelques survivants de la race humaine. Heu-

reusement, dis-donc, sans ça le jeu n'aurait pas existé... Comme scénario, ça se pose là! Ils ont vraiment rien que du marshmallow dans la tronche, ceux qui nous pondent des cheries pareilles? Comment veux tu qu'on s'intéresse un poil de cul d'instant à ce genre de connerie? J' te le demande! Bref vous êtes l'un de ces survivants, et comme vous êtes responsable des recherches sur la terraformation (procédé qui consiste à rendre habitables (donc aussi semblable que possible à la Terre) les mondes hostiles, l'avenir de la race va reposer sur vos épaules, puisque c'est vous seul qui pouvez aménager des planètes, et peut-être même un jour rendre cette bonne vieille terre de nouveau vivable. Vous avez le contrôle de ces ins-

tallations, et vous pouvez examiner l'état des différentes bases dans tout le système solaire. Aucune action dans ce jeu, qui plus que comme un jeu d'aventure se présente comme un jeu de stratégie et surtout de gestion: survivre, construire, évoluer, tels devront être vos objectifs. Qu'est ce que je vous disais! C'est nazebroque et rien de plus comme idée et ça se vend! Ha, parce qu'il y a des cons qu'achètent? Rien de bien palpitant donc dans cette épopée aux graphismes austères, au son minimaliste, et dont les versions ST et AMIGA ne diffèrent en rien. La traduction française dans la doc est carrément catastrophique, que c'en est à point que tellement que ça



et mérite que j'en cause de celui duquel, que vraiment parce que bon!... Pour les passionnés des jeux de ce genre, uniquement, mais qui lui trouveront sans doute une durée de vie très limitée.

**Ed. ELECTRIC DREAMS**

disponible : ST-AMIGA

**Testé sur ST AMIGA**

**B. B.**

# ARCADE FLIGHT SIMULATOR

L'aventure commence en effet pendant la première guerre mondiale et nous amène jusqu'à la troisième (quoique, d'après Giraudoux, «la guerre de trois n'aura pas lieu». Bon OK, c'est môôôvais...)

La piste herbeuse est tout en bas, loin, très loin. Pour arracher le minuscule biplan du sol il faut tirer sur le manche, pour descendre on pousse. C'est élémentaire, la simulation ne va pas plus loin. Après, il faut surtout se préoccuper d'abattre la dizaine d'avions ennemis et c'est là que ça se corse car ces zincs savent manoeuvrer et ils tirent juste. Pour les avoir, il vaut mieux attaquer par derrière en évitant de canarder comme un dingue parce que les munitions, il y en a pas des masses et on est pas

toujours dans les parages d'une base. A éviter aussi : l'attaque de face car l'ennemi n'hésite pas à vous rentrer dedans et c'est toujours le joueur qui va au tapis! Jusque là, Arcade Flight Simulator a un petit air sympa genre 1943 mais avec quelques plus comme par exemple le plein que l'on refait en passant en rase-mottes sur l'icône «fuel». Pas facile lorsque plusieurs zincs ennemis vous cherchent et qu'il faut plonger en piqué sur le carburant. La jauge à gauche de l'écran sert d'altimètre et il faudra faire gaffe aux arbres et aux bâtiments. Le clou du soft est une mission de bombardement, épreuve nécessaire pour changer de guerre, de décor, d'avion et bien sûr de niveau. Le jeu, des fois que vous ne



l'auriez pas deviné, se déroule en scrolling vertical. Dès l'envol, on peut rebrousser chemin ce qui vous amène sur un océan mal fréquenté puisque l'ennemi y est présent et le kérosène rare. En sortant sur un côté de l'écran, on réapparaît de l'autre. L'adversaire connaît ce truc et ne se laisse pas semer (on est quand même pas dans un vulgaire Pac-Man!) Arcade Flight Simulator peut se jouer à deux. Mais si l'un des joueurs perd ses trois

avions, c'est le «Game Over» collectif. Pas de vol en solo, donc, pour le champion! A condition de n'accorder aucun crédit au mot «simulator» (un terme que Code Masters a largement galvaudé) on peut prendre son pied et pas qu'un peu. Un seul regret associé à une suggestion : pourquoi ne pas éditer ce «budget» sur disquette?

**Ed. CODE MASTERS**

disponible : CPC  
**Testé sur CPC K7**

**TGV**

PSSST!!!

# LES PREVIEWS

La rubrique  
de l'indiscrétion

## PAKIBASH

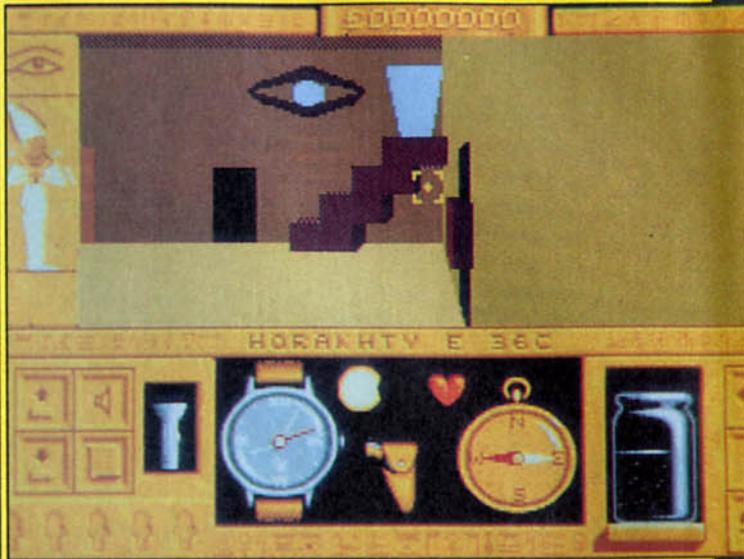
C'est un nouveau (play it again, Sam!...) JD TASV (soit Jeu De Tir A Scrolling Vertical, mais c'est la dernière fois que je le répète!...) qui nous arrive là. La différence essentielle avec ses prédécesseurs, c'est que les méchants que vous devez canarder avant qu'il n'aient eu la même idée sont de petits fakirs (les PAKIS) juchés sur des tapis volants. Ils ont en effet déci-

dé d'envahir tout l'univers et vous, KU KLUX JOE, vous devez vous débrouiller pour qu'il n'en soit rien. Côté jeu, il faut remarquer que le décor est plus large que l'écran, et qu'un scrolling horizontal peut donc s'ajouter au scrolling vertical, ce qui compense un peu le fait que ce dernier soit un peu saccadé. Il faut dire à sa décharge (et donc publiquement) qu'il est plein écran. Il faut dire aussi à sa recharge (les piles JOYSTICKHEBDO ne s'usent que si l'on ne s'en sert pas) qu'il n'y a même pas de musique pendant le jeu. Bref, c'est original mais moyen.

**KU KLUX SOFTWARE  
sur ST**



## TOTAL ECLIPSE



Déjà testé en PSSST! sur AMIGA dans JOYSTICK •YAPAPLUBO• HEBDO N°30. Au fait, j'y pense, le nom de l'éditeur y avait une erreur, il s'agissait de MICRO STATUS. Voilà la preview de ce soft d'action-aventure 3D temps réel formes pleines etc, etc, dans le style de DRILLER, mais cette fois sur ST.

Comme on pouvait s'y attendre avec ce type de soft où l'essentiel de l'image est calculé, la version ST ne diffère en rien de la version AMIGA. C'est pas gênant, parce que c'est de toutes façons un très beau soft qui s'annonce là, et j'ai hâte d'y comprendre quelque chose... **MICRO STATUS sur ST**

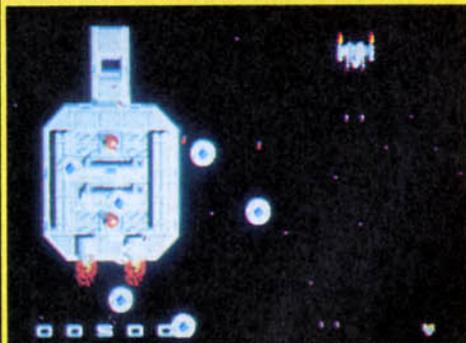
## STORMLORD

Déjà révélé sur CPC comme un jeu très bon et surtout très beau (en regard des capacités de la machine), STORMLORD sur AMIGA est carrément somptueux: les animations ont beaucoup gagné, les décors où apparaissent par instants des éclairs plus vrais que nature sont magnifiques, et surtout les couleurs de l'AMIGA sont

pleinement utilisées, et donnent un relief vraiment fantastique à l'univers de STORMLORD... et je ne parle pas du relief des fées, qui vaut lui aussi largement le détour! La qualité de cette adaptation est saisissante, et on aimerait bien en voir d'aussi belles plus souvent! **HEWSON sur AMIGA**



## ALPHAMAX



Non! C'est pas vrai?!... Un SPACE INVADERS, là, sur l'écran de mon ST unique et préféré, en 1989?... C'était bien la peine de faire la révolution, tiens! Ben comme ça on va fêter le bicentenaire du SPACE INVADERS en même temps; plus on est de fous, plus on rit! Qu'est-ce que je vais bien pouvoir vous raconter, moi, du coup? Tiens, je sais! Je vais faire de la pub à GOURIO: «Un ordinateur

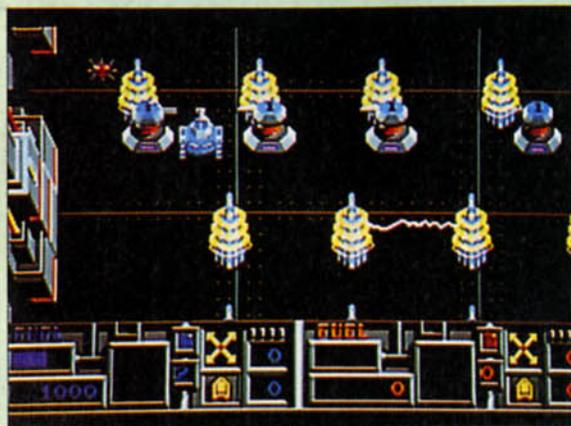
fait au bas mot 1 million d'opérations à la seconde, mais il a que ça à penser, aussi». C'est un extrait de «BREVES DE COMPTOIR», un bouquin indispensable de Jean-Marie GOURIO, édité par Michel LAFON. Achez-vous plutôt ça plutôt qu'ALPHAMAX, c'est sûrement moins cher et au moins ça vous fera marrer. **NEW DIMENSION sur ST**

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!

## VINDICATORS (DOMARK)

Nouvelle version AMIGA  
Déjà testé sur ST  
Dans JOYSTICK HEBDO N° 26



Sur AMIGA, VINDICATORS n'est pas particulièrement différent de ce qu'il était sur ST: même type de décors, mêmes animations, même maniabilité... Les décors et obstacles reposent sur le même principe, même s'ils semblent disposés différemment. En dehors de ça, ben c'est le même jeu, tout bonnement...

## GRAND MONSTER SLAM (GOLDEN GOBLINS)

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

Quasiment aussi beau que sur AMIGA, GRAND MONSTER SLAM sur ST est aussi rigolo, aussi bien conçu, et toujours aussi plein d'une dérision à l'égard des softs de simulation sportive, dont la micro avait bien besoin depuis qu'on nous submerge de foot, de hockey, de volley, machin-truc-ball sur micro. A croire que les programmeurs sont tellement dépourvus d'imagination qu'ils n'ont plus d'autre recours que de mettre sur disquette les derniers passe-temps un tant soit peu physiques qui subsistent dans le



monde de la réalité (vous savez, ce truc en 3D formes pleines qu'on peut voir en vrai relief sans lunettes spéciales et qui résiste quand on essaye d'y toucher)... En plus d'être dérisoire, ce soft est très bien fait, alors que demander de plus? L'adaptation sur ST? Eh ben voilà, emballé, c'est pesé! Bougez avec GOLDEN GOBLINS!...

## EXPLORA II (INFOMEDIA)

Nouvelle version AMIGA  
Déjà testé sur ST  
Dans JOYSTICK HEBDO N°3

Un jeu d'aventure génial, le deuxième du nom, des graphismes superbes, des sons digitalisés de partout et tout à la souris, oui vous l'avez deviné c'est effectivement EXPLORA II, qui est enfin disponible sur AMIGA. Je rappelle le scénario pour les partisans acharnés de l'AMIGA dédaignant lire des articles portants sur des softs ST. Après avoir, non sans peine retrouvé le meurtrier de votre père, vous vous apprêtez à revenir au château familial avec bien sûr comme moyen de transport: l'EXPLORA (merveille technologique, permettant des téléportations temporelles). Hélas la phase de translation est perturbée par un dérèglement des turbines temporelles entraînant une surconsommation de métal indispensable au fonctionnement de l'engin. Vous vous retrouvez à nouveau propulsé dans un vaste monde inconnu parsemé d'embûches où

votre principale préoccupation sera de trouver le métal cher à EXPLORA. Ce soft maintenant adapté sur AMIGA, ne perd rien de son intérêt, de ses graphismes, de ses sons, mais au contraire profite de la puissance de cette bécane pour être encore plus beau et plus jouable. Encore un soft qui fera des heureux chez les amigaistes.



## MICROPROSE SOCCER (MICROPROSE)

Nouvelles versions ST et AMIGA  
Déjà testé sur CPC  
Dans JOYSTICK HEBDO N°30

Nettement plus beau (mais ça paraît logique) que sur CPC, MICROPROSE SOCCER est plus joli graphiquement sur les 16 bits (mais quasiment semblable sur les deux machines), fonctionne sur plein écran et scrolle dans les quatre directions. Il y a aussi beaucoup d'options et de paramètres divers, comme la possibilité d'avoir la musique pendant le jeu, et celle de revoir un but au ralenti, qui tout en étant un peu «gadget» sont quand même des plus qui peuvent placer ce foot en concurrent direct de KICK OFF. La jouabilité de MICROPROSE SOCCER n'est cependant pas tout à fait aussi bonne, et si les sprites sont plus gros et que la balle, très bien dessinée, a elle aussi son ombre qui grossit sur l'herbe du terrain quand elle part en l'air, l'animation n'est pas tout à fait aussi rapide. Il faut tout de même noter l'option qui permet de choisir entre la prise en charge de la balle automatiquement par le joueur le plus proche de celle-ci ou en mode manuel selon votre bon vouloir.

## ATARI

Pas de problème, avec le Méga ST et le logiciel CALAMUS, on peut piloter une photocomposeuse linotype 300, et fabriquer ainsi le dazibao du lycée, c'est chic, un peu cher, mais chic! D'autre part, il semblerait que la laser SLM 804 serait tout à fait compatible Postscript, ce qui remplira de joie tous les adorateurs d'ALADIN à condition qu'ils aient le driver. Ha! Il faut un driver? Hé, vous lisez jamais La Baie Desangles, bande de nazes?

### OFFRE D'EMPLOI Commercial sédentaire H ou F

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

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

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

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

**CONTACTEZ NOUS IMMEDIATEMENT**

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

## ENVIE DE CHIEN



La B.D., ça vous dit quelque chose? Ah, quand même! Eh bien l'album de l'année vient de sortir! En mai, dis-donc... Ca s'appelle ENVIE DE CHIEN, de SILVIO CADELO, et c'est chez CASTERMAN (c'est donc sorti par épisodes dans (A SUIVRE), pour ceux qui connaissent). CADELO est un jeune auteur italien, imposé à METAL HURLANT par ALEXANDRO JODOROWSKY (c'est à dire pas n'importe qui!!!) du temps de la gloire de ce canard. C'était une bonne idée qu'il avait eu là, JODO, parce que CADELO est vraiment un dessinateur comme on en fait pas assez. C'est beau à un point que vous pouvez pas savoir. Beau et étrange... Avec des couleurs à s'en cogner la tête contre les murs, un dessin sublime, un scénario fabuleux, même la façon dont l'histoire est construite est incroyablement belle. C'est doux et cruel, triste et beau, et vous pouvez toujours vous broser pour que je vous résume l'histoire; courez vous acheter cet album avant que je ne me fâche... Imaginez qu'un fou meurtrier qui veut changer le destin de son enfant vous agresse dans une ruelle sombre pour vous arracher le cœur et le donner à son fils (j'ai déjà dû en dire un peu trop, là...), vous créveriez sans avoir eu le temps de connaître «ENVIE DE CHIEN». Cet album est une splendeur, un chef-d'œuvre de la B.D., un sommet! Il y a un petit détail qu'il faut mentionner, tout de même: CADELO est un génie! Alors forcément, dans ces conditions, c'est facile...

## CHARGEZ !

La liste des softs que votre revendeur préféré reçoit cette semaine

3D POOL (FIREBIRD)	CPC/ST
AIRBORNE RANGER (MICROPROSE)	AMIGA
BLACK CAULDRON (ACTIVISION)	AMIGA/PC
CIRCUS ATTRACTIONS (RAINBOW ARTS)	AMIGA/C64/ST
DARK SIDE (MICRO STATUS)	AMIGA/ST
FLYING SHARK (FIREBIRD)	AMIGA
GARFIELD (SOFTTECK)	AMIGA
LEGEND (CRL)	AMIGA/ST
LES BEST D'US GOLD (US GOLD)	ST
OUT RUN, GAUNTLET II, 1943, STREET FIGHTER	AMIGA/ST
MASTER COLLECTION (UBI SOFT)	AMIGA/ST
FOOTBALL MANAGER II, MARBLE MADNESS, HOT SHOT, NIGEL MANSELL'S GP	CPC
MEGAPACK (LORICIELS)	CPC
BILLY LA BANLIEUE, SEME AXE, RALLY II, TENNIS 3D, FOOT, BILLY II, MACH III.	AMIGA/C64/CPC/SPECTRUM/ST
NAVY MOVES (DYNAMIC)	C64/ST
NIGHT DAWN (RUSHWARE)	PC
RED STORM RISING (MICROPROSE)	ST
RVF HONDA (MICRO STYLE)	AMIGA/PC/ST
SAVAGE (FIREBIRD)	AMIGA/ST
SOCCER (MICROPROSE)	CPC/PC
STARTRAP (LORICIELS)	C64
STARTREK (FIREBIRD)	PC
STREET FIGHTER (CAPCOM)	ST
TIME RUNNER (SOFTWARE BUSINESS)	CPC
TIMES OF LORE (ORIGIN)	AMIGA/PC/ST
WINDSURF WILLY (SILMARILS)	

## MICRO APPLICATIONS

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

Superbase 2.0 version ST vient de sortir. Cette base de données s'ouvre sur la communication, puisqu'elle peut récupérer des fichiers Lotus, Dbase, et en importer par modem. 890F avec la notice.



## MIDI

Les 17 et 18 juin, vous pourrez tout découvrir gratuitement sur la norme MIDI en allant dans la grande halle de la Villette, à Paris.

L'AFUM ou Association Française des Utilisateurs de MIDI organise ses journées pour vous permettre de vous comporter en blaireaux sans qu'on se foute de votre tronche si vous ne bitez rien à cette norme de transfert de signaux. Si vous avez des questions à poser, n'hésitez pas, c'est le moment!

# S GENEEES

## VIRGIN



Après le Mégastore, c'est parti pour une nouvelle aventure de Richard Branson, le patron du groupe Virgin. Il vient en effet de signer un accord de distribution à long terme des consoles et des jeux SEGA. Le but est d'atteindre 1 million de consoles en Europe d'ici la fin de l'année. Espérons que le prix des cartouches baissera!

## TOSHIBA

Vous êtes un dragueur hi tech? Vous vous baladez avec votre portable pour impressionner les filles? OK! Grâce à l'EXPRESS WRITER 301 de Toshiba, vous allez faire encore plus fort! Maintenant vous imprimerez vos lettres d'amour, vos dessins, n'importe où, sur papier thermique, en qualité courrier, puisque cette imprimante est autonome, légère, compacte et qu'elle pourra être rangée dans votre sac à dos. Son poids: 1.9 kg; ses dimensions: 310 X140 X75mm; son prix: 4000F environ.



## SUBLOGIC

Oyez, oyez, possesseurs de FLIGHT SIMULATOR 2, JET, STEALTH MISSION, UFO ET THUNDERCHOPPER, sur PC, ATARI ST, AMIGA, MAC, APPLE 2 ET C64, savez vous qu'un nouveau disque scénario vient de sortir. Avec «HAWAIIAN ODYSSEY» Scenery Adventure, vous allez non seulement voler au dessus de Hawaï, mais rechercher l'île sur laquelle se trouve le passage secret qui mène au pays merveilleux. C'est nouveau, c'est pas encore sorti, mais ça va faire un malheur! Héla, on lui envoie la disquette au rédac chef! On lui expédie vite fait la disquette au rédac chef! On va prendre deux baffes si on la dépose pas vite fait sur son bureau! Quoi? C'est pas encore prêt! L'éditeur est en retard? La semaine prochaine? Bon, ben l'auras une petite baffe quand même!

## COMMODORE

Le PC 30 III serait disponible. C'est un 286 tournant à 6, 8, 12 Mhz. Ce qui est intéressant pour tous les adorateurs de simulateurs de vol, de jeux avec des scrollings et les utilisateurs de bases de données géantes. Les graphistes quant à eux s'exciteront les rétines en créant des anim pleines de fractales et de courbes tordues au max. C'est livré avec 640k de mémoire extensible à 16 Mégas (si vous avez les sous), un lecteur 3.5 pouces de 1.44Mo, et un

disque dur de 20Mo. En standard, vous avez l'EGA, le CGA, le MDA, et l'HERCULES. C'est bien, ça vaut 13990FHT avec moniteur EGA 14 pouces monochrome et 17690FHT pour la même chose mais en couleurs.

## HYPEREXE

Le concept Hypercard fait des petits sur PC. Hyperexe est un Hypertexte travaillant en mode texte, (kes ki di, ch' compren qued!), enfin c'est un truc, un machin, qu'il est un rassemblement d'infos, de docs de fichiers de toutes sortes, reliés entre eux par les liens les plus sacrés qui soient dans la micro. C'est une association d'idées quoi, en quelque sorte! Ouais, c'est ça, l'as raison. Tiens pendant que t'as la bouche ouverte, va donc fermer la fenêtre de ce truc qui marche avec Windows. 4900F HT. C'est un produit Microspace. Ben dis donc, on fait pas dans l'économie depuis quelques paragraphes!

## EXAMENS

NATHAN dans sa grande mansuétude a daigné nous informer que cinq logiciels destinés à la révision du BEPC étaient sur le point de sortir. Au programme les matières importantes à potasser: le français, les maths, l'histoire, la géo. Tout le programme, quoi! Ça tourne sur ST, PC compatibles,

et CPC. 225F. Si vous êtes recalés, c'est que vous vous y êtes pris trop tard, ou bien que vous êtes nuls!

## VACANCES

OPTION PRESSE DIFFUSION, les ceusses qui s'occupent du contrôle de la diffusion en kiosque de votre hebdo favori (des gens très bien, donc!), ont édité un bouquin qui n'a strictement rien à voir avec l'informatique et dont il faut par conséquent absolument qu'on vous parle: vous n'en avez pas marre d'être toute l'année planté devant votre écran, complètement absorbé par vos projets de programmes au point que vous vous relevez la nuit pour débbugger quelques lignes, en ne vivant que pour et par votre micro? Cool! Décompressez un peu! Prenez des vacances! Ce bouquin, c'est l'édition 89 du GUIDE VVB (Vacances Vertes et Bleues). Vous y trouverez tous les plans d'enfer pour les locations, les séjours en camping, chambre d'hôtes, gîtes ruraux, avec plein de conseils sur les coins à voir, les activités de loisir, et tout ça pour toute la France (et un peu d'étranger), région par région. C'est très complet, c'est en vente chez les marchands de journaux, et avec ça vous n'aurez plus d'excuse pour ne pas partir au moins un week-end vous oxygéner un peu les éponges. Mais surtout... ne partez pas avec votre ordinateur!

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

- |                            |                             |                             |                             |                             |                             |
|----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 7  | <input type="checkbox"/> 13 | <input type="checkbox"/> 19 | <input type="checkbox"/> 25 | <input type="checkbox"/> 31 |
| <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 8  | <input type="checkbox"/> 14 | <input type="checkbox"/> 20 | <input type="checkbox"/> 26 |                             |
| <input type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> 9  | <input type="checkbox"/> 15 | <input type="checkbox"/> 21 | <input type="checkbox"/> 27 |                             |
| <input type="checkbox"/> 4 | <input type="checkbox"/> 10 | <input type="checkbox"/> 16 | <input type="checkbox"/> 22 | <input type="checkbox"/> 28 |                             |
| <input type="checkbox"/> 5 | <input type="checkbox"/> 11 | <input type="checkbox"/> 17 | <input type="checkbox"/> 23 | <input type="checkbox"/> 29 |                             |
| <input type="checkbox"/> 6 | <input type="checkbox"/> 12 | <input type="checkbox"/> 18 | <input type="checkbox"/> 24 | <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 \_\_\_\_\_





**Silmarils**

## 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 régates ?
- 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 \_\_\_\_\_

## LES GAGNANTS DU CONCOURS DRAGONNINJA

Les voili, les voilà, les résultats que vous attendiez sont là!!!

Pour avoir des chances de gagner il fallait répondre:

en 1: la ville, le camion, les égouts

en 2: RONNIE le président des U.S.A.

en 3: un hamburger

en 4: meilleur logiciel d'Action

en 5: RAMBO 3, ROBOCOP,

DOUBLE DETENTE,  
LES INCORRUPTIBLES

Lionel VILNER est vraiment  
THE BEST et, gagne:  
LE VERITABLE JEU D'ARCADE  
DRAGONNINJA



Un mec super content :  
Lionel

Et il y a un tas d'autres veinards:

2ème au 3ème lot :  
1 CASQUETTE OP.WOLF  
1 T-SHIRT OCEAN  
BALANTZIAN Olivier  
KULAHLI Philippe

4ème au 10ème lot :  
1 T-SHIRT OCEAN  
DEVIN Nicolas  
BRUILLON David  
DE GRAVE Arnaud  
GARCIA Christophe  
BOUTELOUP Sébastien  
TAQUET Bruno  
MONGE Jean-Noël

11ème et 30ème lot :  
1 JEUX OCEAN  
MERUBEL Thomas

BECAT Sébastien  
TRAN Sébastien  
LECLERC Cyril  
ANRES Damien  
LABARRE Vincent  
BECAT Sébastien  
MAZZUCCO Lorenzo  
ESPALLARGAS Erik  
DIARRA Mamadou  
MAFFEI Arnel  
GIMENEZ Sébastien  
LOUIS Méan  
FILIPPIGH Michaël  
DIARRA Cadja  
BENARD Olivier  
DELAVAISSIERE Laurent  
POTIER Vincent  
PACEK Eric  
CHARBONNEL Lionel

## 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 - COMMODE - 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 Saint-Honoré 75001 PARIS

**OUI, Je m'abonne pour 6 mois (24 N°s) à 200 F au lieu de 240 F.**

NOM .....  
PRENOM .....  
ADRESSE .....  
CODE POSTAL ..... VILLE .....  
AGE ..... ORDINATEUR ..... SIGNATURE .....  
Avez-vous un MINITEL ? .....

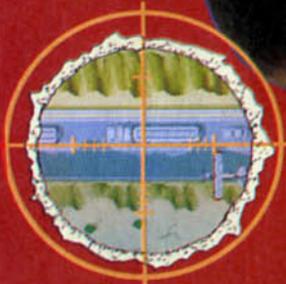
Il a l'habitude d'obtenir ce qu'il veut.. Cette fois, il veut se venger

Il est grand... Il est de retour. Il s'appelle James Bond 007... Vous le retrouverez dans une superbe adaptation du nouveau film PERMIS DE TUER et vous pourrez même prendre sa place.

PERMIS DE TUER est un jeu à multiples rôles et à multiples niveaux. Vous conduisez des hélicoptères, des bateaux et des tanks, vous faites quelques sauts en parachute et quelques tours en ski nautique.

Votre but est simple, votre arme aussi. Votre tir doit être très précis pour éliminer tous les méchants. Vivez les actions et les aventures du plus célèbre mais non moins Secret Agent au monde, 007, dans le film le plus nouveau et le plus génial du moment.

James Bond dans PERMIS DE TUER... bientôt sur vos petits écrans et tout près de vous.



ALBERT R. BROCCOLI  
Presents  
**TIMOTHY DALTON**  
as IAN FLEMING'S  
**JAMES BOND 007<sup>™</sup>**

**PERMIS DE TUER**

Bientôt disponible sur  
ATARI ST, AMIGA, PC, C64, AMSTRAD et SPECTRUM

DeMARK

© 1987 DeMark, S.A. and Grand Access Company. All Rights Reserved.

UA

UNIVERSAL PICTURES

Distribué dans les FNAC  et les meilleurs points de vente.



Distribué par :

**UBI SOFT**

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

James Bond (Timothy Dalton) and  
Pam Bouvier (Cary Lowell) in  
a scene from L'ENCENTE TO RILL

# LA BAIE DES ANGLAIS

## SCOOP : LE COMPI- LATEUR GfA 3.0!

Ben dis donc, on a failli l'attendre, lui. D'autant que certaines rumeurs, provenant d'un groupe qui édite un basic dont le nom commence par O et se termine par N, disaient que GfA avait totalement abandonné l'idée de le sortir un jour. En fait, disons-le franchement, c'est la version Amiga du GfA Basic qui a largement retardé la sortie du compilateur pour Atari. D'où l'on peut conclure sans vergogne que les Amigas sont des salops, comme je le lisais encore récemment sur les murs de l'école primaire de mon quartier (c'est une exception, les enfants: ça s'écrit «salaud». Et «abbat» s'écrit «à bas». Merci Tonton. De rien). Dans le genre rumeurs, on a pu entendre également qu'il était déjà sorti en Allemagne, depuis le 16 mai, même, et j'ai un copain qui l'a vu là-bas dans les magasins, même. Eh non. A l'heure où vous lisez cet article, il n'est PAS sorti là-bas non plus. Il va sortir, en fait, entre le 15 juin et le 15 juillet. Et pourquoi ça serait plus vraisemblable que les annonces qui le prévoient pour le 20 septembre 88 à 14h15, le 12 novembre au matin, le 6 décembre, à la mi-février, à la fin du printemps, dans le courant 89 (remarquez d'ailleurs que les annonces en question perdaient leur précision à mesure que le temps passait)? Parce que cette fois-ci, permettez-moi de vous dire que je l'ai, chez moi, il est palpable, concret, réel. Et il compile. Ah, pour ça oui, il compile. Plutôt bien, même. Voyons ça. D'abord, première chose qui va

en étonner plus d'un: il compile à la manière des compilateurs C, c'est-à-dire qu'il crée des modules objet qu'il linke ensuite. Oh, j'en vois qui se hérissent! Bande d'ignares! Je vais vous expliquer en quoi ça consiste. On a, quelque part sur une disquette, une «bibliothèque» de fonctions. En somme, c'est un fichier qui comporte des tas et des tas de fonctions pré-compilées. Lorsqu'on crée un module objet, on se contente de créer un fichier qui va être du type: «fonction numéro 12 de la bibliothèque Machin.lib - fonction numéro 352 de la bibliothèque Truc.lib - fonction numéro 45», etc... Ce module objet, a priori, on ne peut pas en faire grand chose (soi-même, j'entends). Il faut le «linker», c'est-à-dire passer par une moulinette qui va remplacer le numéro des fonctions appelées par les fonctions elles-mêmes, qu'il va naturellement chercher dans la bibliothèque. Et alors, où est l'avantage?

Très simple: d'autres compilateurs, dans d'autres langages, créent eux aussi des modules objet. Et rien n'interdit de les... linker ensemble! Rien ne l'oblige non plus, d'ailleurs. Je dis ça pour ceux qui paniquent à l'idée de changer de langage, il existe une option qui compile directement, sans passer par tout ça. Comme le compilateur du GfA 2.0, en somme. Mais l'intérêt, pour un vrai développeur, c'est de pouvoir mélanger les langages. On sait bien que chacun a ses spécificités: l'assembleur est particulièrement chiant à programmer, mais particulièrement rapide; le C excelle dans les manipulations de pointeurs, et le GfA est ultra-con convivial. Pourquoi donc ne pas utiliser tous ces avantages à la fois? Hein, pourquoi? Vous ne trouvez pas la réponse? Justement, c'est parce qu'il n'y en a pas. Et donc, on peut les mélanger. En plus de ça, le compilateur GfA est très

nettement compatible avec le Turbo C, qui n'est toujours pas sorti en France mais ça pourrait peut-être s'arranger dans les mois qui viennent. Très nettement compatible, ça veut dire que ça a même été conçu pour: une bibliothèque compatible Turbo C est fournie. Et c'est un sacré avantage, parce que jusqu'à preuve du contraire, le Turbo C est l'un des deux meilleurs compilateurs C du marché, sinon le meilleur. Bon, je vous emmerde, avec mes considérations mystico-philosophiques? Ok, passons à un aspect plus concret: la vitesse. Il est très rapide. Très très rapide, même. Quelques exemples. Les boucles sont deux fois plus rapides qu'en 2.0 compilé, qu'elles utilisent des variables entières ou réelles. Une boucle de 0 à 100000 en entier prend 0,77 secondes. Les multiplications en réel sont quelque chose comme 0,7 fois plus rapides, et

les multiplications d'entiers - tenez-vous bien - non, mieux que ça - sont 20 (vingt) fois plus rapides. Le Bmove (déplacement de blocs-mémoire) accéléré d'un facteur 0,25 environ, ce qui est considérable, vu la difficulté de la chose. Les Dpoke sont deux fois plus rapides, alors que les Poke et Lpoke sont à peine accélérés. Bizarre, hein? L'addition d'entiers: deux fois plus rapide. La division: 8 fois plus rapide! Le remplissage d'un tableau (Arrayfill): deux fois plus rapide. La lecture séquentielle d'un fichier (Bget): deux fois plus rapide. Les déplacements de blocs à l'écran (Put et Get): deux fois plus rapides. Les cosinus: un petit chouïa plus lent. Ah tiens? Que se passe-t-il? Apparemment, la précision des réels est plus grande, ce qui entraînerait des temps de calcul plus lent. Je précise, pendant que j'y suis, que Micro-Application a eu l'extrême bonté de me donner une pré-version; qu'Ostrowski (l'auteur du GfA Basic et du compilateur) travaille à la vitesse de la lumière; qu'en 15 jours, il a implémenté environ une centaine de fonctions; et qu'à l'heure où vous lisez ces lignes, certaines instructions ont peut-être été encore améliorées par rapport à la version que je possède actuellement. Si c'est le cas, il est bien évident que nous continuerons à vous donner quelques tests comparatifs. Dans les instructions qui n'ont pas - pour l'instant, du moins - été accélérées, on trouve le Print (bien sûr), l'instruction Text, Xor, Seek, Inc... Mais là, il convient de tempérer cette remarque. Text, par exemple, va exactement à la même vitesse qu'en 2.0 compilé, puisque c'est une routine Gem. Cependant, il est désormais possible d'utiliser Atext, qui est l'équivalent en LineA et qui est quelque 20% plus rapide. De nombreuses instructions nouvelles étant disponibles, dans la majorité des cas, on trouve toujours une équivalence qui permet d'accélérer le traitement. J'ai oublié de spécifier quelque chose d'important, tout à l'heure. Lors du linkage, il est possible de demander l'adjonction de la table des symboles au programme. Qu'est-ce que ça veut dire? Ça veut dire que le programme compilé (qui est donc en assem-

bleur) comportera des labels, qui sont les labels même que vous pouvez placer en GfA. Cela facilite énormément (quantiquement, devrais-je dire) la lisibilité du programme compilé lorsqu'on utilise un désassembleur. Justement, je me suis un peu amusé avec cette possibilité. J'ai regardé comment est codée la multiplication. C'est en général un problème ardu, car la multiplication du 68000 est particulièrement lente. On cherchera, dans la mesure du possible, à l'éviter. J'ai donc tapé une source du style: `a%=a%*2 a%=a%*3` Etc... Je l'ai compilé et je suis allé voir. Les résultats sont extrêmement intéressants: pour la multiplication par deux, il fait ceci (rassurez-vous, je traduis ensuite): `LEA -$8000(A5),A0 MOVE.L (A0),D0 ADD.L D0,D0 MOVE.L D0,(A0)` Les deux premières lignes permettent de prendre la valeur qui est contenue dans A% et de la placer dans D0. Pour simplifier, disons que D0 est, en assembleur, l'équivalent d'une variable. La troisième ligne, c'est l'opération proprement dite. Au lieu de multiplier D0 par deux, ce qu'on lui a demandé de faire, il l'ajoute à lui-même, ce qui revient au même tout en étant infiniment plus rapide. La quatrième ligne permet de stocker le résultat dans l'emplacement mémoire réservé à la variable A%. Et que va-t-il faire pour une multiplication par trois? Les lignes 1, 2 et 4 restent les mêmes, le reste devient: `MOVE.L D0,D1 ADD.L D0,D0 ADD.L D1,D0` Traduction: Il copie D0 (qui contient A%) dans D1, il ajoute D0 à lui-même (D0 contient donc A%\*2), et il rajoute à D0 le contenu de D1 qu'il venait de mettre de côté. En fait, il remplace une multiplication par trois additions. Et on gagne encore du temps (la multiplication 68000 est VRAIMENT très lente). Piqué au vif, hein? Attendez, il y a encore mieux: la multiplication par quatre. Ça donne: `LSLL #2,D0` Bon, c'est connu, pour multiplier par une puissance de deux, il suffit de décaler la valeur de cette puissance. Pour multiplier par huit, qui représente  $2^3$ , il faut faire trois décalages à gauche. Et cinq, alors, qui n'est une puissance de rien du tout puisque c'est un nombre premier? Très simple: `MOVE.L D0,D1 ASLL #2,D0`

`ADD.L D1,D0` On met la valeur originale de côté dans D1, on multiplie D0 par quatre et on lui rajoute D1. On continue avec six? Allons-y: `ADD.L D0,D0 MOVE.L D0,D1 ADD.L D0,D0 ADD.L D1,D0` D'abord, on ajoute A% à lui-même. On obtient donc  $2 \times A\%$ , que l'on met de côté dans D1. On ajoute encore une fois D0 à lui-même ce qui donne  $4 \times A\%$ , et on lui ajoute le D1, ce qui donne bien  $6 \times A\%$ . Etonnant, non? Et comment va-t-on faire pour la multiplication par sept? On va calculer  $8 \times A\%$  (qui est rapide puisque c'est un décalage, essayez de suivre, un peu) et lui soustraire A%. Etc, etc. Il y a quasiment un algorithme par cas de figure. Bref, tout ça pour vous dire que c'est quand même drôlement bien fait. En passant, on peut remarquer que les expressions suivantes: `A%=A%*2 A%=MUL(A%,2) MUL A%,2` Seront compilées exactement de la même façon. Même si vous programmez comme un pied, il corrige! Pas banal! Et la taille du code, me direz-vous? Elle est en moyenne, à programme égal, 10% plus importante. Mais il faudrait être stupide pour compiler en 3.0 des programmes écrits en 2.0, puisque justement la 3.0 offre tout un tas de fonctions qui permettent de faire en une ligne ce qui prenait 5 ou 6 lignes en 2.0 (les appels VDI, AES...). Disons qu'un programme utilisant au mieux les fonctions de la 3.0 sera 30% plus petit que le même programme utilisant au mieux les fonctions de la 2.0. C'était un bref aperçu de ce compilateur dont nous vous reparlerons très bientôt. Encore une fois, n'allez pas tanner votre revendeur, il ne l'a pas encore. On vous prévient. Le prix? Vous voulez le prix? 350 francs. Pas cher du tout, vu la qualité de la chose. Zut, j'ai pas

dit qu'on pouvait faire des accessoires directement. Zut, j'ai pas parlé des variables externes. Ni des directives de compilation. Mais j'ai plus la place. On en recausera.

## SCOOP : L'EDITEUR GFA 3.06!

La dernière version disponible de l'éditeur GfA est la 3.06. Elle comporte quelques fonctions supplémentaires (possibilité de changer le titre du sélecteur d'objets avec le TOS 1.4, possibilité de saisir des mots ou des mots longs sur un fichier...) et quelques bugs en moins. On peut se la procurer directement chez Micro-Application (58 rue du faubourg Poissonnière, 75010 Paris), auquel cas c'est gratuit, ou par poste, en joignant la disquette originale, auquel cas c'est 60 francs (frais d'envoi).

## SCOOP : LES SOURIS PASSE- MURAILLE!

Vous prenez une cloche en verre et vous placez dessous un chat et une souris. Une demi-heure après, vous constatez que la souris a disparu. Qu'en déduit-on? Que seule la souris a le pouvoir magique de traverser le verre. Extrait de l'excellent bouquin «Incroyable... Mais faux» d'Alain Cuniot. Achetez-le.

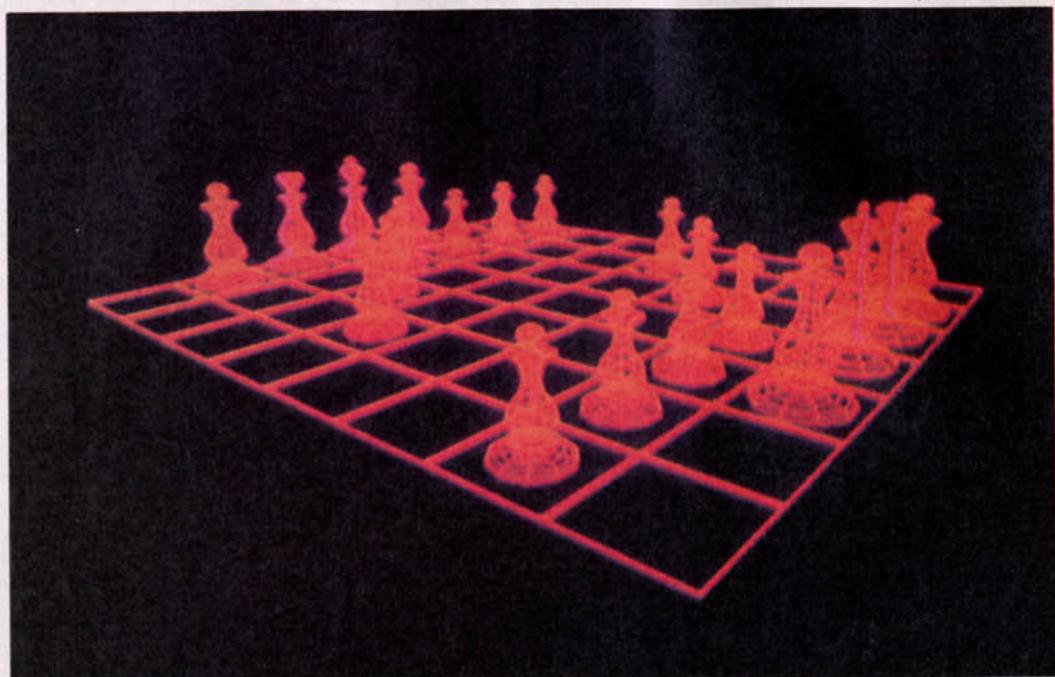
Michel DESANGLES

# PRAxIAL MICRO

Dans le domaine de l'enseignement, l'image de synthèse, l'image calculée prend sa place tranquillement mais sûrement. Exemple: Bull et Praxial micro se sont proposés pour offrir 1000 solutions, 1000 stations de travail, de CAO, DAO pour parfaire votre éducation et votre formation. Cette offre pourra s'appliquer dans différents domaines aussi divers que l'ingénierie en mécanique ou bâtiment, l'architecture, ou le design industriel. Deux solutions différentes vous sont proposées : la station AT comprenant une machine Bull Micral 35F, 8 Mhz, 640 K de ram, disque dur de 20 Mo et lecteur de disquette de 1.44Mo, coprocesseur 80287, une carte et un écran couleur EGA. Mais ça ne suffit pas pour faire des petits miquets tout ça, donc il y a une table à digitaliser BENSON 6451 et un logiciel, Conception 3D avec lequel vous pourrez vous taper de la 2D et de la 3D, faire la gestion des faces cachées, grave problème, et comprenant également trois bibliothèques de symboles classiques pour ceux qui pratiquent la mécanique paramétrée, l'architecture ou la schématique électronique. Avec ça, vous pouvez déjà

# LE MIROIR AUX ILLUSIONS

## LE MIROIR AUX ILLUSIONS



3D

frimer, mais pas autant qu'avec la deuxième station de travail comprenant le matos suivant: Micro ordinateur Bull Micral 75, 16 Mhz, 2Mo de ram, Disque dur de 60 Mo, disquette 1.2Mo, copro 80387... Pas mal, mais c'est à partir de là que va surtout se faire la différence: carte graphique haute définition 800 X 600, 16 couleurs et écran 20 pou-

2D

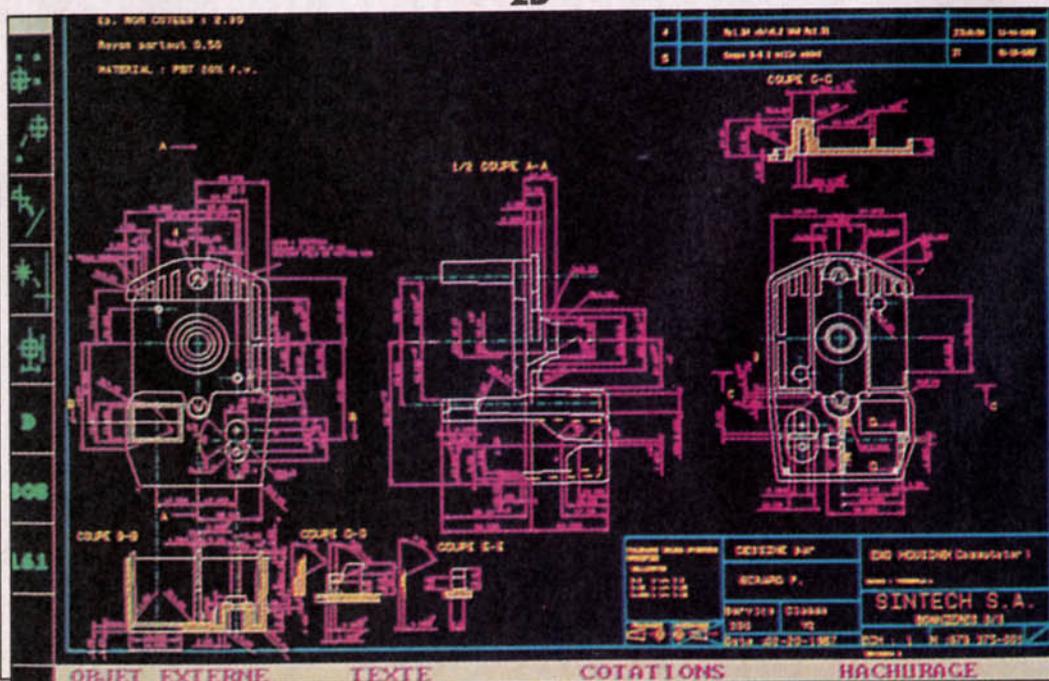
ces comme les pro. Ensuite nous avons la table à digitaliser Benson 6451 et Conception, le logiciel 3D que l'on ne confond pas avec la cousine espagnole, merci! Pour le logiciel, ça nécessite quelques tuyaux sur les possibilités des différents modules. Le 2D: Il est destiné à la création de plans techniques à l'échelle. La création des

dessins se fait de manière classique, soit par digitalisation d'éléments existants, soit par dessin pur et dur, soit par utilisation d'éléments contenus dans la boutique, soit enfin par mélange des trois. Mais ces éléments peuvent être passés en 3D, pour peu que l'on file les indications utiles et nécessaires à la machine. Le module 3D, quant à lui offre la possibilité de concevoir et manipuler des objets en 3D. Ce qui est normal. Il permet également les échanges de fichiers avec d'autres systèmes de CAO et DAO grâce aux interfaces IGES, DXF, DEF et j' en passe!... C'est beau la technologie!

### LE MIROIR AUX ILLUSIONS

#### RUBRIQUE DU JOYSTICK ENCHANTE

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



**OUVERTURE  
LE 17 JUIN**

**UN JEU  
QUOTIDIEN**  
entre 18 et 19 H

**MESSAGERIE  
FORUM  
BAL  
PETITES  
ANNONCES  
S O S  
DEBAT  
TRIBUNES  
MORE DE RIRE  
PONY EXPRESS  
HIT PARADE**



**UN CONCOURS  
MENSUEL**

**GAGNEZ :**

DES MINUTES  
EN 3614

UN LECTEUR  
VIDEO DISC  
COMPAC

DES CONSOLES  
SEGA

DES SOFTS

DES T-SHIRTS  
JOYSTICK

DES DESSINS DE  
BRUNO BELLAMY  
DEDICACES

etc...

**UNIQUE !**

**2000 TRUCS,  
ASTUCES,  
SOLUCES, POKES,  
VIES INFINIES...**  
à consulter

Avec **téléchargement**

pour **AMSTRAD CPC**

(logiciel & Cable AMCHARGE)

POUR TOUTES  
LES MACHINES

**... ET POUR SEGA !**

**MORE DE RIRE !**

Un matin, Madame demande à sa bonne :

- «Que faites vous ce matin, ma fille ?».

Elle répond (sans faire de liaisons) :

- «Je fais du pot au feu».

- «Non, Non !, On doit toujours faire les liaisons partout».

L'après-midi, Madame demande à sa bonne :

- Et maintenant, qu'allez-vous faire ma fille ?

La bonne répond (en faisant) les liaisons partout :

-«Je vaizallezfrotterl'habità-Monsieur».

Sébastien NICOL

Un homme à la maternité voit arriver la sage-femme en disant :

- «Votre enfant est né, c'est un

garçon et il est très grand.

- «Ce n'est pas étonnant, avec la cheminée que j'ai».

Dit-il en montant son sexe.

Elle répond :

- «Hé bien, vous feriez bien de la ramoner parce qu'il est noir».

Anthony RENAUD



Deux hommes vont au théâtre. Pendant l'entracte, il se rendent aux pissotières.

- «Belle pièce ! fait l'un d'entre eux».

- «Pédé !!!».

Dit l'autre...

Pierre DEREZ



"Madame !" Votre bébé a un problème !

- Quoi ?, Quoi ???!

- Ben voilà ! Il est 1/3 jaune, 1/3 blanc, 1/3 noir!

- Oh ! Non ! «Appelez mon mari s'il vous plait».

Le mari arrive.

«Qu'est-ce qu'il se passe ?».

- Euh ! Notre enfant est 1/3 jaune, 1/3 blanc, 1/3 noir !

- Mais ne t'inquiète pas ! ça doit être la partouze qu'on a fait il y à 9 mois !

- Ah oui ! Ouf ! Mais... il va pas aboyer ?



Bravo à  
Christophe  
ABRIC  
qui gagne  
le soft de la  
semaine

A la prochaine...  
BUG RABBIT





# 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 BACmans!!!

Les palmiers, les filles en maillot de bain, le sable chaud...  
AArrghhh!! Seulement le mois prochain!

Mais par contre le serveur JOYSTICK  
Hebdo c'est aujourd'hui... **3615 JOYSTICK**.  
(un peu de pub et hop une augmentation)

**FRANK NAHON** est la **STAR** de cette  
semaine, avec la solution et les plans  
complets de **PRISON**.

Il va donc recevoir en même temps que son  
gros **chèque de 400 F.**, un **soft** pour son  
**AMIGA**.



## AFTERBURNER

*C'est toi le code de lancement?*

**-3615 JOYSTICK**

```

10 REM Vies infinies pour AFTERBURNER
20 B=0:FOR I=262470 TO 262643 STEP 2
30 READ AS:A=VAL("&H"+AS)
40 B=B+A:POKEW I,A:NEXT I
50 IF B<> 432748 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
60 PRINT "FAIRE UN RESET (CTRL A/A ET LE JEU SE CHARGE)"
70 ADD=262544:CALL ADD
80 DATA 297C,4,152,1FA,4EEC,C,33FC,100
90 DATA 7,F7B2,4EF9,7,F484,2C79,0,4
100 DATA 207C,FE,88C0,247C,4,1DC,43F9,4
110 DATA 0,47F9,0,100,303C,145,12D8,16DA
120 DATA 51C8,FFFA,4EF9,4,1A,2C79,0,4
130 DATA 426E,2E,2D7C,4,1B0,226,4EAE,FD9C
140 DATA 2D40,22A,4EF9,4,1AA,4,1B8,0
150 DATA 0,4AFC,4,1B8,4,1D2,121,F6
160 DATA 4,1D2,0,0,4,160,2863,2941
170 DATA 2E47,7269,666F,23FC,4E71,4E71,1,420
180 DATA 879,1,BF,E001,4EF9,0,1000
  
```

## AMSTRAD

### CRAZY CARS

*Pour écrire à TITUS, employez les  
"CRAIES ICARE"*

```

10 REM Temps infini pour CARZY CARS
20 REM Version Cassette de P. FUNARO
30 CALL &BD37:POKE &BDEE,&C9
40 MODE 1:FOR I=0 TO 15:INK I,0:NEXT I
50 BORDER 0:LOAD "!",&C000
60 MEMORY &1FFF:FOR I=1 TO 15
70 INK I,PEEK(65500+I):NEXT I
80 LOAD "!:POKE &51A5,0
90 POKE &41F2:POKE &41F3,0
100 POKE &41F4,0:POKE &41F5,0
110 POKE &41F6,0:POKE &41F7,0
120 POKE &5929,1:CALL &4000
  
```

# 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 1750frs cette semaine pour :

Frank NAHON, Patrick FUNARO,  
Cyrille et Eric (400 F. à chacun),  
Serge BROCKER et  
Patrick FELDMANN (200 F.),  
Pierre BOUTAVANT (150 F.),  
Olivier BALANTZIAN (100 F.),  
Patrick MERLIN, RUNNY  
(50 F. à chacun)

A mercredi prochain



**DANBOSS & DANBISS**



## BATMAN

Même Batman y fait 36.15 code JOYSTICK

```

10 REM Energie infinie pour BATMAN
20 OPTION BASE 1:DIM AA%(1024)
30 ADD=VARPTR(AA%(1))
40 FOR I=0 OT 81 STEP 2
50 READ AS:A=VAL("&H"+AS)
60 POKE ADD+I,A:NEXT I
70 CALL ADD
80 DATA 42A7,7E20,3F07,4E41,2EBC,2,1
90 DATA 4DF9,7,6000,2F0E,2F3C,4,2
100 DATA 4E4D,588F,41FA,22,DCD8,3CFC
110 DATA 41F9,588E,2CFC,303C,4A2E,7005
120 DATA 3CFC,3140,3140,3CD8,51C8,FFF8
130 DATA 3CBC,4ED0,4E75,21C,3B6,54C
140 DATA 57A,F76,14CE,18D6,218,3AA
150 DATA 520,10A4,1696,16A0,1A02

```



## JINX

Jinx comprends plus rien!

```

1 REM Immunité totale pour JINKS
2 REM Version Cassette
10 DATA 37,170,249,167,43,165,62,147,213,13
20 DATA 145,214,13,101,174,49,146,135,204,174
30 DATA 101,146,65,247,81,5,42,75,91,72
40 FOR A=272 TO 301: READ A: POKE A,B-5: C=C+B
50 NEXT: IF C<>3546 THEN PRINT "Erreur": END
60 PRINT "Insérez la cassette": WAIT 653,1
70 POKE 816,16: POKE 817,1: LOAD

```



## ISS

...Incroyable Serveur Joystick!!!

```

10 Tout à l'infini pour ISS
20 ADD=524
30 READ C:A=C-10:IF C=300 THEN SYS 524
40 POKE ADD,A:ADD=ADD+1
50 GOTO 30
60 DATA 179,138,143,167,42,96,255,179
70 DATA 43,151,252,12,179,12,151,253
80 DATA 12,106,82,87,90,179,56,151,30
90 DATA 15,179,12,151,31,15,86,10,14
100 DATA 179,183,151,112,163,179,175
110 DATA 151,148,170,179,175,151,155
120 DATA 164,151,10,10,170,179,11,143
130 DATA 91,86,19,138,300

```

## SPECTRUM

### LIVE AND LET DIE

- C'est vrai?  
- Non Sean Connery

```

1 REM Fuel et missiles illimités pour
2 REM LIVE AND LET DIE
10 DATA 67,206,55,130,111,180,55,129,176,200,5,135
20 CLEAR 24999: PAPER 0: BORDER 0: INK 7: CLS
30 PRINT "Introduisez la cassette et tapez une touche."
40 PAUSE 0: LOAD "CODE
50 FOR A=32879 TO 32890: READ B: POKE A,B: NEXT A
60 RANDOMIZE USR 32768

```

## SPECTRUM

### TOTAL ECLIPSE

C'est ki ka dit que ce soft était con, comme la lune??

```

10 REM Invulnérabilité sur TOTAL ECLIPSE !
20 DATA 38,5,5,39,251,259,38,164,106,39
30 DATA 88,259,200,69,259,180,55,124,191,55
40 DATA 212,191,55,245,184,55,199,191,55,31
50 DATA 193,55,228,203,55,190,189,67,38,55
60 DATA 184,189,67,59,55,187,189,200,97,111
70 PAPER BIN: INK 7: BORDER BIN: CLEAR 25999
80 POKE 23658,8: LET C=BIN
90 Z=C: FOR A=26000 TO 26049: READ B
100 POKE A,B-5: Z=Z+B: NEXT A
110 IF Z<>6453 THEN PRINT "Erreur ... ": END
120 INPUT "Insérez la cassette <RETURN> ";OK$
130 POKE 23624,C: INK C: CLEAR
140 LOAD "CODE 65088: RANDOMIZE USR 26000

```

## AMSTRAD

### NETHERWORLD

...A tes souhaits, si tu vas "nethernuer".

```

10 REM Vies infinies et Invulnérabilité
20 REM Version cassette pour NETHERWORLD de P. FUNARO
30 MODE 1:B=0
40 FOR I=&80 TO &AF
50 READ A:POKE I,A
60 B=B+A:NEXT I
70 IF B<>3479 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
80 POKE &81,0:POKE &86,0:POKE &8B,0:POKE &90,&C9
90 POKE &95,0:POKE &9A,&3E:POKE &9F,9:POKE &A4,&A7
100 CALL &BD37:MEMORY &3FBF:MODE 1
110 LOAD"!",&3FC0:POKE &415B,&80:POKE &415C,0
120 CALL &3FC0
130 DATA 62,1,50,191,39,62,61,50,207
140 DATA 37,62,61,50,216,38,62,42
150 DATA 50,143,39,62,50,50,20,24
160 DATA 62,101,50,22,24,62,126,50
170 DATA 23,24,62,61,50,193,100,62
180 DATA 180,50,227,25,195,0,1

```

**GUNSMOKE**

**Tu fais la Gun? De qui Smoke-t-on?**

```

10 REM VIES INFINIES SUR GUNSMOKE version Disquette de Cyrille et Eric
20 ' MODE 0:BORDER 0:FOR i=0 TO 15:READ a$:INK i,VAL("&*+a$"):NEXT DATA 0,1,5,2,b,e,17,14,d,a,1a,0,3,6,0,0
30 OUT &FA7E,1:FOR I=&99A3 TO &99A3+1012:READ AS:A=VAL("&*+AS"):POKE I,A:B=B+A:NEXT
40 POKE &99A2,&F3:IF B<>115063 THEN PRINT"PAF ERREUR DANS LES DATAS":END
50 CALL &99A2
60 POKE &F05,120
70 CALL &2BC0
80 DATA DD,21,7B,9D,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,4D,9D,5D,CD,91,9C,21,4A,9D
90 DATA 35,CA,22,9B,21,4B,9D,35,20,32,DD,E5,21,00,C0,11,01,C0,01,FF,3F,36,00,ED
100 DATA B0,21,5B,98,AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,10,20,F0,CD,0A,9C
110 DATA CD,C7,9C,CD,70,17,CD,B1,9C,DD,E1,F3,21,4C,9D,35,20,1E,21,00,C0,11,01,C0
120 DATA 01,FF,3F,36,00,ED,B0,21,63,9B,CD,73,9B,21,20,4E,11,00,C0,01,00,40,ED,B0
130 DATA DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,23,DD,4E,00,DD,23,DD,46,00,DD,23,DD,7E,00,32
140 DATA C3,9A,DD,23,DD,7E,00,32,AD,9A,DD,23,DD,7E,00,32,B4,9A,32,C6,9A,DD,23,DD
150 DATA 7E,00,32,EC,9A,DD,23,DD,7E,00,32,ED,9A,DD,23,22,42,9D,ED,43,40,9D,E5,21
160 DATA 00,00,59,50,A7,06,09,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D
170 DATA 10,F9,22,45,9D,43,E1,78,32,44,9D,B7,28,07,C5,CD,12,9C,C1,10,F9,ED,5B,45
180 DATA 9D,7A,B3,28,0D,ED,53,47,9D,CD,12,9C,21,FF,FF,22,47,9D,2A,42,9D,ED,5B,40
190 DATA 9D,06,00,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,7A,B3,C2,B2,9A,E1,D1,06
200 DATA 00,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,C4,9A,ED,4B,42,9D,ED,5B,40,9D,21
210 DATA 00,00,0A,C5,4F,06,00,09,C1,03,1B,7A,B3,C2,DD,9A,11,00,00,A7,ED,52,C2,87
220 DATA 9B,C3,B8,99,0E,00,0F,01,1F,0C,0A,49,6E,73,65,72,74,20,20,53,69,64,65,20
230 DATA 42,20,74,68,65,6E,1F,0F,0C,50,72,65,73,73,20,61,6E,79,20,6B,65,79,FF,CD
240 DATA C7,9C,3E,01,CD,0E,BC,AF,47,4F,CD,32,BC,3E,01,06,18,48,CD,32,BC,21,F7,9A
250 DATA 7E,FE,FF,28,06,CD,5A,BB,23,18,F5,CD,06,BB,AF,06,0B,48,CD,32,BC,3E,01,06
260 DATA 04,48,CD,32,BC,AF,C3,0E,BC,00,00,00,FB,C3,C0,2B,0B,04,01,02,14,09,12,0D
270 DATA 1A,0C,18,03,06,10,0F,00,AF,46,23,48,F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,10,20,F1
280 DATA CD,0A,9C,C9,CD,7B,9C,F3,21,8D,9B,AF,77,2B,7C,B5,C2,8E,9B,21,0A,9C,AF,77
290 DATA 23,7C,FE,C0,20,F8,1E,FF,3E,07,0E,3B,CD,EC,9B,3E,05,0E,0A,CD,EC,9B,3E,0A
300 DATA 0E,0F,CD,EC,9B,01,E2,04,CD,E6,9B,3E,05,0E,05,CD,EC,9B,3E,0A,0E,0F,CD,EC
310 DATA 9B,01,C4,09,CD,E6,9B,1D,20,D5,21,E1,9B,11,00,00,01,05,00,ED,B0,C7,01,89
320 DATA 7F,ED,49,0B,78,B1,20,FB,C9,06,F4,ED,79,06,F6,ED,78,F6,C0,ED,79,E6,3F,ED
330 DATA 79,06,F4,ED,49,06,F6,4F,F6,80,ED,79,ED,49,C9,FB,06,0A,76,10,FD,F3,C9,3A
340 DATA 4E,9D,C6,C1,4F,3A,4D,9D,47,CD,3E,9C,D2,8A,9B,3A,4E,9D,3C,32,4E,9D,FE,09
350 DATA C0,E5,AF,32,4E,9D,3A,4D,9D,3C,32,4D,9D,5F,CD,91,9C,E1,C9,D5,E5,79,32,5B
360 DATA 9D,32,5D,9D,78,32,59,9D,01,7E,FB,21,57,9D,1E,09,CD,CE,9C,E1,ED,5B,47,9D
370 DATA CD,EE,9C,E5,CD,0A,9D,E1,D1,3A,50,9D,FE,40,20,0E,3A,51,9D,FE,80,20,07,3A
380 DATA 52,9D,B7,C0,37,C9,A7,C9,01,7E,FB,3E,08,CD,25,9D,CD,0A,9D,3E,07,CD,25,9D
390 DATA AF,CD,25,9D,18,10,01,7E,FB,3E,0F,CD,25,9D,AF,CD,25,9D,7B,CD,25,9D,3E,08
400 DATA CD,25,9D,CD,0A,9D,3A,50,9D,E6,20,28,F1,C9,C5,01,7E,FA,3E,01,ED,79,06,02
410 DATA 11,00,00,1B,7A,B3,20,FB,10,F6,C1,C9,01,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,25,9D,23
420 DATA 1D,20,F8,C9,0C,7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,DD,9C,E6,20,20,F1,C9,0C,ED,78,77
430 DATA 0D,23,1B,ED,78,F2,EE,9C,E6,20,C8,7A,B3,C2,E7,9C,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,FF
440 DATA 9C,E6,20,C2,FB,9C,C9,21,50,9D,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,0D,77,23,3E,05
450 DATA 3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,03,C3,8A,9B,F1
460 DATA 0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00,20,FC,F1,C9,03,00,00,00,00,00,00,FF,FF,00,04
470 DATA 02,03,00,00,07,10,20,00,00,00,00,00,00,4C,00,00,00,C1,02,C9,2A,FF,28,43,29
480 DATA 20,31,39,38,37,20,41,50,50,4C,45,42,59,20,41,53,53,4F,43,49,41,54,45,53
490 DATA 00,08,70,17,EA,25,CE,62,E4,D5,A9,20,4E,00,40,7D,88,45,7A,DB,98,08,6F,7C
500 DATA C9,1F,BB,CA,7F
    
```

**NORTHSTAR**

**Et c'est qui la star? C'est la PROF qui montre toutes les semaines JOYSTICK Hebdo à ses élèves de Technologie. Merci Evelyne...et que la Nuit Velue soit avec toi...!**

```

10 REM VIES INFINIES SUR NORTHSTAR version Disquette de Cyrille et Eric
20 MODE 0:BORDER 0:FOR i=0 TO 15:READ a$:INK i,VAL("&*+AS"):NEXT
30 RESTORE 70:FOR I=&A000 TO &A000+108:READ AS:A=VAL("&*+a$"):POKE I,A:B=B+A:NEXT
40 IF B<>8389 THEN PRINT"BOUM ERREUR DANS LES DATAS":END
50 CALL &A05F
60 DATA 0,d,1a,10,18,9,12,a,14,f,2,b,4,8,3,6
70 DATA 21,00,C0,11,04,01,CD,3A,03,21,84,03,11,0D,05,CD
80 DATA 3A,03,21,00,C0,11,10,0E,CD,3A,03,F3,21,00,C0,11
90 DATA 84,93,01,00,30,ED,B0,21,9D,28,36,FF,00,00,00,00
100 DATA 00,00,00,00,00,00,00,C3,84,03,7B,3C,32,5F,03,1E
110 DATA 00,0E,11,C5,E5,D5,DF,5C,03,D1,E1,24,24,C1,0C,79
120 DATA FE,19,20,EF,14,3A,5F,03,BA,C8,18,E5,66,C6,07,21
130 DATA 00,A0,11,00,03,01,60,00,ED,B0,C3,00,03
    
```



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

### DIZZY

Si vous désirez faire une pause, il vous suffit de taper "THANKS". Alors, Dizzy disparaît et vous pouvez ainsi utiliser les touches Z, X, K et M pour vous déplacer dans les différentes salles. Pour reprendre la partie, il vous suffit de taper sur la barre d'espace afin d'enlever la pause.

### BEDLAM

En mode un joueur, lorsque vous vous faites tuer, vous pouvez accéder à un menu qui vous permet de redéfinir les touches du curseur. Appuyez sur la touche "COPY" et vous réapparaîtrez à l'endroit où vous venez de mourir.

### DARK FUSION

Pour avoir:  
-Les vies infinies:  
POKE &7CB,Ø  
-L'énergie infinie:  
POKE &194Ø,&A7

### BATMAN

Pour avoir les vies infinies:  
POKE &1C9Ø,ØØ

### GRYZOR

Pour avoir les vies infinies:  
POKE &1526,&A7

### PACLAND

Pour avoir les vies infinies:  
POKE &4Ø53,Ø  
POKE &3528,Ø

## COMMODORE

### BARBARIAN II

Appuyez sur la touche "COMMODORE" pendant vos combats avec les monstres. Ainsi vous n'aurez aucun gnomes à tuer.

### CHICAGO'S 3Ø

Pour avoir:  
-Les vies infinies:  
POKE 8821,234  
POKE 8822,234  
POKE 8823,234  
-L'invulnérabilité:  
POKE 8742,234  
POKE 8743,234  
-Exécution:  
SYS 2ØØ64

### AMAUROTE

Pour avoir:  
-Un tir continu:  
POKE 24938,32  
-Un tir infini:  
POKE 24959,Ø  
-Energie infinie:  
POKE 1619Ø,Ø  
-Nombre de tableaux à faire pour finir le jeu:  
POKE 12345,Nb

### PRO SKATEBOARD SIMULATOR

Pour avoir le temps infini:  
POKE 37Ø1,96  
POKE 56576,1Ø3  
SYS 28416

### KATAKIS

Pour avoir des vies infinies:  
POKE 13999,173  
POKE 141Ø3,173  
Execution:  
SYS 2261

## SPECTRUM

### ARKANOID

Ecrire MAAAAH et appuyez sur la barre d'espace. Nous resterons au même endroit où l'on vient d'être tué.

## OUT OF THIS WORLD

Pour avoir les vies infinies:  
POKE 267Ø4,Ø

### SALAMANDER

Pour avoir les vies infinies:  
POKE 48288,Ø

### FUTURE KNIGHT

Pour avoir l'énergie infinie:  
POKE 31683,Ø

### DARK FUSION

Pour avoir:  
-Les vies infinies:  
POKE 48279,Ø  
POKE 5Ø4Ø8,Ø  
-L'énergie infinie  
POKE 52Ø39,167  
POKE 54168,167

## ATARI

### SDI

Au tableau des high-scores, tapez "ALERIC". Maintenant, vous pouvez aller vous ballader dans les endroits les plus secrets de votre Atari.

### SKWEEK

En appuyant simultanément sur les touches CONTROL+V et ensuite plusieurs fois sur espace (le nombre dépend du tableau), on change de tableau.  
(Patrick MERLIN)

### THE REAL GHOSTBUSTER

-Papa! J'peux aller au ciné avec des copains?  
-Tu vas voir quoi?  
-SOS Fantômes! C'est super génial!  
-Et ça coûte combien le ciné?  
-37 Francs...  
-Hein?! Mais ça va pas ou quoi?  
37 Francs... Va plutôt jouer à THE REAL GHOSTBUSTER, c'est pareil et en plus tu joues.  
-Tous bas: "RADIN!". On peut pas avancer dans ce putain de jeu! Tu crèves à chaque fois!!

C'est vrai quoi!  
-Et les vies infinies, tu connais pas?! Et Ginette, vas me chercher MUTIL!!!  
-Oui chérie!!!!  
-Bon, regarde fiston, tu vas chercher la séquence 53 6C ØØ ØØ et tu la remplace par....  
-Par 6Ø Ø2 ØØ ØØ!  
-Mais!! Comment tu sais ça??  
-T'es plus bon à rien Ppa. J'l'avais déjà trouvé depuis longtemps!!!  
-Ah bon..., c'est Joystick Hebdo qui va être content.  
-Pour sûr, je leur ai envoyé plein de trucs!! Eh Ppa remue toi un peu...  
-Pffffff.... On verra bien. Allez au pieu!!  
-Tu l'as déjà dit ça, dans le numéro 27. Et plus tu radottes!! (RUNNY)

## TARGHAN

Chercher avec DISKDOCTOR ØØ14ØØ14ØØ14 et quelques 12 secteurs après, trouver 1BØØØØØØ13 le tout dans le fichier P.VAR Secteur 12 ligne 27Ø Colonne 8.

Les 5 octets qui suivent le 13 représentent les 5 objets que le personnage possède.

Pour remplacer les objets actuels par d'autres de votre choix, remplacer le numéro correspondant à celui que vous désirez modifier par un nouveau qui est dans la liste suivante:

Ø1 boule de feu  
Ø1 clé jaune  
Ø3 collier du dragon  
Ø4 potion de vie  
Ø5 l'opposé  
Ø6 shaken (étoile japonaise)  
Ø7 rond  
Ø8 petit coffre  
Ø9 jarre: surprise  
ØA fiole jaune faisant devenir petit  
ØB fiole rouge  
ØC coupe en or  
ØD livre: contre l'effet de la surprise  
ØE parchemin vierge  
ØF livre  
1Ø livre + 11 étoiles  
(Olivier BALANTZIAN)

### RAFFLES

Sauvegarder une partie (NOM)  
Pour avoir 2ØØ vies à la partie sauvegardée, éditer NOM.STO

puis :  
Secteur 0 : Remplacer 70 58  
70 03 par 70 58 70 C8  
Secteur 5 : Remplacer 4C 4D  
50 51 03 par 4C 4D 50 51 C8  
Remplacer 4C 4D 50 51 03 par  
4C 4D 50 51 C8  
(Olivier BALANTZIAN)

## AMIGA

### AIRBALL

Une bidouille d'enfer qui se réalise avec un éditeur de mémoire (type monitor-c) :  
-<S 30000 00 00 00  
-<S 30200 00 00 01  
éditer l'adresse 30084 et mettre 0150

-b 30000 (CHK=F55B5680)

Pour avoir des vies infinies :  
éditer l'adresse 150 et mettre  
21FC 4E71 4E71 3AA8 31FC  
4E71 3AAC 4EF5 0600

Pour ne plus se casser la bulle :  
éditer l'adresse 150 et mettre  
31FC 4E75 3A18 4EF8 0600  
->S 30000 00 00 00  
->S 30200 00 00 01.  
(Pierre Boutavant)

### BEAM

Encore une bidouille d'enfer qui se réalise avec un éditeur de mémoire (type monitor-c) :  
-L tribun 30000

Noball collision : éditer l'adresse  
3971C et mettre 6000

Nokiller stones : éditer l'adresse  
386E0 et mettre 6000

No beam collision : éditer  
l'adresse 38192 et mettre 6000  
Choix du niveau : éditer l'adresse  
3C056 et mettre une valeur  
hexadécimale de 0 à 1A.  
-S tribun 30000 3EE6C  
(Pierre Boutavant)

### ACTION FIGHTER

Au début du jeu, prendre comme  
nom : ZBACKDOOR pour avoir  
des vies infinies.  
(Pierre Boutavant)

## HAWKEYE

Tapez au début de la partie  
"VALSSPELER".

## TARGHAN

**LA FORET DE LUNECLARE :**  
Sortir - déposer clé - remonter  
dans la forêt - en haut, droite -  
Droite - tuer - droite - sauter  
dessus trou - Sauvegarde éven-  
tuel (s'agenouiller devant statue  
de Ganfald - Droite jusqu'à  
corde.

5ème partie dans notre numéro  
33

## PRISON

(AMIGA / ATARI)

Solution complète de  
**Frank NAHON** qui est  
la STAR de la semaine.

Au début du jeu, vous  
vous trouvez dans un  
endroit calme et paisible mais  
cela ne va pas durer. Allez  
chercher la carte qui se  
trouve en (3), pour cela,  
fouillez le corps du Zombi,  
ensuite allez en (4), fouillez  
le corps du Zombi qui s'y  
trouve prenez la montre et  
attachez là à votre poignée.  
Vous avez maintenant  
l'heure. Allez en (5) et intro-  
duisez la carte dans la porte,  
elle s'ouvre. Vous êtes main-  
tenant en (6 plan 2). Allez en  
(7), combattez le robot à coup  
de pieds, une fois que vous  
l'avez détruit, fouillez la  
caisse rouge, vous avez la  
fiche code. Retournez en (6)  
et introduisez la fiche code  
dans la fente de la porte, elle  
s'ouvre à nouveau, vous  
accédez alors à de nouveaux  
Tableaux (plan 3): Allez di-  
rectement en (14-15), fouillez  
le placard à gauche de la  
fenêtre, vous trouvez un  
détonateur, coupez le fil  
rouge. Fouillez maintenant  
le placard à droite de la fenê-  
tre pour trouver la bombe,  
prenez là et partez la déposer  
en (16), devant les dé-  
combres qui bouchent la  
porte. Rendez vous mainte-

nant en (11) et (12) où vous  
trouvez un diamant et une  
cravate en fouillant les lits à  
droite de l'écran. Une fois  
ces objets en votre posses-  
sion, faite une ronflette dans  
la même salle. Retournez  
en (16) et passez mainte-  
nant par la porte ou-  
verte, vous êtes  
maintenant au (plan  
4). Allez en (19), vous  
avez devant vous le  
Mal-aimé. Echangez  
avec lui le diamant contre  
le jeton, en suite allez en  
(18) et attendez 21 H. A 21  
H, allez en (17), déposez la  
cravate et prenez la planche  
et rendez vous au (25), posez  
la planche au bord du  
fossé et sautez, suivez en  
(26), mettez le jeton dans la  
machine, prenez la destina-  
tion centre ville puis ramassez  
le ticket, donnez le ticket  
au contrôleur qui se trouve  
dans la salle voisine et ren-  
trez dans le train. Après ce  
long voyage, vous vous re-  
trouvez dans le centre ville  
(plan 5). allez prendre le  
revolver (29) et la fiche code  
(32). entre temps vous ren-  
contrez sûrement le Mal-  
aimé, donnez lui votre arme  
pour obtenir des informa-  
tions. Poursuivez en (35)  
(Pour cela servez-vous de la  
fiche qui débloque le pas-  
sage) puis en (36) pour pren-  
dre la fiche n°3. Elle vous  
sert à ouvrir l'autre porte,  
juste à côté de la salle n°33.  
Prenez maintenant le plan

n°6. Allez en (43-44), tuez le  
robot et prenez le cerveau  
pour le donner au Droïde qui  
se trouve en (38) et allez en  
(39), prenez l'ascenseur et  
allez en (50-51). Prenez l'as-  
censeur et allez en (53), vous  
trouvez la 1ère du vaisseau  
d'évasion. Allez ensuite en  
(47) et fouillez la poubelle,  
vous trouvez la seconde  
partie. Allez en (45) et don-  
nez la fiche code 3 au Mal-  
aimé. Attention, il se peut  
que le Mal-aimé ne soit pas  
présent au rendez-vous.  
Dans ce cas, il vous faut  
repandre la partie au niveau  
du (plan 5) (il est préférable  
d'avoir fait au préalable une  
sauvegarde). Le Mal-aimé va  
vous donner le code pour  
ouvrir la porte de la banque.  
Entrez dans la banque puis  
dans le coffre, prenez la pièce  
qui s'y trouve et allez au télé-  
porteur (11). Introduisez la  
pièce dedans, vous arrivez  
dans des nouveaux tableaux  
(plan 7). Vous êtes en (41).  
Allez directement en (63)  
prendre le détonateur et ar-  
mez le, ensuite posez le dans  
chaque salle où se trouvent  
plusieurs mines (58) atten-  
dez à chaque fois qu'elles  
exploient, cela vous permet  
de passer. (Plan 8) : Vous  
êtes en (64). Ne vous occu-  
pez de rien mais prenez l'as-  
censeur en (70). Une fois au  
1er étage, prenez l'ascen-  
seur en (71). Vous êtes alors  
au 2ème étage (Plan 9) en  
72. Allez directement à la

grille en (74) et ouvrez là,  
entrez et prenez la 1ère  
porte. Plan 10 : vous êtes en  
(77), détendez-vous, les  
ennemis deviennent plus co-  
riaces. Allez baisser la ma-  
nette en (79). En (82) se  
trouve une nouvelle partie  
de vaisseau, prenez la ainsi  
que le gant dans la caisse  
rouge en (81) qui vous sert à  
neutraliser le champ magné-  
tique en (80). Allez en (83-  
84). Vous êtes stoppé par un  
robot qui vous demande de  
lui rapporter un objet. Pre-  
nez le téléporteur dans la  
même salle (Attention, le té-  
léporteur en (85) est en  
panne). (Plan 11) (88) : Pre-  
nez le bout de fer en (91) et  
enlevez grâce à lui le volant  
en (90). Allez en (93) et  
mettez le volant sur la vice  
puis tournez le. Le gaz mor-  
tel qui se trouvait en (94) a  
disparu. Allez en (98) et fer-  
mez 3 clapets (tirez 3 manet-  
tes) puis attendez que le Mal-  
aimé rentre dans le 4ème  
trou et tirez la dernière ma-  
nette. Attendez qu'il négocie  
sa libération puis laissez le  
sortir. Il vous donne un objet.  
Retournez en (92), prenez le  
téléporteur et donnez cet  
objet au robot (Plan 10: 83-  
84). Il vous laisse passer en  
(86-87). Là, vous trouverez  
une clé et une partie du vais-  
seau. Reprenez une nou-  
velle fois le téléporteur et  
allez en (89). Ouvrez la porte  
grâce à la clé. Vous êtes  
maintenant dans la salle (99)

du (plan 12). Prenez le gros rocher et posez le sur la planche en ou (101) puis, allez en (109) et prenez la botte. Posez la sur la planche en 101 et allez en (103-104) prendre le somoloïde de démarrage et donnez le au robot en (110-111). Puis donnez lui le polymère qui est dans le même salle ainsi que le plasma (112-113). Il vous donnera un vaccin contre la peste, prenez aussi la pièce en bronze toujours en (112-113) et donnez le vaccin au malade (105). Sortez puis revenez en (105), le malade a disparu mais laisse une partie du vaisseau. Allez chercher la clé en (115) et donnez la pièce au douanier (116) puis tuez les 4 robots du pont (117) et ouvrez la porte (118). (Plan 13) : Très simple, très propre : prenez toutes les ordures que vous trouverez et apportez les à la poubelle vivante (120), vous obtiendrez ainsi de sa part un laissez passer. Prenez le téléporteur en (122). Vous arrivez en (126) (plan 14). Prenez le Guide touristique (127) et Allez en (128).

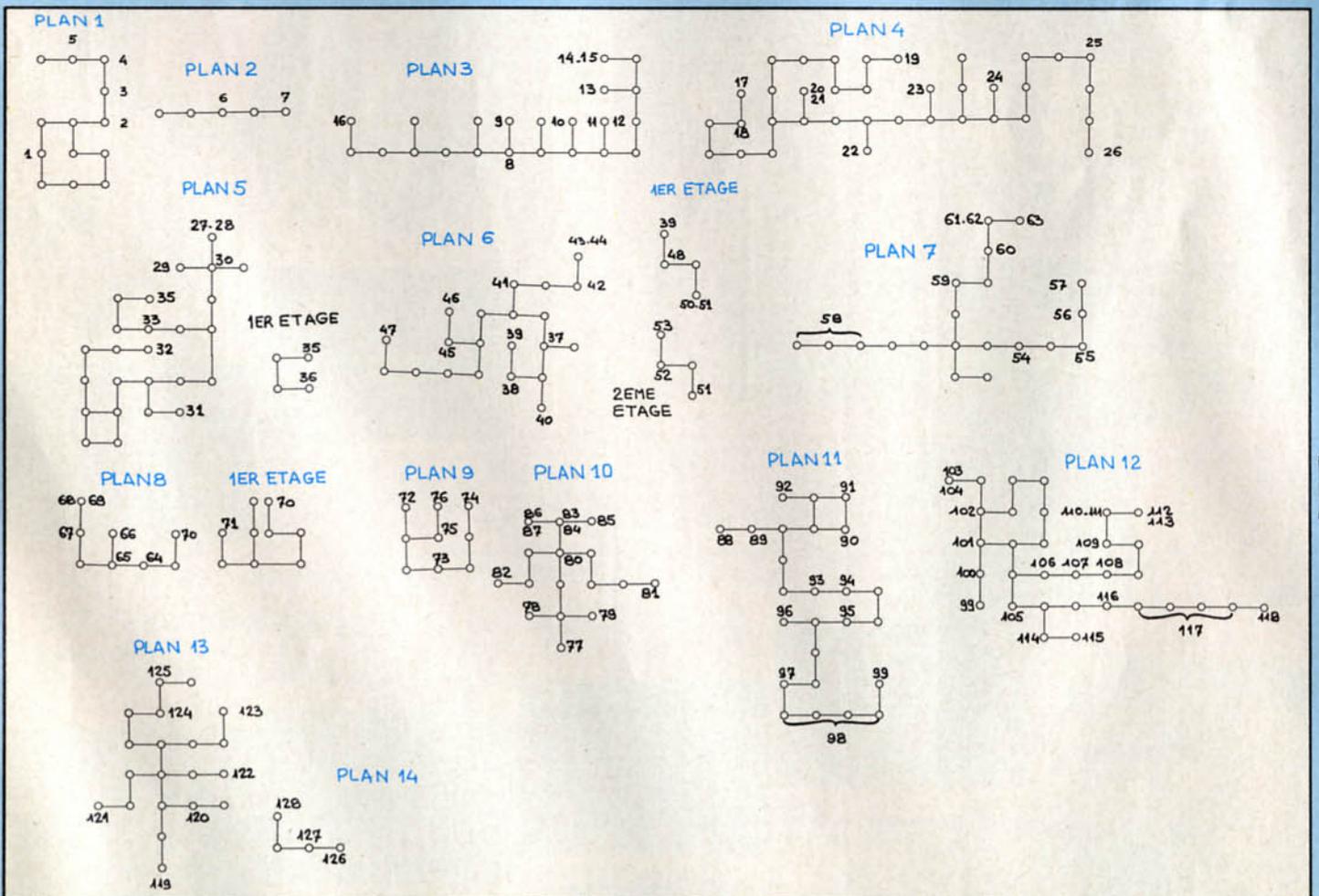
## LISTE DES OBJETS

Fil	Porte	Cerveau	Nourriture	Clé	Manette 1	Guide
Branche	Bijou	Bank	Ennemi	Vaisseau	Manette 2	Fin
Carte	Livre	Pièce	Ascenseur	Téléporteur	Manette 3	
Montre	Fossé	Vaisseau	Affiche	Porte	Botte	
Porte	ticket	Ennemi	Ascenseur	Volant	Robot	
Porte	Nourriture	Médaille	Ascenseur	Rondelle	Polymère	
Fiche code	K 7	Ascenseur	Chalumeau	Pince	Pièce	
Arrivée	Arme	Ascenseur	Ascenseur	Clapet	Plasma	
Nourriture	Bar	Vaisseau	Pince	Gaz	Nourriture	
Nourriture	Sans issue	Arrivée	Ascenseur	Tuyau	Clé	
Diamant	Fiche code	Sécurité	Fusible	Téléporteur	Péage	
Cravate	A Block	Café	Grille	Pile	Pont	
Bombe	Ascenseur	Mines	Nourriture	Téléporteur	Arrivée	
Détonateur	B Block	Sans issue	Manette	Rocher	Poubelle	
Décombres	Drôïde	Supplies	Porte	Porte	Ordures	
Planche	Ascenseur	Combustible	Gant	Porte	Téléporteur	
Boîte	Disk	Fusible	Vaisseau	Porte	Ordures	
Mal Aimé	Téléporteur	Séonateur	Robot	Solomoïde	Corde	
Lit	Usine	Entrée	Téléporteur	Nourriture	Manette	
Nourriture	Nourriture	Feuille	Téléporteur	Malade	Arrivée	

**C'EST GAGNE !!!!**

PS:(Plan 12): Pour allez en (110-111), baisser la manette en (107) ainsi que celle qui se trouve en (108) et remontez les pour revenir.

Tout les numéros indiquer sur les plans représentent des objets. Tous ne serviront pas forcément pour arriver à la fin puisqu'ils ne sont pas tous cités dans la solutions. Ils ne sont là que pour vous induire en erreur.



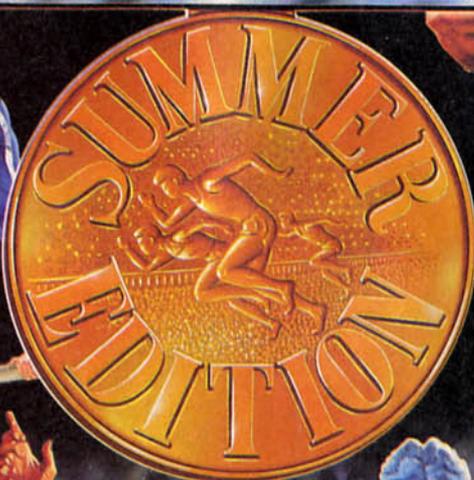
L'ambition des athlètes venus de tous les coins du monde atteint son apogée dans ces championnats. Car c'est là que se réunit le meilleur de l'élite sportive mondiale pour cette occasion unique au cours de leur vie de concourir pour les titres les plus prestigieux connus de l'homme.

Désormais, Epyx vous offre la chance de participer avec les meilleurs sportifs mondiaux dans les huit disciplines qui

mettront à l'épreuve votre courage et vos prouesses jusqu'à leur limite absolue!

Il vous faut démontrer grâce et rapidité. Vous aurez besoin d'être d'une précision redoutable et il vous faudra des nerfs d'acier. Vous devrez montrer force, endurance, compétence artistique et physique. Et par dessus tout, vous devrez posséder la volonté et la détermination de gagner!

# THE SUMMER GAMES



CBM64



IBM PC



IBM PC

1988 Epyx Inc. Tous droits réservés. Epyx est une marque déposée sous le No. 1195270. Ecrans provenant des versions CBM64 et IBM PC. Les graphiques peuvent varier sur d'autres ordinateurs. Fabrique et distribue sous licence issue par Epyx Inc., par U.S. Gold Limited, 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, Angleterre B6 7AX.



CBM64

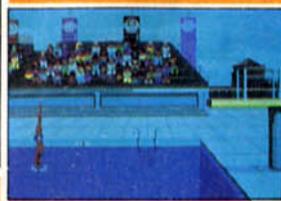
La conquête de la médaille d'or a commencé. Huit événements passionnants et éprouvants se dressent entre vous et l'apogée de la gloire sportive! Sur la piste, alliez votre rapidité, force et rythme dans la course explosive des HAIES. Prenez ensuite part à une épreuve spectaculaire de pure puissance humaine en disputant la plus longue distance du LANCEMENT DE MARTEAU. Et puis, lancez-vous au firmament dans le SAUT A LA PERCHE. Détendez-vous pour passer par dessus cette barre presque impossible! Rattrapez votre souffle. Nous voilà partis pour le hall de gymnastique et les ANNEAUX. Une discipline unique dans laquelle le contrôle et la force sont de toute première importance. Et puis, les spectaculaires BARRES PARALLELES A DIFFERENTS NIVEAUX, l'événement des dames au

Le SPRINT CYCLISTE SUR VELODROME vous trouvera plongé dans un rude combat physique et psychologique. Et peut-être l'événement le plus éreintant de tous — le PLONGEON AU GRAND PLONGEOIR. Il va vraiment falloir vous préparer psychologiquement pour celui-là! Et enfin le TIR A L'ARC. Du calme. Il vous faut une vision précise et un bras assuré. Le seront-ils assez pour vous faire remporter encore une autre médaille?



- Huit événements éprouvants
- Cérémonies d'inauguration et de clôture
- Option à plusieurs joueurs ou jeu contre l'ordinateur

**EPYX**



IBM PC



CBM64