

JOYSTICK



JOYSTICK

HEBDO

N° 35 • 5 JUILLET 1989 L'HEBDO DES JEUX MICRO INFORMATIQUE

TESTS
Toutes les nouveautés

POPULOUS
Les 100 premiers codes
... à suivre...

RASTAN
SUR
SEGA

RUNNING MAN
Le plan



DOUBLE DETENTE
LE MEILLEUR

CONCOURS
SILMARILS ET MICROIDS
LES GAGNANTS

T 2788 - 35 - 10,00 F



3792788010001 00350

36.15 JOYSTICK

Le Serveur Le Plus Bô

LE JEU QUOTIDIEN EN DIRECT ENTRE 18h et 19H

UN SOFT A GAGNER CHAQUE JOUR

UN CONCOURS MENSUEL

1er PRIX : UN LECTEUR VIDEO COMPACT DISC

MESSAGERIE

FORUM
ANIMES

2000 TRUCS
ASTUCES
POKES
VIES INFINIES
A CONSULTER
SUR TOUS
LES STANDARDS

DEBAT

GAGNEZ

■ DES MINUTES EN 3614

■ DES DESSINS
DEDICACES
DE BRUNO BELLAMY

■ DES POINTS DE FIDELITE
A ECHANGER CONTRE :

- T-Shirt Joystick
- Softs
- Consoles SEGA

TELECHARGEZ

Tous les trucs CPC
avec le câble et le logiciel

AMCHARGE

TRIBUNE

S.O.S

MORE
DE RIRE

P.A

HIT PARADE

BAL

PONY EXPRESS

INDEX

JEUX...CRACK

AMSTRAD - AMIGA - ST - SEGA - COMMODORE
SPECTRUM - PC - NINTENDO - etc...

JOYSTICK Hebdo, c'est le pharaô des magazines de jeux micrô!

...et c'est bien normal: tout savoir sur les jeux les plus récents, une semaine après que les éditeurs nous les aient soumis (c'est à dire avant leur sortie, bien souvent, et même longtemps avant quand c'est une preview), c'est la voie royale pour les fans de jeux que vous êtes, vous lecteurs! Que dis-je? C'est même divin! Cet hebdo est un fils du soleil... Tiens, c'est simple: avec les boîtes de tout ce que l'on teste pour vous, on pourrait se monter une pyramide...

Et notre serveur minitel, **3615...JOYSTICK**, vous avez vu comment qu'il est bô? Est-ce que vous avez vu tous les chouettes trucs qu'on y trouve, au moins (les logos et mémos en forum, les bals avec accusés de réception, les crédits en T2 qui s'accumulent, le jeu quotidien et le sondage, avec des prix d'enfer à gagner, et j'en passe)? C'est pourtant pas compliqué à utiliser : après avoir fait **3615 JOYSTICK**, tapez ***SER**, tout est expliqué, et c'est pas écrit en hiéroglyphes!...

- Alors, qu'est-ce qu'on dit?!
- Heu... Vies infinies à tous!
- ...mais encore?
- **JOYSTICK Hebdo, YAPAPLUBÔ !!!**
- Ah, c'est pas mal, ça! T'as fait des progrès! Tiens, pour la peine, voilà une image...
- Ah! Merci, m'sieur!
- Y'a pas de quoi, p'fit gars; tout le plaisir est pour moi!...

Bruno Bellamy

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, Sîma Torcy • Commission paritaire N° 70725 • Dépôt légal à parution.

N° 35

du 5 JUILLET 1989

Photo de couverture :
DOUBLE DETENTE

4 ZOOM

Toutes les News...

14 HIT PARADE
3615 JOYSTICK

18 LA BAIE
DESANGLES

CUBASE (suite)

20 RESULTATS DES
CONCOURS
SILMARILS ET
MICROIDS

22 MORE DE RIRE
JOYSTICK SECOURS
CHARGEZ

23 J'ANNONCE

Toutes vos P.A. classées

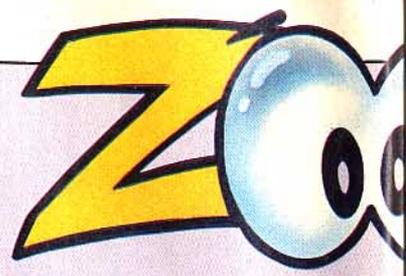
24 JEUX...CRACK...!
TRUCS, ASTUCES, POKES

29 LA SOLUCE : POPULOUS

30 LE PLAN :
THE RUNNING MAN

Ce numéro a été tiré à
62 000 exemplaires

S
O
M
M
A
I
R
E



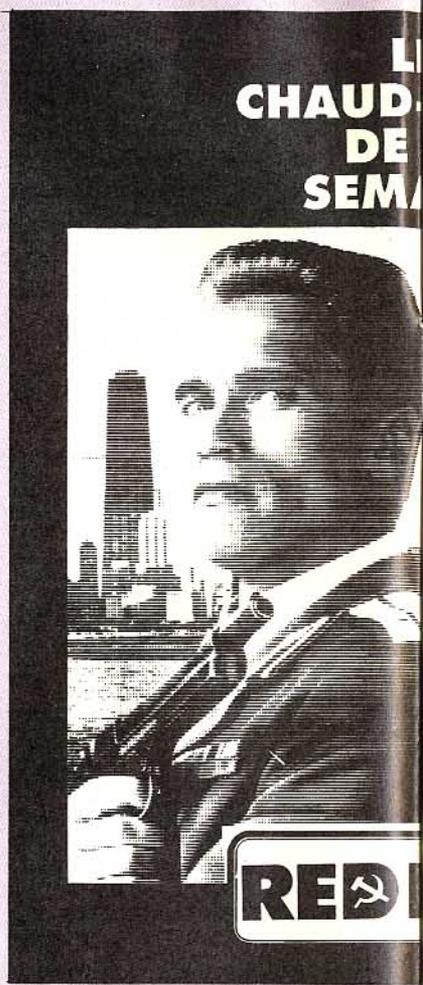
sur ST

PAF! Je... BING! voudrais... VLAN! parler de... BOUM! ce jeu qui... BDAAH! ouch! Ouille ouille!.. Mais laissez moi parler, quoi, il faut bien que je fasse ce test, bon sang! Tiens! Tiens! Et prend ça! Et ça! Et vlan! Dans les gencives, et paf! Ah, non mais des fois sans blague! Faut pas charrier, quoi! Pour qui il se prend ce SHWARZENOVITCHENZIMMERGOLDENSPIELEIZENSTEINSKIEVICZENBERGEGGER (dans la preview, je m'étais gouré dans l'orthographe, j'espère qu'ARNIE ne m'en tiendra pas rigueur, puisque voilà la chose corrigée)? Maintenant, pour taper un article, il faut d'abord taper sur des gueules, c'est pas croyable! On vit une sale époque, vraiment!...

On vous avait parlé de DOUBLE DETENTE déjà deux fois en preview, c'est dire si on l'attendait! Eh bien le voilà enfin, tout frais, sur Atari ST et sur C64, avec sa belle jaquette façon affiche de ciné. L'histoire est d'ailleurs tout bonnement celle du film dont au sujet duquel

USA, s'allient pour lutter d'un effort commun contre le plus nocif des dealers de drogue qui soient, lequel est -Dieu merci, l'honneur est sauf!- un soviétique. Or il y a pas mal de gens, et tout particulièrement des caïds de la pègre de CHICAGO, que ça n'arrange pas du tout. Ils

façon générale, ce qui se présente est assez baraqué, et arbore, outre des gros muscles très impressionnants, une gueule peu sympathique. Vous êtes ARNOLD lui-même, et vous démarrez dans le jeu vêtu en tout et pour tout d'une petite serviette de rien du tout. Ça met les biscotos en valeur, remarquez. En fait, c'est surtout parce que le premier niveau est un sauna. Il y a quatre niveaux en tout, dont un est situé dans un hopital, un autre autre dans un hotel, un autre enfin dans des rues



CHAUD
DE
SEM

RED



sur ST

est tiré le jeu (c'est ce que l'on appelle, en jargon technique de spécialistes hyper-calés dans ce domaine tellement ésotérique et mystérieux, une «adaptation»): deux agents des forces les plus antagonistes qui soient sur cette planète, l'URSS et les

vont donc tout faire pour empêcher nos deux héros

● **Vous allez devoir empoigner votre joystick et taper sans hésiter sur tout ce qui va se présenter**

sur ST

d'accomplir leur mission. Pour que celle-ci aboutisse malgré tout vous allez devoir empoigner votre joystick et taper sans hésiter sur tout ce qui va se présenter. Il faut dire que de

DOUBLE DETENTE

très mal fréquentées puisque l'on y rencontre de gros autobus. Si, si, sans blague! C'est dingue, hein? Quand on y pense, quand même... L'image est en cinémascope,

c'est à dire que toute la largeur de l'écran est exploitée, mais sur seulement la moitié de sa hauteur environ. Ça fait plus «cinéma», et surtout ça a dû



OM



sur ST

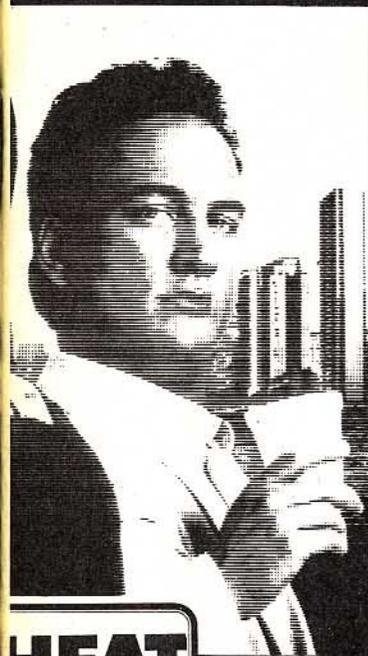
en faisant gaffe à ne pas descendre d'honnêtes clients. Ça rompt un peu le rythme du jeu de combat, et ça apporte un peu de variété. Il était vaguement prévu qu'il y

aurait deux personnages en même temps (ce qui est quand même le propos du film!), mais il semble qu'il n'en soit rien. Tant pis, ça reste tout de même un jeu assez impressionnant, tout particulièrement du fait de la qualité de la réalisation graphique, que ce soit pour les décors ou les personnages. Là il faut

épaules comme ALDO MACCIONE quand il se prend pour SCHWARZENEGGER, ce qui constitue une «boucle étrange» particulièrement savoureuse, comme les lecteurs de «GÖDEL ESCHER BACH» l'auront remarqué d'eux-mêmes. La suite n'a rien à voir du tout avec les problèmes de logique pure tels qu'on peut les apprécier

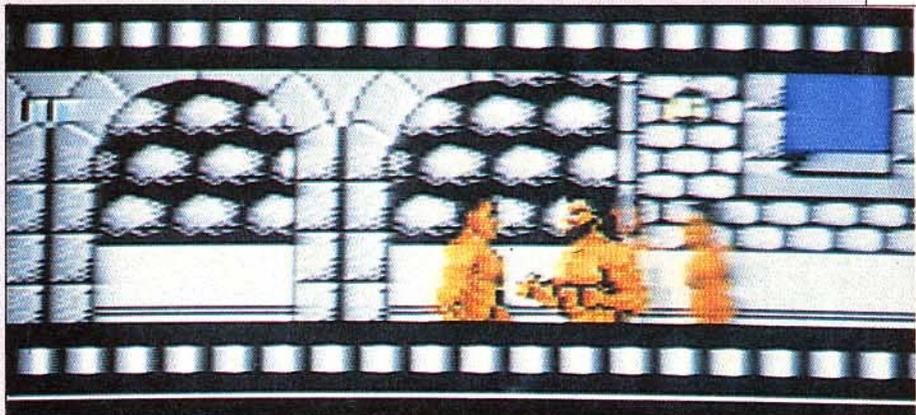
être un peu difficiles à jouer, et se limiter au coup le plus simple rend parfois le jeu un petit peu monotone, faut s'y faire, quoi. Certains méchants vous envoient des pierres à la figure, ou vous crachent dessus. Il y a aussi des trucs qui tombent du plafond, etc... Vous pouvez les éviter en vous baissant, mais du coup, dans cette

SHOW
LA
AINE



HEAT

dans le bouquin ci-dessus mentionné, puisque DOUBLE DETENTE est un jeu de baston pure et simple. Les malabars qui s'amènent devant vous doivent être anéantis à coups de poings, au joystick, et il y a divers coups «disponibles»: coups de poings, coups de poings en haut, en bas, coups de tête,



position, vous ne pouvez plus cogner. La plupart des méchants doivent être frappés plusieurs fois avant de s'écrouler. Il y a, ici et là, des bonus d'énergie sous forme de casse-croûte (il y a même une banane, le repas préféré de notre manager

sur C64

quand même signaler que la version C64 est beaucoup moins belle que la version ST, mais ça c'est logique. C'est aussi moins jouable, ce qui est un petit peu dommage. En tout cas, au moins sur ST, DOUBLE DETENTE est un jeu pas ordinaire, doté d'une présentation originale et d'un graphisme réellement très abouti. Les petits gags ici et là ajoutent bien sûr un peu de piment, mais l'essentiel reste que c'est un jeu de combat, et qu'il a pour lui les atouts suffisants pour devenir un classique du genre.

● *Le direct bien raide dans les molaires du fond reste le coup le plus efficace*

unique et préféré), et vous pouvez aussi récupérer armes et projectiles quand l'occasion s'en présente. Parfois aussi il y a un jeu annexe: il faut écraser une pierre d'une seule main, résoudre une énigme posée sous la forme d'une clé décomposée en plusieurs parties et qu'il faut reconstituer, ou abattre des malfaiteurs qui apparaissent derrière des portes de l'hôtel,

DOUBLE DETENTE

pas mal faciliter le boulot d'animation pour les programmeurs. Du coup, l'action scrolle horizontalement, et ARNOLD se déplace en roulant des

mais le direct bien raide dans les molaires du fond reste le coup le plus efficace si vous voulez mon avis. A vrai dire, les coups autres que le coup de poing direct sont peut-

Ed. OCEAN
disponible : ST
C64 - CPC
Testé sur ST
C64
BRUNO

JET BIKE

Simulator

Les cocotiers, la mer toute bleue, un soleil d'enfer, la plage et les filles...
«Ouais ouais, parle-nous des filles!!!»
«Elles sont toutes belles belles belles comme l'amour!!!»
Nues et bronzées, presque aussi magnifiques que les bellaminettes, tu imagines, à ne plus savoir ou donner de... des yeux bien sûr!!!
Et en plus j'ai mon jet bike...



et on fait des courses, j'ai pu t'expliquer que si tu as la chance d'être dans les premiers à l'arrivée avec toutes les nanas partout sur les pontons, tu assures ta soirée sans aucun problème, garanti!!!

L'écran de ton CPC te donne l'ensemble du parcours nautique, un parcours choisi parmi les 24 possibles avec des bouées à contourner, des bancs de sable, des cailloux, des piles de pont ou des bateaux au mouillage à éviter. Les décors varient en fonction du choix: lac, cote ou docks. Il va falloir faire très fort pour arriver dans les premiers.

Au départ quatre engins côte à côte: mon jet, celui d'un

copain et, deux autres pilotes par l'ordinateur. Les moteurs rugissent, mon jet se cabre sous la poussée et part dans une gerbe d'écume, je le contrôle au joystick, tout va bien, carrément génial. Attention les mecs, la première bouée en vue, je dois passer derrière, mon pote derrière cramponné à son clavier, nous sommes en tête, enfin pour l'instant et les deux jets de l'ordinateur, largués!! Pas évidents les virages, tu glisses et pars dans un dérapage pas possible. Aspergé d'embruns, je regarde les autres passer, c'est dur, et les filles là-bas sur le ponton, enfin on va essayer de se récupérer. A fond les manettes, tu te prends des chocs, Whaaouuh, avec les sillages devant tu tapes dans les vagues sans arrêt. A la prochaine bouée j'te les coince les mecs, ça passe ou ça casse. De l'eau partout, par moment je vois flou, des obstacles encore des obstacles, crrraaaaAAAKKK!!! je viens de

me payer un yacht au mouillage, terminé pour aujourd'hui, le jet plutôt en mauvais état, les filles ne seront pas pour moi, ah dommage!!!

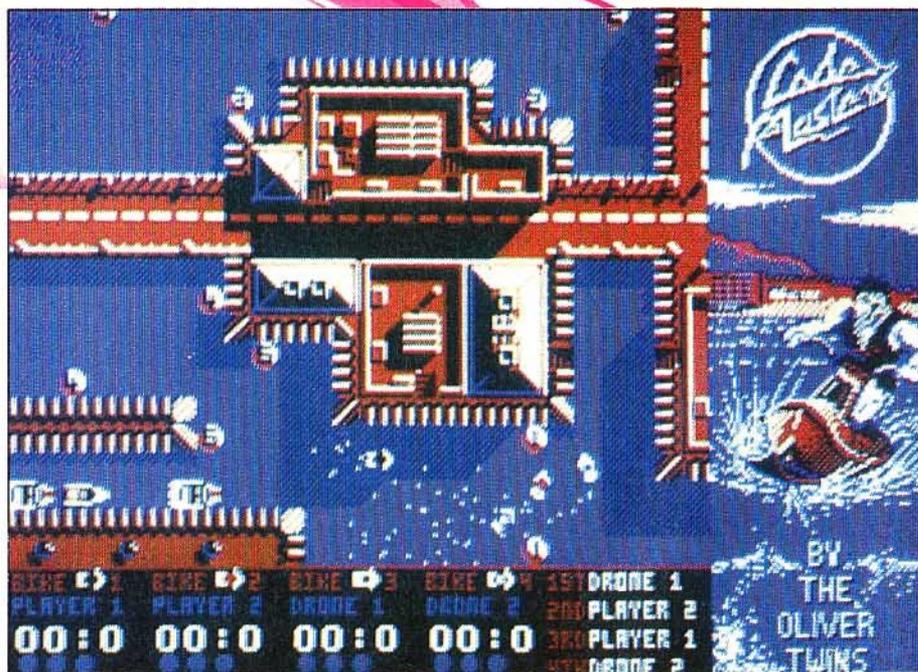
La course entièrement filmée par les caméras me permet de revoir mes conneries. Le CPC avec la fonction REPLAY me redonne tous les détails de vitesse et de trajectoire pour les 4 jets, génial non? J'analyse toutes mes erreurs et demain je suis sûr d'être le meilleur, faut bien rêver un peu non!!! Pour vivre en vacances toute l'année: JET BIKE SIMULATOR.

- "J'aime regarder les filleeeees..."

- "M'sieur CODE MASTERS, est-ce que je peux avoir aussi des filles toute l'année!!?"

Ed. CODE MASTERS
disp. : CPC
K7 - DK
Testé sur :
CPC

FRANÇOIS



ADVANCED

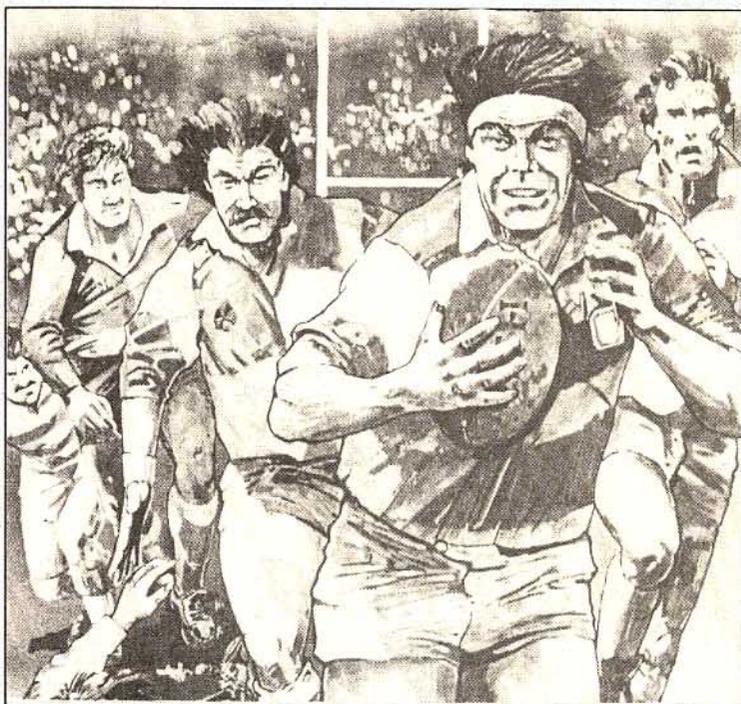
RUGBY

Simulator

Vous n'avez ni l'âme ni le corps d'un sportif de grande renommée et vous aimeriez faire du rugby. Alors **ADVANCED RUGBY SIMULATOR** est fait pour vous.

Quoi de plus sauvage et de plus dangereux comme sport que le rugby. Ne vous inquiétez pas, le ballon ne sortira pas de l'écran mais le plaisir du sport sera intact et aussi intense que si vous y étiez. Le jeu commence sur une très belle page de présentation qui vous donne un aperçu de l'ambiance de la partie que vous allez disputer (foule en délire, essai presque marqué). Puis s'affiche un tableau à partir duquel vous pouvez choisir de très nombreuses options: jeu à 1 ou 2 joueurs,

nombre de joueurs dans une équipe, couleur des maillots, sauvegarde des positions, etc... Enfin la partie commence. Une équipe tire le ballon et c'est une course acharnée pour le récupérer. Une fois qu'on a réussi à l'attraper, marquer un but relève de l'exploit, mais si on y arrive, on a le plaisir de voir une belle brune venir faire la danse du ventre sur le terrain (c'est pas qu'elle dérange mais quand même!). Pour palier à une difficulté certaine, l'animation, la précision et



la réponse au joystick des sprites est irréprochable,

de même que la facilité à faire des passes. Tout le long de la partie, on peut voir et même entendre la foule en plein délire dans les tribunes. Le seul défaut que j'ai trouvé à ce soft est sa trop grande difficulté lorsque l'on joue contre l'ordinateur, mais cette difficulté disparaît si l'on joue à deux. Ce n'est pas une nouveauté mais il faut l'avoir absolument... 'bsssolument!!!



Ed. CODE MASTERS

disp. : ST
Testé sur
ST

OLIVIER

RENEGADE

C'était une belle journée d'Août, il faisait chaud et vous aviez donné rendez-vous à votre petite amie à la station de métro pour aller au cinéma voir **ROCKY XXXVIII**. Malheureusement pour vous, Mr Big avait aussi envie d'aller au cinéma avec elle... et l'a fait enlever (mais quel film voulait-il aller voir? Emmanuelle?) Quand vous apprenez la nouvelle, votre sang ne fait qu'un tour et vous décidez d'aller la secourir, quels que soient les dangers qui vous guettent (encore un qui n'a pas raté un seul épisode de **ROCKY!**).



sur ST

Si vous aviez su plus tôt ce qui vous attendait, vous seriez allé sans aucun doute voir **ROCKY XXXVIII** tout seul, mais il est trop tard pour faire marche arrière. Vous devrez affronter dans plusieurs endroits différents (station de métro, port, quartier chaud, cours, maison) des bandes de personnes très peu recommandables dont certaines sont armées de barres de fer, de fouets, de couteaux et même de révolvers. A la fin de chaque niveau, vous devrez affronter le chef de la bande que vous venez de décimer. La version ST est bien faite mais il y a deux choses que je n'arrive pas à saisir: les graffitis qui sont sensés être des lettres et les sprites qui,

pourtant bien dessinés, ont quelque chose de bizarre. On a plaisir à jouer et le désir d'aller toujours plus loin est constamment présent, ce qui assure de folles heures de jeu. La version AMIGA est un peu dure (juste un petit peu) et le truc bizarre sur les sprites dont je parlais à propos de la version ST a disparu sur celle-ci. Si vous aimez la baston, achetez **RENEGADE**, il ne vous décevra pas! Dans le cas contraire, essayez-le avant de l'acheter, on ne sait jamais.



sur AMIGA



1. coup de poing
2. coup de poing asséné à l'assaillant à terre
3. coup de pied en hauteur
4. coup de pied vers l'arrière

Ed. IMAGINE
 disp. : ST - AMIGA
 CPC - C64
 Testé sur ST
 AMIGA
OLIVIER

RASTAN

SEGA a longtemps été un empire replié sur lui-même. Depuis peu, cette multinationale semble avoir enfin compris l'intérêt de s'ouvrir au monde extérieur et RASTAN est le premier programme édité pour la console qui vient d'ailleurs. Plus précisément de chez TAITO, lui aussi grand spécialiste des jeux pour salles d'arcade.

Sur un scénario simple mais de bon goût où il est encore une fois question de sauver une princesse retenue prisonnière dans les lointaines terres de Semia, Rastan le barbare accepte, sinon avec joie, mais en échange de richesses inimaginables et sans avoir vu, et pour cause à l'époque, la moindre photo de la donzelle, de partir tout seul sur les routes en opération sauvetage. Bien sûr et vous l'avez déjà compris, bande de petits malins, Rastan, c'est vous! Et, franchement, cela n'a rien de désagréable, même si vous pensez être plus proche d'Einstein que de Rambo. Le scrolling (terme pompeusement employé pas des testeurs



voulant faire état de leurs connaissances professionnelles et qui, en français s'appelle le défilement) est multidirectionnel. Un coup à droite, un coup vers le haut ou vers le bas. Même si le paysage vous plait par la beauté des couleurs et la finesse des traits des monstres au moment où votre épée fait jaillir le sang dans une superbe gerbe rouge, il vaut mieux ne pas traîner en route. La nuit tombe rapidement et à ce moment-là, de petites créatures très dangereuses vous attaquent sans pitié. Franchement, vos richesses inimaginables, si vous les gagnez, vous les aurez pas volées. Des pièges superbes vous attendent, comme par exemple des plafonds à pointes qui risquent de vous donner de sacrés maux de tête, des rochers

à visage humain qui tirent des boules de feu ou des stalagmites (avec un T, ils tombent, avec un M, ils montent, pratique non?) qui sortent soudainement du sol. Ils font pas mal à la tête, mais ailleurs... L'eau est tellement empoisonnée qu'il suffit de la toucher pour être blessé. Des colonnes de feu jaillissent parfois qui, à n'en pas douter, feraient le bonheur d'un Aroun Tazieff, mais pas celui des héros malchanceux. Si vous réussissez à passer tout cela et à vaincre vos premiers ennemis, il faut ensuite pénétrer l'antre des seigneurs de Semia. Je dirai plutôt les saigneurs, tant ils sont immondes! Et leur repaire est tellement pestilentiel que le simple fait de le respirer raccourcit votre vie. J'espère que la princesse ne sent pas comme eux, depuis le

temps qu'ils l'ont attrapée...

Mais tout cela n'est rien: le plus difficile, à mon sens, est d'apprendre à sauter en l'air, à placer son épée vers le bas et à retomber sur ses ennemis en enfonçant bien dans leurs crânes ce que l'on veut leur faire comprendre, c'est à dire de laisser la place nette. Une technique indispensable à maîtriser pour gagner, mais qui ne va pas sans un risque, celui de se faire un tour de rein.

Et franchement, un héros qui se tient le dos... ça fait un peu ridicule, non?



NIGHTDAWN



NIGHTDAWN est une projection matricielle d'un logiciel, ce qui signifie que ça ressemble à une planète, ça a le goût d'une planète, ça a l'orbite (de cheval) d'une planète mais ce n'est pas une planète. En fait, il s'agit de plateformes soutenues dans le vide intersidéral.

NIGHTDAWN est bourré lui aussi de pièges destinés à vérifier l'efficacité des robots et leur facilité à se déplacer avec agilité et précision pour éviter les tirs, barrières laser, missiles, et mines (pour éviter tous ces pièges, il faut parfois se déplacer sur des passages plus étroits que le robot lui-

même au risque de tomber dans le vide). Heureusement, le concepteur de cette base de test a pensé à disséminer des bonus un peu partout tels que des thermodiffuseurs doubles, des radars, des détecteurs de mines, etc... (bien utiles aux six robots disponibles pour

passer les dix niveaux du test). Afin de terminer le jeu, il est indispensable d'avoir des réflexes fulgurants et une stratégie implacable car d'apparence facile, ce jeu est en fait extrêmement difficile. Toutefois, la difficulté est compensée par une parfaite maniabilité du robot. Le scrolling, différentiel sur deux niveaux, est superbe et très fluide. Les versions AMIGA et ST ont de beaux graphismes, bien que les motifs du scrolling de fond soient un peu décevant sur AMIGA. Sur C64, l'impression de relief disparaît. La musique n'est pas géniale mais c'est sans importance pour ce type de jeu. NIGHTDAWN est un jeu bien fait mais qui risque de lasser assez rapidement par sa trop grande difficulté.

Ed. MAGIC BYTES
 disp. ST - AMIGA - C64
 Testé sur ST
 AMIGA
 C64
OLIVIER

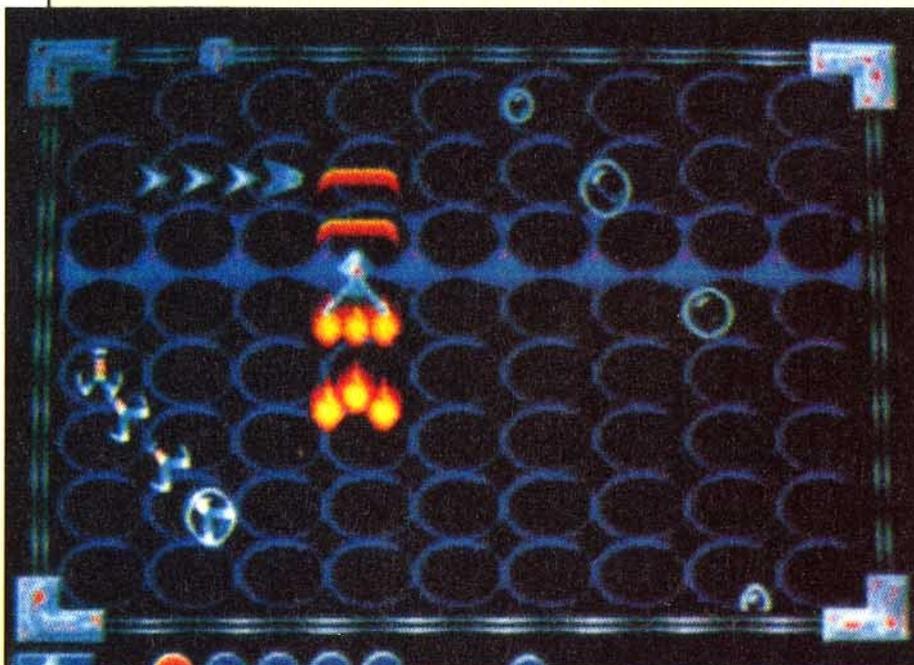
GRID RUNNER

Comme annoncé en preview dans JOYSTICK N°29, JEFF MINTER, le roi des p'tits lamas, le seigneur tout-terrain garanti grand teient

psychédélique du soft planant, a encore frappé avec un nouveau jeu plus bizarroïde que jamais. GRID RUNNER, sorte de SPACE

INVADER avec tout plein d'options jamais vues dans ce style de jeu, et surtout une présentation et des effets spéciaux, visuels comme sonores, complètement loufoques, n'est certes pas original dans le principe, mais il est très beau et très marrant en même temps. Imaginez un peu: la Terre est en danger et il n'y a que vous qui sachiez piloter le tout dernier vaisseau de combat, le seul dont la puissance de tir soit suffisante

pour repousser l'envahisseur extra-terrestre. Ca, on s'y attendait un peu... Ce qui est moins ordinaire, c'est que l'ennemi, mené par le «DISGUSTING GREEN SLIMELORD» (on pourrait traduire ça par «le dégoutant et vert seigneur de la Bave»), arrive tout bonnement de la planète XTHARRGGI!... Avec un nom pareil, on peut s'attendre à des ennuis. Attention: dans GRIDRUNNER, les lamas planent bas!

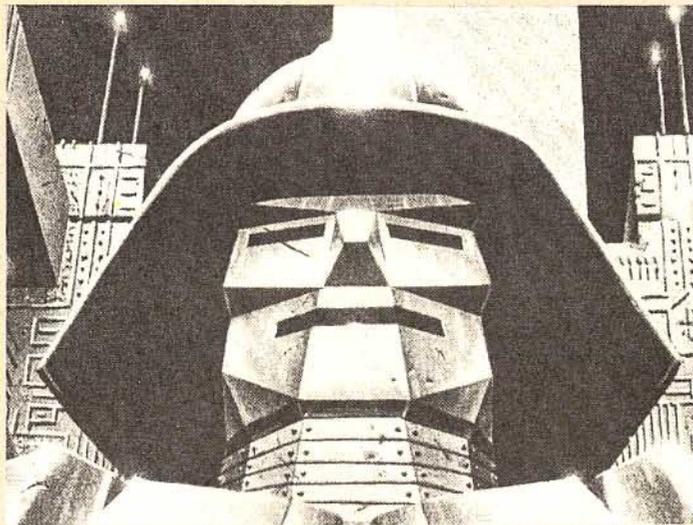


Ed. LLAMASOFT
 disp. : ST
 Testé sur ST
BRUNO

DARK SIDE

Après avoir subjugué de très nombreux possesseurs d'ATARI et d'AMIGA avec son premier soft nommé DRILLER, la société INCENTIVE SOFTWARE revient en force avec le deuxième volet de la série: DARK SIDE. La seule différence entre la version AMIGA et la version ST est la superbe musique d'accompagnement qui est crispante sur ST (ce qui va très bien avec le ton du jeu) et entraînante sur AMIGA.

Toute l'histoire commence dans la salle de données n° 32.

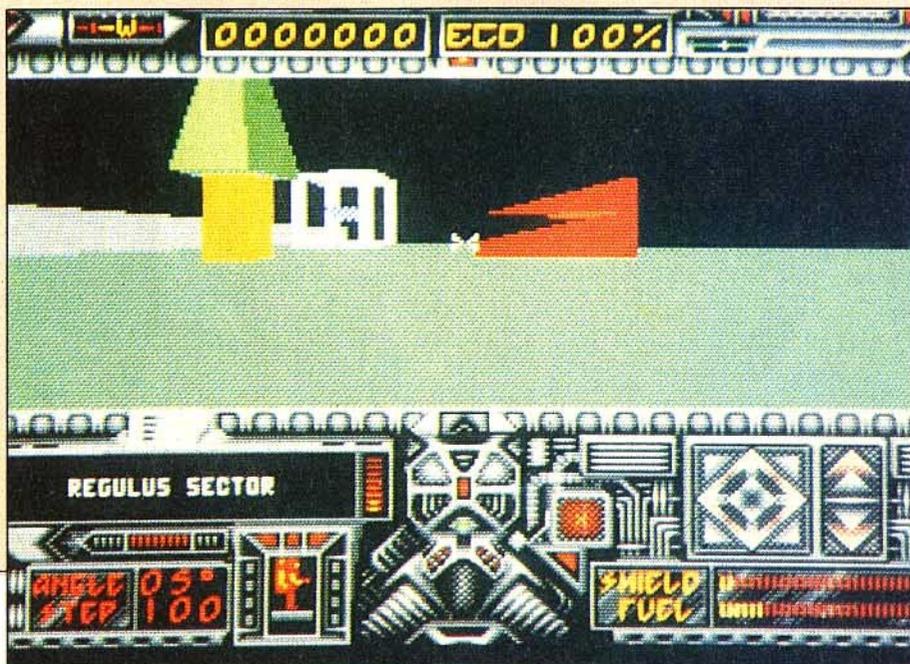


Sur le super tableau de bord, s'inscrit un message émis par un des satellites de surveillance. L'information que renferme ce message intrigue: une trace de vie a été détectée sur la face cachée du TRICUSPIDE (nom de la lune de la planète Evath). Cette information est intrigante parce que la seule forme de vie possible sur la surface du TRICUSPIDE est la race des Ketars, or la zone sur laquelle la trace de vie a été détectée leur est interdite. Plus tard, un vaisseau en train de décoller

est repéré et la forme de vie a disparu. Dès lors, la crainte d'une invasion d'Evath par les Ketars se fait sentir et un satellite de surveillance est envoyé pour scruter la face cacl... TRICUSPIDE. Quelle n'est pas alors la surprise dans le centre de commande lorsque la caméra installée sur le satellite transmet l'image d'une gigantesque machine de guerre. La source d'énergie de cette arme est un réseau d'AEE ayant la capacité de s'auto-régénérer et qui s'étend sur une grande partie du TRICUSPIDE. Des

systèmes de défense installés pour protéger l'arme sont visibles. Ces informations en tête, je prends mon mini-réacteur portable et suis déposé à quelque 200 mètres de l'arme, avec pour mission de détruire le réseau d'AEE afin de rendre l'engin de mort inoffensif. Je dispose pour toute arme de deux canons laser qui me seront très utiles. A peine arrivé, un tank commence à me canarder. Heureusement que ma combinaison absorbe les tirs ennemis, sinon, je sentirais un peu le grillé. En tout cas, voilà un tank qui aurait mieux fait de retenir ses lasers. Tiens, prends ça!!! Ttttchhhhoouuuuuufffff!!!!!! Personne ne résiste à mes canons laser. Et si je tirais sur

cet arbre, pour m'amuser un peu?
Tchhhhoouuuuuufffff!!!!
Bah pourquoi y s'envole???
Eh! reviens!!!! Déconne pas!!!!
Bon, ben tant pis! Sur quoi tirer encore ? Ohhh le bel AEE!!!! Viens voir tonton cyborg. Tchooooouuuufffff!!!!
Ouaiiii!!!! Je l'ai eu!!!! Ben keskis passe??? Pourquoi y réapparaît??? Eh! c'est pas du jeu!!!! J'en ai marre moi!!!!
Comment voulez-vous que je détruise tous les AEE s'ils réapparaissent à chaque fois??? Bon, allez, ne sombrons pas dans le désespoir. Un p'tit peu de musique pour se remonter le moral! Ah ben non, c'est pas vraiment une musique pour remonter le moral. Mais qu'est-ce qu'il ont tous à s'acharner contre moi? Ils ont décidé de me faire piquer une crise de nerf ou quoi? Des arbres qui volent, des pierres qui réapparaissent, une radio qui ne capte même pas NRJ, mais je vais finir par devenir complètement cinglé moi!
Restons calme. Vu que le temps que l'on m'a donné pour réussir ma mission n'a pas l'air de vouloir s'arrêter, j'ai intérêt à vite établir une stratégie. Je prends une centaine de mètres d'altitude, je fais un plan des alentours, et j'en profite pour tirer sur les tanks qui veulent m'offrir un séjour forcé à la morgue. Tiens!? plus d'essence! Dommage, c'était bien là haut! Aaaaahhhhh!!!! Splatch!!! (Méga-bouillie de cyborg ayant fait une chute de 100 mètres).
Qu'est-ce qu'on s'éclate !!



sur AMIGA

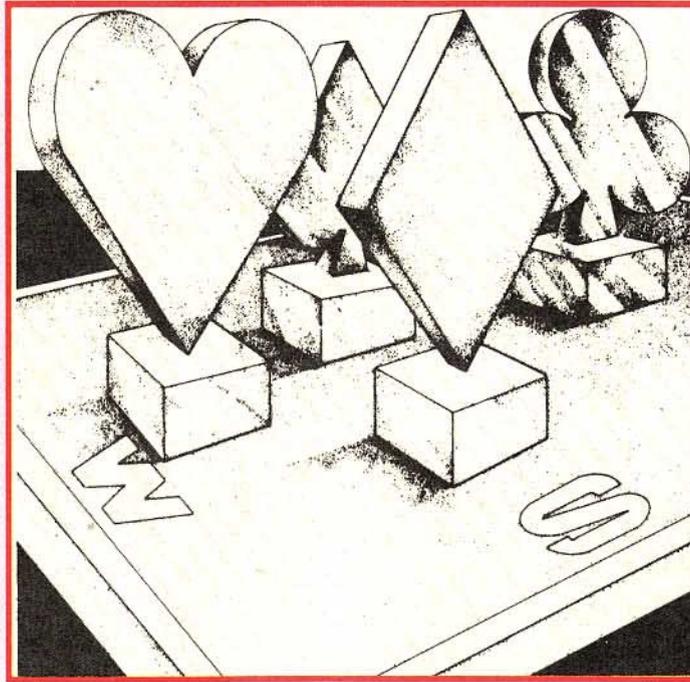
Ed. MICRO
STATUS
disp. : ST
AMIGA
Testé sur
ST - AMIGA
OLIVIER

COLOSSUS BRIDGE 4

CDS et **CP**, les deux softwares ennemis, sont depuis fort longtemps en concurrence sur les jeux de l'esprit. La bagarre Colossus Chess IV contre 3D Clock Chess sur PCW est encore dans toutes les mémoires vives et mortes. D'une beauté époustouflante et plus rapide, 3D Chess s'était imposé en dépit des indéniables qualités de son challenger. Il y avait donc comme de la vengeance dans l'air.

Le bridge devait laver l'affront. CDS a attaqué CP Software sur son propre terrain : le graphisme de Colossus Bridge 4 est somptueux avec, en prime, la rapidité et l'ergonomie. On a peine à croire que la première version a été développée en 1986, la même année que Bridge player 3 qui est resté d'une austérité rebutante.

Sur la version CPC, on peut modifier les couleurs. La palette originale étant la plus réussie, cette option ne pourra satisfaire que les daltoniens, et encore... La page d'accueil (toujours sur CPC) est accompagnée par



Des logiciels de bridge, ça ne court pas les bécane. Il faut reconnaître que c'est plus cérébral (et donc moins sautillant) qu'un bon vieux strip poker dont on a des tiroirs pleins.

Deux softs se partagent le marché : Bridge Player 3 de CP Software et Colossus Bridge 4 qui vient d'être relooké.

le thème musical du film «L'Arnaque» composé en... 1902 par Scott Joplin. La version PCW (monochrome muet) est un peu plus aride, mais ceux qui possèdent cette bécane s'en accomodent d'autant mieux que, question définition graphique (255 x 720) l'écran se place là!

Le bridge n'étant malheureusement pas ma tasse de thé, je n'ai pu pousser Colossus Bridge 4 dans ses derniers retranchements et moins encore le comparer avec son vieux concurrent. Le programme simule trois joueurs et fait les annonces suivant le système Acol. Diverses conventions (Blackwood, Stayman et Baron) sont prévues ainsi que le contre suivi de 2 et le contre suivi d'un changement de couleur. Comme aux échecs, une foule d'options sont accessibles afin d'analyser le jeu, de revenir en arrière ou bien pour étudier des stratégies. Une option «Tutor» constitue un programme à part. Destiné aux débutants, il présente dix cas de figure abondamment commentés. Tutor n'a qu'un défaut : il est en anglais. Le manuel, en revanche, a été remarquablement bien traduit.

Colossus Bridge 4 s'adresse plutôt à ceux qui ont du mal à réunir fréquemment trois partenaires et qui ne veulent pas perdre la main, ce qui serait un comble.

Avec les vacances toutes proches, un très bon jeu pour les fins de journée.

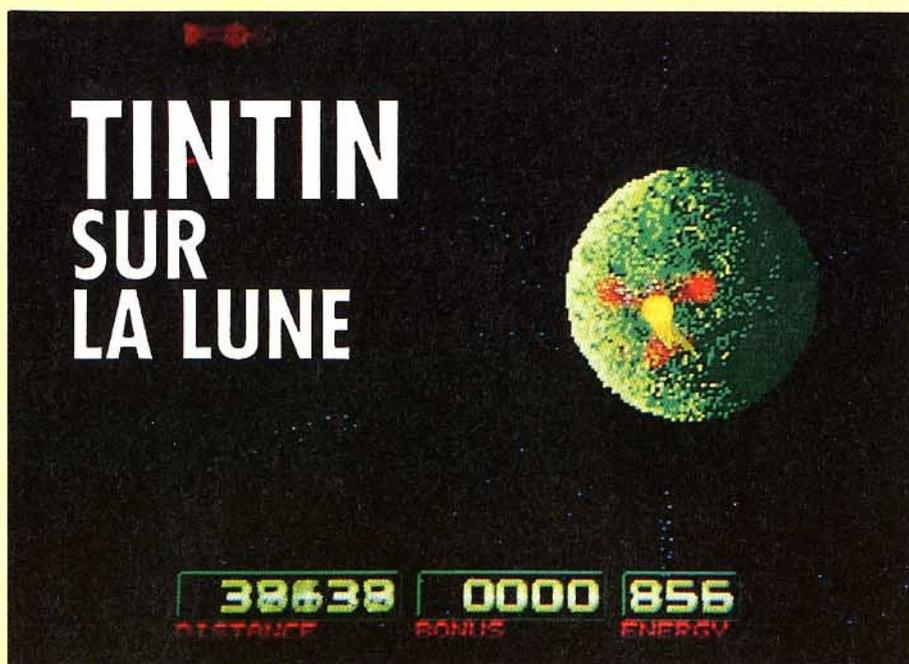


Ed. CDS SOFTWARE
 disponible :
 CPC - PCW
 Testé sur CPC
 PCW
TGV

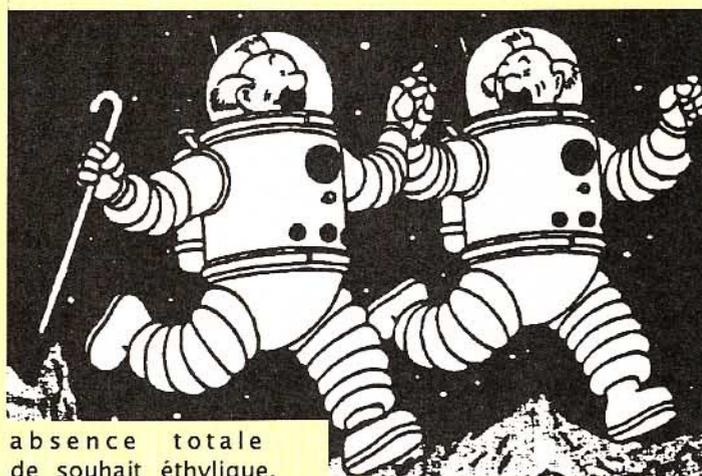
Notre envoyé spécial dans l'espace, vient de nous communiquer le message suivant... Jamais, au grand jamais, je n'aurais imaginé faire trois tests d'un même jeu, dans la même version, (sur ST, en l'occurrence), jusqu'à ce jour maudit où ce non-jeu est sorti...

L'attente avait été si longue, le désir d'y toucher et d'y jouer, si intense, que par contre réaction, le choc de la désillusion fut pire que ce qu'elle aurait normalement dû provoquer! Joystick Hebdo n'étant pas une entreprise de démolition, et détestant jouer les Cassandre, j'ai pris mon téléphone et j'ai appelé DANIEL CHARPY, ci-devant programmeur du jeu TINTIN chez INFOGRAMES pour en savoir plus. Je vous fais la synthèse de notre conversation, mais je n'oublie pas le principal. Ce jeu est-il complet? Est-ce vraiment la version définitive que j'ai entre les mains? Pourquoi n'y a-t-il pas plus de personnages? Que sont les Dupond-Dupont devenus? Pourquoi n'y a-t-il pas d'aventure comme dans le livre? Etc... Beaucoup de questions, entraînant une réponse linéaire du programmeur. Si le jeu est ainsi, c'est parce que nous l'avons voulu ainsi, nous et CASTERMAN.

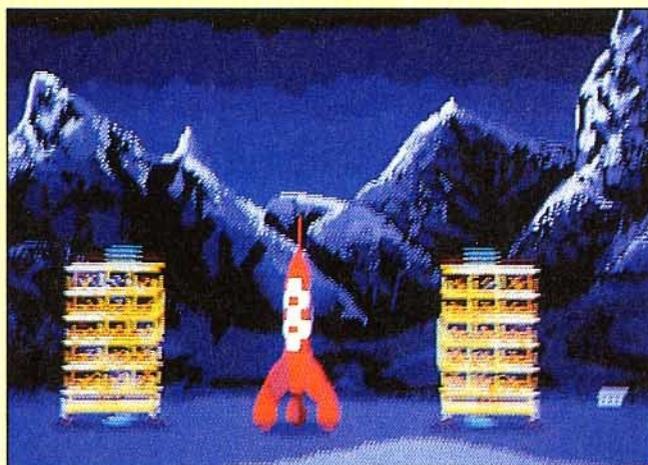
Il est évident que les contraintes ont été multiples, et que CASTERMAN a bien évidemment protégé son héros, de toutes les déviations et transformations que les Lyonnais auraient pu lui faire subir. Pas question donc de faire exploser la fusée, exit les séances de tir dans l'espace, d'où remaniement profond de la première mouture dans



laquelle il y avait tout cela. Le temps de programmation s'en est donc ressenti, et a quasiment doublé. Dix mois pas moins, au total! Pour les auteurs, ce jeu s'adresse à un public jeune, pas trop expert en arcade aventure. Volontairement, dixit D. Charpy, Infogrames a limité le nombre d'épreuves à deux, afin de ne pas déstabiliser le joueur. Là, j'ai commencé à me demander si j'avais bien compris. Déstabiliser le joueur? Pour la même raison, le nombre de personnages a été réduit, afin de laisser leur caractère propre s'exprimer. Effectivement, Milou aboie comme un naze, mais ne grimpe pas aux échelles, ne semble doué d'aucune réflexion, se comporte comme un clébard, quoi! Mais certainement pas comme MILOU! Haddock court en tous sens, habité par une

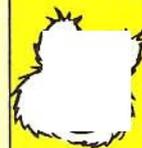


absence totale de souhait éthylique, quant à Tournesol, il ne fait que suivre Wolf, sans donner signe d'intelligence. Dans la version définitive, ils (les programmeurs) ont réglé les déplacements des personnages de façon cohérente, ce qui fait que si Jorgen va dans la salle de gauche, hors écran, il reviendra par la gauche dans l'image. Quand même!



Respecter la logique des cheminements est une chose normale et non une faveur accordée aux joueurs! La version AMIGA est en cours, comportera plus de bruits, ira un peu plus vite, mais sera identique. Ha bon! Au fait, un testeur de 11 ans, agréé JOYSTICK Hebdo, habitué des jeux d'arcade est arrivé sur la lune 1h30 environ après le décollage! Son impression: «Au début et à la fin, c'est bien; au milieu, je me suis ennuyé!». Vous savez quoi? Le «milieu», c'est là où l'on joue!!!

Ed. INFOGRAMES
disponible : ST
Testé sur ST



HENRI

LE HIT PARADE

du 36.15 JOYSTICK

*Bécane par bécane, votre coup de cœur,
un vrai hit-parade établi suivant
vos votes au 27 juin*

AMSTRAD

- 1- BARBARIAN II
- 2- DRAGONNINJA
- 3- ROBOCOP
- 4- FORGOTTEN WORLDS
- 5- CRAZY CARS II
- 6- STORMLORD
- 7- OPERATION WOLF
- 8- CHICAGO 90
- 9- SKATE BALL
- 10- BATMAN

C 64/128

- 1- ROBOCOP
- 2- BARBARIAN II
- 3- RENEGADE 3
- 4- TEST DRIVE II
- 5- DRAGONNINJA
- 6- DOUBLE DRAGON
- 7- LAST NINJA
- 8- OPERATION WOLF
- 9- DENARIS
- 10- WEC LE MANS

NINTENDO

- 1- SUPER MARIO 2
- 2- PUNCH OUT
- 3- LEGEND OF ZELDA
- 4- CASTELVANIA
- 5- SOCCER
- 6- ICE CLIMBER
- 7- GOONIES 2
- 8- METROID
- 9- SUPER MARIO
- 10- KID ICARUS

THOMSON

- 1- DRAGONNINJA
- 2- ROBOCOP
- 3- BARBARIAN II
- 4- RENEGADE
- 5- DOUBLE DRAGON
- 6- ARKANOID
- 7- SCALEXTRIC
- 8- CAPTAIN BLOOD
- 9- GAME OVER
- 10- BOBO

ATARI ST

- 1- DRAGONNINJA
- 2- ROBOCOP
- 3- FORGOTTEN WORLDS
- 4- KICK-OFF
- 5- ZAK MAC KRACKEN
- 6- DOUBLE DETENTE
- 7- SILKWORM
- 8- ARCHIPELAGOS
- 9- DONGEON MASTER
- 10- TARGHAN

SEGA

- 1- AFTERBURNER
- 2- SHINOBI
- 3- DOUBLE DRAGON
- 4- THUNDERBLADE
- 5- KUNG FU KID
- 6- ALTERED BEAST
- 7- GREAT VOLLEY BALL
- 8- R-TYPE
- 9- RASTAN
- 10- ALEX KID IN M. WORLD

PC

- 1-ROBOCOP
- 2-CRAZY CARS II
- 3-DOUBLE DRAGON
- 4-OUTRUN
- 5-TEST DRIVE II
- 6-STREET FIGHTER
- 7-ZAK MAC KRACKEN
- 8-BARBARIAN PALACE
- 9-TARGHAN
- 10-BATTLE HAWKS

AMIGA

- 1- DRAGONNINJA
- 2- FORGOTTEN WORLDS
- 3- BLOOD MONEY
- 4- POPULOUS
- 5- VOYAGER
- 6- F18 INTERCEPTOR
- 7- TEST DRIVE II
- 8- KICK-OFF
- 9- OUTRUN
- 10- ROBOCOP

Vous avez un minitel, faites le
36.15 JOYSTICK et *HIT et votez pour votre
meilleur soft. En plus, vous empochez des
logiciels. Tous les 50 votes, un nouveau
logiciel de gagné pour celui qui vient de voter
génial non !!!
Alors 36.15 JOYSTICK et *HIT
d'accord !!!

Une
nouvelle
rubrique
qui vous

ONE... AGAIN!

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

**FLYING SHARK
(FIREBIRD)**

Nouvelle version AMIGA
Déjà testé sur ST
Dans JOYSTICK HEBDO N° 11

Eh bien dites donc! Je me demande bien ce que certains éditeurs auraient fait sans cette seconde guerre mondiale. Après nous avoir sorti 1942 puis 1943 en passant par BATTLEHAWK 1942, BLUE WAR, GATO et j'en passe, on nous remet ça avec FLYING SHARK dont le scénario est devenu un classique du genre: vous z'êtes un gentil petit avion américain qui doit détruire des tonnes de méchants petits avions pas américains. Vous allez me dire: «Encore un jeu de sauvages, de brutes sans cervelle! Mais non! Adapté de la non moins célèbre borne d'arcade du même nom, FLYING SHARK nécessite une certaine stratégie et des réflexes à toute épreuve car pour zigzaguer entre ces dizaines de missiles qui arrivent du sol comme du ciel, il vaut mieux avoir les nerfs bien accrochés. Accompagné d'une musique très agréable et de graphismes très proches de la borne d'arcade, FLYING SHARK, bien qu'étant pompé sur tant d'autres, reste un jeu très prenant mais un tantinet trop dur et trop répétitif (je me demande même s'il y a une fin). Le scrolling un peu saccadé ne gêne en rien dans le feu de l'action (qu'est-ce qu'on en a à faire du décor quand on est en train de massacrer du jap à plusieurs centaines de mètres d'altitude, j'yous l'demande?). M.....!!! j'suis touché! Mais où il est le siège éjectable??? Aaaaahhh!!! Envoyez-nous vos trucs, astuces, bidouilles, vies infinies pour ce jeu, merci !!!

**ABONNEZ-VOUS
LES AVANTAGES :**

- 40 F d'économie
- Un abonnement pour 6 mois (24 N°s vous reviennent à 200 F au lieu de 240 F, soit l'équivalent de 4 N°s gratuits)
- Toutes vos P.A. gratuites
- 125 F de réduction sur l'achat d'un Multiface à commander directement chez POWER PRODUCT FRANCE (Pour ST - COMMODORE - CPC - SPECTRUM) et qui vous permet, entre autres, la sauvegarde de vos parties en cours et de pouvoir placer vos POKES de vies infinies

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner sous enveloppe affranchie avec le règlement par chèque ou CCP à JOYSTICK Hebdo Service abonnement, 177, rue 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 ?.....

**MIKE READ'S
POP QUIZ**



Mesdemoiselles, mesdames, mesdemoiselles, messieurs et mesdemoiselles (cligne!), voici le jeu que vous attendez tous: le POP QUIZ!... Ooh, c'est pas vrai! Mais change de chaîne, qu'on ait un feuilleton ou des pubs, mais pas ça! Mais non, attends, j'ai envie de voir, ça a l'air rigolo. Bon, alors le POP QUIZ c'est un jeu de questions réponses sur le thème de la POP MUSIC, où on constitue deux équipes, soit à deux joueurs, soit on joue contre une équipe animée par l'ordinateur. Les questions portent sur la POP, et c'est

chronométré. L'animateur du jeu parle dans une bulle, c'est lent et mal présenté, et comble d'horreur pour un QUIZ sur le thème de la musique, il n'y a même pas de musique pendant le jeu. C'est tout en anglais, donc il faut connaître la pop anglo-saxonne à fond, et c'est aussi nul que le plus nul de nos jeux télévisés, c'est à dire vraiment très très nul. Je ne comprends pas qu'on fasse encore des jeux pareils. Remettez-nous GUY LUX pendant que vous y êtes!
ELITE sur ST

**JOCKY WILSON'S
DARTS CHALLENGE**

Un titre bien long pour un jeu pourtant facile à résumer en peu de mots: c'est une simulation de jeu de fléchettes, avec tournoi et tout et tout. C'est pas très beau, c'est pas très pratique à jouer, et surtout je me

demande si c'est vraiment une si bonne idée d'adapter ça sur micro. «pour les passionnés de fléchettes, c'est génial!». Ah oui, évidemment, dans ce cas, c'est pas pareil...
ZEPELIN GAMES sur AMIGA



INFOGRAMMES



C'est qui c'est qu'arrive la bas, dans le centre? Mais c'est «Les Tuniques Bleues» dont voici quelques photos, rien que pour vos yeux. Ce jeu vous expédiera aux Amériques, au moment de la guerre de sécession... N'empêche que si on avait été plus nombreux, on leur aurait mis une de ces pâtées!... (Superbe sketch de Roger Pierre et Jean Marc Thibaut, disponible en librairie!). Réussirez vous à modifier le cours de l'histoire? Au fait, le film «AUTANT EN EMPORTE LE VENT» ressort en salle avec une copie neuve. Allez-y! Vous découvrirez le vrai cinéma, et comprendrez la différence qu'il y a entre un panoramique sur un champ de bataille et le n'importe quoi de «VOISIN, VOISINE».

UPGRADE

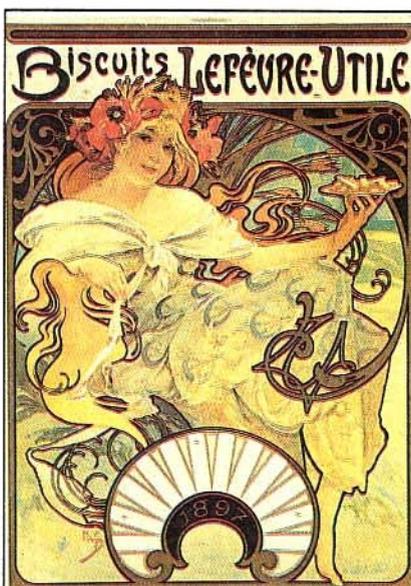
Upgrade Editions que vous connaissez tous très bien, ceux qui ne savent pas peuvent téléphoner au (1) 43 44 78 88 pour demander, UPGRADE vient donc de nous sortir la version intégrale du logiciel ULTRASCRIP destinée à l'ATARI ST. C'est un soft très rusé qui va transformer votre imprimante charrue en cabriolet grand sport, la rendant capable d'imprimer des fichiers au format Postscript. Au fait, il faut au minimum, un ST2, un disque dur, et une imprimante, mais pas n'importe laquelle.

Consultez votre distributeur, il se fera un plaisir de vous faire une démo. Le prix du logiciel, hum? 2990 F.H.T

- Oui mais prix maximum!
- Ha bon!

MUCHA

Ça vous dit quelque chose? Oui? Non!?... C'est pourtant un des plus grands illustrateurs de l'époque moderne (fin du 19ème, début 20ème), et c'est surtout l'un des plus grands affichistes qui soient. Ses pin-ups (à l'époque, ça ne s'appelait pas encore comme ça!) pour le tabac JOB, ou les petits LU, ses affiches pour SARAH BERNARDHT, vous les avez forcément vues un jour ou l'autre. C'est plein de drapés fantastiques, de cheveux entortillés d'une façon incroyable, et surtout de mises en page hyper-décoratives, avec des effets d'épaisseur de traits pour dégager les différents plans, avec des compositions géométriques à bases de motifs végétaux et de petites étoiles, des trucs que personne n'avait jamais osé avant cette époque, et que tout le monde a copié ensuite (ça n'a peut-être pas une grande valeur historique, mais il a beaucoup influencé Bruno BELLAMY, illustrateur du bô hebdo que vous avez le privilège de tenir en mains à la seconde même). Ah, évidemment, comme c'était de l'encre et pas de la peinture à l'huile, et surtout comme c'était de l'illustration publicitaire au lieu d'être de l'ART pur et dur, Alphonse n'a jamais été considéré comme un véritable artiste, même si ce qu'il faisait était largement aussi novateur que le boulot d'un PICASSO! Pour rendre justice à la modernité de son oeuvre, c'est la première raquette mondiale, Ivan LENDL soi-même qui a placé la production de son compatriote tchèque sous les feux de l'actualité : une expo au musée de la publicité (jusqu'au 17 juillet, 18, rue de Paradis, Paris 10ème) constituée par sa collection perso. Ceux et celles qu'a gonflé Rolland Garros y trouveront un réel plaisir dont le public parisiano-mondain ne serait pas le seul bénéficiaire. Merci Ivan!

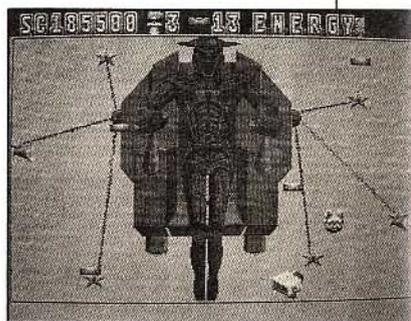


50 MÉGAS...

Selon des rumeurs insistantes, Apple pourrait bien sortir à Noël, ou juste un peu après, un Mac équipé d'un - tenez-vous bien - 68040, cadencé à 50 Mhz, soit 6 fois plus rapide qu'un vieux 68000 tout pourri (si un jour on m'avait dit que je considérerais le 68000 comme un vieil os...). Alors même qu'Apple ne le connaît pas encore, on peut vous annoncer le prix: très très cher. Heureux?

ADDICTIVE GAMES

HYPERFORCE est sur le point de sortir et est peut être sorti aujourd'hui. C'est quelque chose qui approche de très près le jeu d'arcade traditionnel. Dans la boîte, vous aurez droit à un jeu de Descends Le! qui vous permettra de vous échauffer avant le grand combat. C'est pour ST et AMIGA. Les autres, circulez! Ya rien à voir!



PROMO

Avis aux petits enfants qui voudraient bien rentrer dans la cour des grands, en laissant tomber leur Am***d ou leur Co***e au profit d'un Atari, Atari France propose un 520 ST équipé d'un moniteur couleur pour 4.990 francs au lieu de 5.490 francs. Attention, ça ne durera pas jusqu'aux marrons glacés: date limite le 15 juillet. Après, ça repasse au prix normal.

JOYSTICK Hebdo

N'oubliez pas le serveur, 3615 code JOYSTICK. Plein de cadôs!!!

Le 26 juillet un JOYSTICK Hebdo hors série à réserver dès maintenant chez votre marchand de journaux

Un numéro d'enfer avec toutes les rubriques que vous connaissez déjà :

- 15 pages de Jeux... CRACK
- les tests et previews
- une super Baie Desangles
- un gigantesque mort de rire
- etc... etc...

Et toutes les rubriques que vous ne connaissez pas encore

- des pages de fun pour les vacances
- des concours
- un super dossier
- des listings et des KO
- etc... etc...

Tout cela pour 30 F dès le 26 juillet

JOYSTICK Hebdo
s'interrompt avec le N°37
paraissant le
mercredi 19 juillet
pour reprendre avec le
N°38 en kiosque
le mercredi 6 septembre !

Message à nos abonnés : ce hors-série ne fait pas partie de l'abonnement et vous n'allez donc pas le recevoir. Alors, n'oubliez pas de l'acheter dès le 26 juillet.

RIEN QUE POUR VOUS ...

LES T-SHIRTS* JOYSTICK Hebdo sont arrivés...

COMMANDEZ-LES aujourd'hui
ET VOUS SEREZ LES PLUS BÔ demain

BON DE COMMANDE (à découper ou à recopier)
A envoyer à JOYSTICK Hebdo - 177, rue Saint Honoré
75001 PARIS



Bruno Bellamy, DANBOSS et DANBISS

* 100% coton - (code 100) - Prix 60 F
Taille : M = Médium - L = Large - XL = Extra large

CODE	TAILLE	QUANTITE	PRIX (x 60 F)
TOTAL			

Participation aux frais d'expédition 10 F

TOTAL -----

Règlement par chèque à l'ordre de JOYSTICK Hebdo

NOM..... Prénom.....

ADRESSE

Code..... Ville..... Age.....

Ordinateur.....

LA BAIE DES ANGLAIS

CUBASE (SUITE)

Vous vous souvenez? On causait la semaine dernière de Cubase, un nouveau séquenceur musical de Steinberg. On va continuer là où on en était resté: on avait enregistré un peu de musique, mais assez rapidement, il faut bien le dire. On va l'éditer pour la rendre parfaite.

Pour cela, plusieurs méthodes. La première, la plus traditionnelle, c'est de voir sa partition sous la notation musicale normale. Regardez la figure 1. J'ai enregistré trois parties de musique sur trois instruments différents - un hautbois, un orgue et un trombone. J'ai sélectionné ces trois parties, j'ai demandé à voir la partochte, et voilà ce que ça donne. Si je mets le séquenceur en route à ce moment-là, un petit carré va se déplacer d'une note à l'autre, indiquant où j'en suis dans le morceau. Mieux, même: admettons que je donne un concert (mais je ne transige pas à moins de Bercy, je préviens), dans lequel de vrais musiciens (j'entends: humains) vont devoir suivre la musique que j'ai créée sous Cubase. Grâce à cette fonction, ils pourront avoir la partochte qui défile sous leurs yeux, en temps réel. Et comme rien ne m'empêche d'avoir trois ou quatre Atari synchronisés entre eux, je peux afficher autant de partitions différentes du même morceau. Sympa, non?

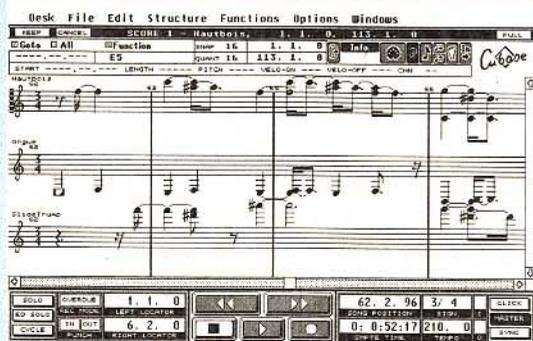


Fig. 1

Passons à la figure 2. Il s'agit toujours d'un «éditeur», c'est-à-dire une partie du programme qui me permet de visualiser ma musique sous une forme ou sous une autre. Ici, comme vous pouvez le constater, les notes sont représentées

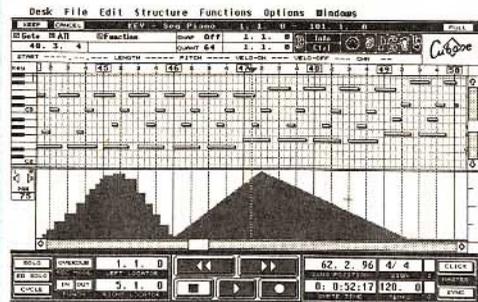


Fig. 2

comme des traits horizontaux, dont la longueur indique la longueur de la note (notez que les mesures et les temps sont affichés en haut de la fenêtre) et la hauteur indique bien évidemment la hauteur de la note, par rapport à un petit clavier type piano qui est à gauche.

Ici, on peut modifier un morceau de façon extraordinaire. Grâce à un crayon, on peut raccourcir ou rallonger les notes, ou encore les déplacer (dans les deux sens: dans

le temps, ou dans la hauteur), ou les effacer, ou les quantifier (on a vu ça la semaine dernière: ça veut dire «les remettre dans le tempo», sachant qu'on peut définir soi-même le tempo en

question), une à une, par groupe ou toutes ensemble. Pour sélectionner un groupe de notes, d'ailleurs, c'est exactement comme pour sélectionner un groupe de fichiers sous le bureau: il suffit de former un cadre autour du groupe à sélectionner et de relâcher le bouton de la souris. On peut même rajouter des notes au groupe en cliquant dessus tout en maintenant la touche Shift enfoncée. Vous voyez: même quelqu'un qui ne s'est jamais servi du logiciel peut l'utiliser de manière instinctive (si du moins il a déjà manié une souris, c'est un minimum).

Sous les notes se trouvent deux espèces de collines grisées. De quoi s'agit-il? Un coup d'oeil à gauche: une petite icône indique «Pan». Il s'agit donc de la stéréo. Et c'est moi qui l'ai dessinée avec mes petites mimines. Sachant que la position centrale du son se trouve au milieu (dans le sens de la hauteur) de cette zone, je peux dessiner à la main une courbe qui va influencer sur la stéréo. Ici, le son commence à gauche, va vers la

droite, revient à gauche, etc. La «colline» de gauche est assez grossière: elle a été dessinée à main levée (et je bois beaucoup, donc je tremble beaucoup). Celle de droite a été faite avec un outil particulier, qui me permet de tracer une ligne, comme dans un programme de dessin. C'est beaucoup plus régulier, bien sûr (car les droites, elles, ne boivent pas. Des droites qui boivent, ça s'appelle des zig-zags).

Or, la stéréo, c'est ce qu'on appelle un «contrôleur Midi». Ce sont des informations qui modifient les notes, un peu comme des adjectifs pour le langage (extrait d'un de mes bouquins: «L'analogie, c'est l'aventure»). Il y a beaucoup d'autres contrôleurs, comme la vitesse (la force avec laquelle on tape sur la touche), le volume, le Pitch Bend, le vibrato, etc. On peut tous les dessiner de cette façon. Un exemple idiot: vous créez un morceau de piano. Vous le dupliquez (on a vu ça la semaine dernière, c'est aussi rapide que copier un objet sous le bureau, il suffit de tirer). Vous lui mettez un son de guitar. Et dans cette fenêtre, vous faites commencer le piano assez fort en le baissant très progressivement, puis vous faites commencer la guitar très doucement en la faisant monter progressivement. Qu'est-ce que vous allez obtenir? Un piano qui se change en guitar. C'est formidable, l'informatique, non? Parce qu'avant, pour faire ça sur d'autres séquenceurs, il fallait se casser le tronc et se battre avec des suites de chiffres arides comme tout.

En haut à droite de la fenêtre, il y a une rangée d'icônes. Elles permettent de jouer le morceau en boucle, d'entendre ou non les notes lorsqu'on les sélectionne,

Un piano qui se change en guitare. C'est formidable l'informatique, non ?

d'enregistrer en pas-à-pas - eh oui, même si vous jouez comme un pied, vous pouvez faire des morceaux parfaits! Lorsque vous jouez un accord au clavier, le nom de l'accord est même affiché sur l'écran! Et c'est comme un traitement de textes: vous pouvez effacer le dernier caract-

force des coups), et plus il est sombre.

Il existe deux autres éditeurs dont vous ne trouverez pas d'illustration, parce que si je commence à illustrer tout ce que je dis, je n'aurai plus de place pour le dire, et ça n'illustrera plus rien du tout. Il s'agit d'un «éditeur par grille», dont le principe est un peu similaire à l'éditeur-clavier de la figure 2, mais qui permet en outre de modifier tous les types d'événements (pas seulement les notes, mais aussi le volume, le vibrato, la pédale de soutien...), et d'un

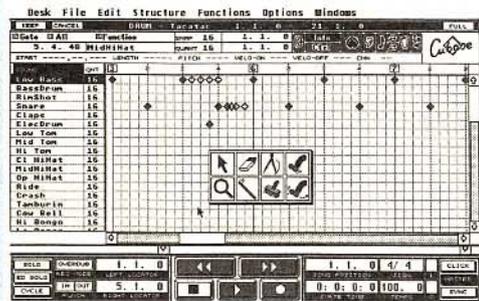


Fig.3

rière (la dernière note) avec Backspace, vous déplacez avec les flèches...

Passons brièvement à la figure 3. C'est l'éditeur de la boîte à rythme. Alors là, inutile de dire qu'on peut faire des trucs si compliqués qu'un humain peut toujours s'accrocher pour arriver à le jouer. Le principe est simple: à chaque fois que vous voulez une note, vous cliquez sur la ligne de l'instrument correspondant, à l'endroit voulu. Remarquez la présence d'une nouvelle boîte à outils: il y a une brosse, qui permet de «peindre» des notes (sur une partition normale, c'est totalement inutile; sur une boîte à rythme, le résultat est très souvent impressionnant, et j'entends souvent dans le Top 50 des parties rythmiques qui ont «visiblement» été créées sur ce principe). Il y a aussi deux pieds: ils permettent de repousser une note dans un sens ou dans l'autre, en leur filant un coup de pied, justement. Les notes se déplacent alors d'un cran, sachant que l'on peut bien entendu définir la taille du cran en question.

Remarquez que les carrés n'ont pas tous la même couleur: plus un coup est fort (en batterie, pour avoir un feeling «humain»), il est impératif de jouer sur la

éditeur-logique.

Celui-là, il existait déjà dans Pro-24 III, mais sous une forme un peu moins évoluée. Il permet de modifier mathématiquement la musique. Oh là, j'en vois déjà qui s'insurgent: c'est ôter l'âme de la musique que de vouloir lui attribuer des caractères mathématiques, l'art ne peut pas être formalisé, etc. On se calme. Il est évident que la composition peut difficilement se traiter sous forme mathématique. Les arrangements, en revanche, sont la plupart du temps l'application d'un ensemble de règles très logiques et assez strictes. Savoir qu'il faut couper les graves d'un piano lorsqu'il joue en même temps qu'une basse pour éviter les interférences acoustiques, par exemple, ce n'est pas de l'art, c'est du calcul acoustique. Et donc, c'est tout-à-fait le genre de choses que l'on peut faire avec cet éditeur logique. Prenons un exemple. Des trompettes jouent un air quelconque, et vous voulez que des saxos reprennent toutes les notes jouées sur le troisième temps de la mesure, mais à partir du Fa seulement, et une octave plus haut. Très simple: vous indiquez que toutes les notes supérieures au Mi qui sont sur le canal Midi de la trompette doivent être copiées sur le canal Midi du saxo, avec un décalage de douze demi-tons vers

le haut, et seulement aux alentours du troisième temps (la mesure est représentée graphiquement, et avec la souris, vous entourez la zone qui vous intéresse). Le tour est joué. Vous pouvez même spécifier que toutes les notes inférieures au Fa doivent aussi être copiées, mais seulement une quinte plus haut. Et quantifiées, pendant qu'on y est. Et effacées de l'original, etc, etc.

Concluons rapidement, histoire de conclure rapidement. Voici quelques détails que j'avais oubliés. On peut enregistrer, à condition d'être muni d'un boîtier Midi Merge adéquat, à quatre personnes en même temps. Sur quatre claviers différents, parfaitement. C'était une des raisons pour lesquelles certains types de musique ne pouvaient pas être enregistrés en Midi: un boeuf, c'est un boeuf, et on ne peut pas garder le feeling de l'improvisation en enregistrant chacun son tour. Voilà qui est résolu.

Cubase est livré avec un accessoire (Satellite) qui permet d'envoyer des banques de sons à n'importe quel synthé, alors même que le séquenceur est en train de tourner. Il peut aussi modifier des sons avec des macros (genre: «Gros son»). Quand on crée un son avec un éditeur normal, pour faire un gros son, il faut aller tripatouiller le filtre, les enveloppes, les formes d'ondes, etc. Ça prend deux heures. Ici, il suffit de déplacer le potard «Gros son» et ça se fait tout seul), et même causer avec Cubase: celui-ci est en effet bâti autour d'un système d'exploitation multi-tâches qui lui permet d'échanger des messages avec les programmes qui se trouvent en même temps dans la

mémoire. On peut ainsi choisir un son avec Satellite, et le copier sur une des pistes de Cubase. Mieux encore: si on dispose du boîtier multi-clés adéquat, on peut, avec un «Switcher» qui est fourni, faire cohabiter en mémoire Cubase et un ou plusieurs éditeurs de sons; qui, vu qu'ils sont multi-tâches, peuvent tourner en même temps. Vous lancez la musique, et vous allez travailler sur un des sons, en entendant la moindre modification non seulement en temps réel, mais aussi par rapport à tous les autres instruments. Ça non plus, ça n'existait pas avant Cubase, sur aucune machine. Il y a même une synchro humaine: au lieu de décider, avant un enregistrement, quel va être le tempo, vous tapez: «Un - deux - trois - quatre» sur votre clavier Midi, et le séquenceur part en chopant au vol le tempo avec lequel vous avez joué vos quatre notes.

On peut même commander Cubase à partir du clavier Midi, à distance: vous appuyez sur deux notes (que vous définissez), et hop, il démarre, s'arrête, se met à enregistrer, part en avant, en arrière, en boucle, etc. On peut aussi définir un métronome. On peut aussi enregistrer des changements de tempo en temps réel. On peut aussi modifier automatiquement la dynamique du morceau. On peut aussi synchroniser le séquenceur à une bande vidéo. On peut aussi continuer pendant deux heures, mais si je n'arrête pas, je vais déborder sur mes petits camarades.

Michel DESANGLES

CONCOURS MISS JOYSTICK

Le voici enfin !

ce concours dont on vous parlait depuis un moment! Le principe est simple: il vous faut élire **MISS JOYSTICK**, à savoir **celle qui, selon vous, est la plus belle de toutes les pin-ups d'édito parues dans JOYSTICK Hebdo**

depuis que Bruno Bellamy y sévit, c'est à dire depuis le N°24 jusqu'au N°34 inclus (ce qui nous fait 11 pin-ups; c'est pas un compte rond, mais tant pis!). Pour cela il faut remplir (lisiblement!) le bulletin de vote ci-dessous (désignez votre pin-up préférée en donnant le numéro de JOYSTICK Hebdo dans lequel elle est parue), et le renvoyer à JOYSTICK Hebdo. S'il vous plaît, à la mention «Sexe», ne répondez pas «oui» mais plutôt «masculin» ou «féminin», selon le cas, merci...

La bellaminette qui sera élue MISS JOYSTICK sera évidemment celle qui aura recueilli le plus de votes. Si justement vous avez voté pour celle-là, vous gagnez! **Et vous gagnez un prix pas ordinaire: une pin-up de Bruno Bellamy à tirage hyper-limité, en couleurs, totalement inédite, et dédiée à votre nom par l'auteur.**

Vous pouvez poster votre bulletin de vote jusqu'au 31 août inclus. Dépêchez-vous quand-même, elles frrrrrémissent d'impatience!!!

BULLETIN DE VOTE

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

NOM..... Prénom.....

Adresse.....

CP..... Ville.....

Sexe..... Age.....

Je vote pour la pin-up du N°.....

Remarques complémentaires
(injures, compliments, suggestions...):

RÉSULTATS DU CON

Vous avez envoyé votre bulletin réponse?

Parfait.

Vous êtes sûr de vos quatre réponses? non.

Alors on regarde ensemble ce qu'il fallait répondre :

1. un simulateur de conduite auto
2. les gendarmes et les voleurs
3. arnaque station-service
4. la carte routière

Si c'est tout bon, votre nom fait peut-être partie de la liste.

Number ONE :

CONCE Laurent-Xavier

qui gagne le RADIO STEREO DOUBLE CASSETTE RECORDER PHILIPS

5 logiciels MICROIDS chacun pour :

ROMANO Olivier

SERRAT Laurent

GRAMOUSSET Bruno

LOIGEROT Stéphane

BOISSY Mickaël

MAGALHAES José

3 logiciels MICROIDS pour :

BENOIT Mickaël

FAURE Stéphane

MISSIOUX-DUP. Johann

NICOULAUD Eric

WERKMEISTER Isabelle

MAUPIN Christophe

FRANCOIS Alexandre

ANTOINE Anne F.

RÉSULTATS DU CON

Encore des gagnants, mais avant de crier que vous avez tout juste, regardez les réponses :

1. MANHATTAN DEALERS
2. MAD SHOW
3. TARGHAN
4. WINDSURF WILLY

Qui va s'éclater cet été avec sa planche à voile TIGA MICROLITE ?

C'est SHANKER GIANCHANDANI

Waouh! Bon vent à SHANKER!

Attends, attends, il y a encore 29 gagnants qui vont recevoir un logiciel SILMARILS ou un polo WIDNSURF. Voici la liste :

COURS MICROIDS

et un poster pour les suivants :

AZEMA Sébastien
 PICHON Bertrand
 LEVY Stéphane
 LELOUP Vincent
 LEWYLLIE Eric
 BELOT Olivier
 GOUJON Frédéric
 DEREZ Pierre
 LEVY Michèle
 FONTAINE Jackson
 POHIN Patrick
 CLAVEL Christophe
 ANSIAUX Jean
 NOGUES Patrick
 HIRIGOYEN Paul
 VILLAIN Christophe
 RAMBAUD Sébastien
 DALLE Olivier
 JOBEZ Thierry
 LE PERCHEC Stéphane
 MICHEL Martial
 DUHEM Patrick
 NEUMAYER Christophe
 MARTIN Frédéric
 MAGUER Jérémie
 JENSEN Sonia
 DJARRA David
 BOULESTEIX Philippe
 MERCIER Benoît
 LOMAS Adrien
 BRESSON Stéphane
 DOUMERG Romuald
 REBESCO Laurent
 BONJETIN Steve
 DUPUY Thierry

COURS SILMARILS

ABBADIE-LACOS Thierry	DESENCLOS Marc
ADAM Olivier	DHAKOUANI Mehdi
BELLANGER Tony	DORMOY Thierry
BEUGLET Nicolas	DREBOSE Vincent
CANAVESIO Julien	D'ESQUERMES Fabien
CARO Jean-Pierre	EISENMANN Olivier
CHAILLAT Renaud	FELTZ Laurent
CHAUMONT Vincent	FERRER Philippe
CORNET Jocelyn	GAUDICHEAU Patrick
COUFFINAL Gérald	HAGNIER Jean-Charles
COURAULT Jérôme	LE STRAT Olivier
DE GANAY Edouard	PRETESEILLE Gabriel
DE VERTEUIL Patrick	
DEGARDIN Yann	
DELLACHERIE Mathias	
DEMARQUEZ Vincent	
DENECHAUD Christian	

GAGNEZ UN ARCHIMEDES

JOYSTICK hebdo

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

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

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

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

«la démo joystick hebdo»

MORE DE RIRE !

Retrouvez MORE DE RIRE
sur 3615 JOYSTICK

C'est l'histoire d'une petite fille qui se promène sur la banquise au Canada lorsqu'elle voit un loup en train de se noyer. La jeune fille n'écoulant que son courage tire sur la queue du loup jusqu'à ce qu'elle arrive à le hisser jusqu'à la berge c'est alors que le loup se transforme en prince charmant. La jeune fille s'écrie alors :

- «Ca c'est formidable ce que vous êtes beau».

Le prince lui répond alors :

- «Cela ne vous ferait rien de me lâcher maintenant».

Patrick CAILLERE



Bravo à
Valentin BESSON
qui gagne
le soft de la
semaine !

Pendant la 2ème guerre mondiale un couple fait l'amour sur les plages de Normandie quand soudain arrive une quinzaine de soldats Allemands. Alors le mec dit avec empressement à sa concubine qui n'a rien vu :

- «Les schleus !!!!!».

Et la fille répond :

- «Je peux pas il est plein de sable».



prêt à vous suivre partout".

- "Désolée dit-elle j'ai mon cycle".

- "Cela ne fait rien, répond le Belge, moi j'ai ma mobilette".

Dominique QUINET



Deux femmes sont dans une barque, il y a une pucelle et une pute. La barque chavire, d'après vous laquelle des deux vas mourir?

(La pucelle, évidemment, car elle a paniqué)

J-Marie THOULOZAN



Un dragueur Belge aborde une jeune fille :

- "Pour un peu d'amour, je suis

SECOURS



JOYSTICK
SECOURS
177, rue St-Honoré
75001 PARIS

REPONSES

WEST BANK

Un lecteur. R.23013
Il faut les abattre dès qu'ils ont dégainé avant que le chrono soit à zéro.

TOP SECRET

Un lecteur. R.27018
Dans le square, prends fleur, aide, sud, est, est, entre immeuble, haut, haut. Au premier étage de l'immeuble: Frappe porte à l'ouest, demande pardon à l'homme, frappe porte à l'est, donne fleur à femme, bas, sors immeuble... Dans la banque: Banquier

appelle Manu, prononce liberté à Manu, discute avec Manu, demande carte à Manu, prends liasse, prends carte...

HYPER SPORTS

Un lecteur. R.29004
Il faut, dès que le bonhomme s'arrête appuyer sur FIRE et prendre un angle de 45° et cela 3 fois de suite, Good luck!!!

GOONIES

Laurent. R.29029
Un des goonies monte à l'échelle attrape l'échelle horizontale, traverse, atterrit sur un des «flips» placé au bout. Sauter pour attraper la manette et faire tomber un bloc que l'autre goonie doit attraper et pousser à gauche (dans l'eau) jusqu'à ne plus pouvoir (là il faut faire vite, car le bloc est emporté par le courant). Le second goonies saute alors dessus et attrape la manette d'en bas. Les 2 goonies ainsi accrochés, la pieuvre va descendre et nos 2 héros pourront traverser le cours d'eau jusque là obstrué.

COBRA

Norbert. R.29032
Elle vous suivra jusqu'à ce qu'un gors loubard arrive en sortant des égouts si tu gagnes, c'est la fin!!

SAPIENS

Norbert. R.31002
En regardant la carte, le haut c'est le nord.

KARNOV

Norbert. R.31008
Il faut tirer sur la tête et rester bien à gauche pour sauter par dessus leurs tirs (normalement il y a trois colonnes).

RAMBO

Norbert. R.31013
Repère le village puis monte un peu plus haut. Avant d'atteindre la rivière ballade-toi de gauche à droite.

FREDDY HARDEST

Patrice. R.32012
Mais, oui Yannick, bein sûr que tu peux avoir le code, tient justement le voilà qui passe: 897653, et bonne deuxième partie, ciao!

ROBOCOP

Raoul. R.32015
Garfield, il te suffit tout simplement d'avancer vers le robot et lorsqu'il tire, tu te baisses puis tu te relèves jusqu'à ce que tu sois assez près et là tu te baisses et tu lui mets des coups de poings. Etonnant non!

Retrouvez
les S.O.S. sur
3615
JOYSTICK

CHARGEZ !

La liste des softs que votre revendeur préféré reçoit cette semaine

688 ATTACK SUB (ELECTRONIC ARTS)
BUMPY (LORICIEL)
GRAND PRIX CIRCUIT (ACCOLADE)
KULT (EXXOS)
NEW ZELAND STORY (OCEAN)
OPERATION NEPTUNE (INFOGRAMES)
PRO POWER BOAT SIMULATOR (CODE MASTERS)
PURPLE SATURN DAY (EXXOS)
RVF HONDA (MICROSTYLE)
STEEL THUNDER (ACCOLADE)
TINTIN SUR LA LUNE (INFOGRAMES)

PC
PC
AMIGA
AMIGA
CPC
PC
CPC
CPC K7
AMIGA/PC
PC
ST



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**

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

AMSTRAD

HIGHWAY PATROL

```
10 REM Collisions infinies pour HIGHWAY PATROL version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&9000 TO &903D:READ AS:A=VAL("&"+AS)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4264 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...ET UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MODE 0:FOR N=0 TO 15:INK N,1:NEXT:CALL &9000
90 DATA 21,3C,90,11,00,BC,06,02,CD,77,BC,21,00,02,CD,83
100 DATA BC,CD,7A,BC,AF,21,00,00,32,28,2B,22,29,2B,32,2D
110 DATA 2B,22,2E,2B,32,3A,2B,22,3B,2B,32,47,2B,22,48,2B
120 DATA 32,85,29,22,86,29,32,13,2D,C3,00,02,52,52,00,00
```

AMSTRAD

DARK FUSION

```
10 REM Vies et énergie infinis pour DARK FUSION version Disk
20 REM (C) JOYSTICK HEBDO Par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&9000 TO &902E:READ AS:A=VAL("&"+AS)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3522 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:CLS:CALL &9000
90 DATA 16,00,5A,0E,41,21,00,01,DF,2C,90,3E,40,32,98,02
100 DATA AF,32,99,02,21,22,90,11,40,00,01,40,00,ED,B0,C3
110 DATA 00,01,AF,32,51,08,32,B8,19,C3,84,03,66,C6,07,00
```

**Un JACK'S POKE de 3500frs
cette semaine pour :**

Patrice MAUBERT (950F.), Patrick FUNARO (800F.), Pascal ROY et Yan MADEC (400F.), Régis LYARD, Nicolas DAMIENS, Gabrielle ZERBIG, J.M. BURGESS (200F. à chacun), Emmanuel DELEYE, Christophe, Pierre BOUTAVANT (100F.), Fabien SIERRAS et Patrick CAILLERE, Victor Xavier ARCHILLA, Stéphane LARGOUET, GILLUS, Jaques HISBERGUE (50F. à chacun).

A mercredi prochain



DANBOSS & DANBISS

AMSTRAD**DCT DESTRUCTO**

```

10 REM Vies infinies pour
20 REM DCT DESTRUCTO K7 de PATRICK FUNARO
30 ENV 1,15,-1,12:ENV 3,12,-1,24
40 ENV 2,3,0,7:ENV 5,12,-1,24
50 ENV 4,13,-1,2:ENV 7,15,1,1,15,-1,51
60 ENV 6,7,-2,1:INV 15,12,-1,10
70 ENT -2,5,20,1,5,-21,1:ENT -3,2,13,1,2,-12,2
80 ENT -4,2,6,1,2,-6,2,2,-5,1,2,4,2
90 ENT 5,12,30,2:ENT -6,3,25,1,3,-25,3
100 ENT -7,3,24,1,3,-25,3
110 ENT -8,3,25,3,3,-24,3
120 ENT -9,2,8,1,2,-7,2,1,14,2,1,-14,3
130 ENT -10,3,12,2,3,-12,3:ENT 11,225,1,4
140 ENT 11,225,1,4:ENT 13,100,-2,2,8,25,1
150 ENT -14,5,3,2,6,-3,2:ENT 15,100,14,2
160 ENT -13,100,-2,2,8,25,1:ENT -14,5,3,2,6,-3,2
170 ENT 15,100,14,2
180 FOR I=0 TO 15:INK I,0:NEXT I:BORDER 0
190 INK 1,2
200 DATA 0,13,26,6,15,24
210 DATA 19,18,9,11,2,1,3,23,4,0
220 MODE 0:MEMORY 10000
230 LOAD "I",11000:CALL 11000:DIM II(15),CC(15)
240 FOR I=0 TO 15:READ CC(I):NEXT
250 FOR A=0 TO 26:FOR I=0 TO 15
260 INK I,II(I)
270 IF II(I)<CC(I) THEN II(I)=II(I)+1
280 NEXT I:NEXT A
290 CALL 11002:FOR I=2 TO 15:INK I,0:NEXT I:MODE 0
300 CALL 11004:FOR I=0 TO 15:READ A:INK I,A:NEXT I
310 DATA 0,26,22,14,11
320 DATA 20,3,15,2,9,12
330 DATA 13,6,1,0,10
340 POKE &4D8C,100:POKE &354F,100:POKE &4DA0,&F
350 POKE &4D91,&5:POKE &4D96,&5:CALL 13362

```

AMSTRAD**CURSE OF SHERWOOD**

```

10 REM Pour avoir 9 Vies de plus
20 REM Pour CURSE OF SHERWOOD K7 de P. FUNARO
30 MEMORY &1323:B=0
40 FOR I=&BE20 TO &BE2F
50 READ A:POKE I,A
60 B=B+A:NEXT I
70 IF B<>1908 THEN PRINT "ERREUR DE DATAS":END
80 LOAD"C.O.S.2":CALL &BE20
90 DATA 33,126,167,126,50,95,103,246,192
100 DATA 33,147,96,119,195,10,170

```

AMSTRAD**BUMPY**

```

10 REM Vies infinies pour BUMPY version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MODE 1:BORDER 0:FOR A=0 TO 3:INK A,0:NEXT
40 OPENOUT "TOTO":MEMORY 999:CLOSEOUT
50 LOAD"BUMPY.RUN",1000
60 LOAD"DATADEMO.BIN",14500
70 LOAD"HS.BIN",14950
80 LOAD"MB.BIN",15000
90 LOAD"DATAPROG",23600
100 LOAD"TABLEAUX.LOR",34500
110 POKE &F91,0:CALL 15000

```

3615 JOYSTICK
Plus de 1000 Nouveaux trucs
à consulter et à télécharger.

I BALL II

```

0 REM Tout à l'infini pour I BALL II de Régis LYARD
1 FOR A=31722 TO 31735:READ B:T1=T1+B:POKE A,B:NEXT
2 A=16537:READ B:T2=T2+B:POKE A,B:A=A+1:IF B<>99 THEN 2
3 IF T1<>2024 OR T2<4200 OR T2>6945 THEN PRINT "ERREUR":END
4 POKE 622,76:POKE 623,181:POKE 624,64:SYS 16537
10 DATA 234,234,234,169,49,141,159,2,169,234,141,160,2,90,78,41,3
11 DATA 32,212,225,152,32,213,255,120,136,140,21,3,169,166,141,20,3,169,128
12 DATA 141,237,2,108,20,3,72,169,64,141,179,3,104,76,23,3,169,0,160,169
13 DATA 140,239,151
14 DATA 140,174,180
15 DATA 141,254,153
16 DATA 141,77,134,140,76,134
17 DATA 76,191,3,99

```

TARGHAN

Ce listing permet d'avoir les 5 objets que l'on veut au début de chaque partie de l'on appelle.

Explications du programme:

- Tapez ce listing.
- Insérez la disquette avec le jeu TARGHAN.
- Démarez le programme.
- Entrez l'objet désiré et ceci pour les 5 objets.
- Chargez TARGHAN et appuyez sur la touche L pour pouvoir lire la partie modifiée.

Liste des objets avec leur numéro:

- | | |
|-------------------------------------|--------------------------------------|
| 1 boule de feu | 10 potion pour devenir petit |
| 2 clef jaune | 11 fiole rouge |
| 3 collier du dragon | 12 coupe en or |
| 4 potion qui restaure votre énergie | 13 livre: compte l'effet de surprise |
| 5 potion qui vous tue | 14 parchemin vierge |
| 6 étoile japonaise (shuriken) | 15 livre ??? |
| 7 un rond ??? | 16 livre ??? |
| 8 un petit coffre | 17 étoile ??? |
| 9 jarre: surprise !! | |

```
'De Nicolas DAMIENS
debut:
CLEAR 28000,28000
SCREEN 1,640,200,2,2
WINDOW 2,"TARGHAN", (0,10)-(627,180),15,1
WINDOW OUTPUT 2
OPEN "df0:p.var" FOR INPUT AS 1
f$=INPUT$(LOF(1),1)
x=LEN(f$)
deb$=MID$(f$,1,6272)
fin$:MID$(f$,6278,x-6277)
FOR i=1 TO 5
PRINT "Entrez l'objet numéro";i;" ";
INPUT objet
objet$=objet$+CHR$(objet)
NEXT i
fiche$=deb$+objet$+fin$
CLOSE 1
ecrit:
OPEN "df0:p.var" FOR OUTPUT AS 1
PRINT #1,fiche$
CLOSE #1
WINDOW CLOSE 2
SCREEN CLOSE 1
END
fin:
```

MISSION JUPITER

```
10 REM Vies infinies pour
20 REM MISSION JUPITER K7 de Patrick FUNARO
30 MODE 1:MEMORY 5999:B=0
40 FOR I=6000 TO 6055
50 READ A:POKE I,A
60 B=B+A:NEXT I
70 IF B<>5105 THEN ? "Erreur dans les datas":END
80 POKE 6033,255:POKE 6038,0
90 POKE 6043,0:POKE 6048,&18
100 LOAD "MISSION JUPITER"
110 CALL 6000
120 DATA 58,55,189,50,168,23,42,56
130 DATA 189,34,169,23,62,195,33
140 DATA 144,23,50,55,189,34,56
150 DATA 189,33,255,171,17,64,0
160 DATA 195,67,58,62,4,50,247
170 DATA 106,62,61,50,68,95,62
180 DATA 53,50,84,97,62,40,50
190 DATA 248,96,33,220,30,229
```

MISSION GENOCIDE

```
10 REM Tout à l'infini pour
20 REM MISSION GENOCIDE K7 de Patrick FUNARO
30 BORDER 0:MODE 0
40 FOR I=0 TO 15:READ A
50 INK I,A:B=B+A:NEXT I
60 FOR I=&BE80 TO &BFFF
70 READ A:IF A=400 THEN GOTO 90 ELSE POKE I,A
80 B=B+A:NEXT I
90 IF B<>9360 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
100 CALL &BE80
110 DATA 26,0,6,2,26,24,20,0,13
120 DATA 9,15,16,18,0,14,3,243
130 DATA 33,0,0,17,0,190,1,64
140 DATA 0,237,176,49,63,191,62,6
150 DATA 33,64,191,17,0,0,205,161
160 DATA 188,33,229,151,54,12,175,50
170 DATA 226,151,175,50,199,160,175,88
180 DATA 147,144,50,122,148,62,12,50
190 DATA 143,144,175,50,71,147,50,112
200 DATA 148,62,4,50,138,144,175,50
210 DATA 51,147,50,132,148,62,6,50
220 DATA 153,144,62,201,50,130,162,33
230 DATA 0,190,17,0,0,1,64,0
240 DATA 237,176,195,56,138,400
```

3615 JOYSTICK

La liste de tous les TRUCS
parus dans JOYSTICK Hebdo.

REAL GHOSTBUSTERS

```

10 REM Vies et temps infinis pour REAL GHOSTBUSTERS version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&9000 TO &9031:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4544 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
100 IF C=1 THEN POKE &9004,&3D:POKE &9009,&35
110 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &9000:ICPM
130 DATA CD,16,90,3E,00,32,B1,81,3E,00,32,CB,82,3E,4E,32
140 DATA 2F,90,CD,16,90,C9,16,06,21,00,80,CD,27,90,16,05
150 DATA 21,00,82,CD,27,90,C9,1E,00,0E,23,DF,2F,90,C9,66
160 DATA C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
    
```



NIGHT HUNTER

```

'Vies infinies pour NIGHT HUNTER
'Par Gabrielle ZERBIB
'
'(INSEREZ LE DISK 2)
'
A%Gemdos(&h48,L,&h200)
Void Bios (4,0,L:A%,1,&h76,0)
Lpoke A%&hD4,&hFF
Lpoke A%&hD8,&hFF
Void Bios (4,1,L:A%,1,&h76,0)
    
```



TARGET RENEGADE

```

10 REM Vies et Temps infinis pour
20 REM TARGET RENEGADE de J.M BURGESS
30 FOR A=2816 TO 2922:READ B:POKE A,B:C=C+B:NEXT
40 IF C=11407 THEN SYS 2816
50 DATA 162,89,189,17,11,157,128,1,202,16,247
60 DATA 162,255,154,76,128,1,32,86,245,168,144
70 DATA 141,240,3,169,1,141,245,3,76,167,2
80 DATA 169,32,141,84,3,169,162,141,85,3,169
90 DATA 1,141,86,3,76,0,8,169,176,141,111
100 DATA 1,169,141,112,1,173,18,208,96,169
110 DATA 0,141,133,135,169,1,141,213,128,76,0,38
120 DATA 175,1,220,48,10,173,6,2,201,4,176
130 DATA 3,76,56,130,32,50,163,96
10,10,44,256,264,43,169,111,44,93,264,205,74,264
110 DATA 185,60,129,196,60,217,196,60,217,196,60,250,189,60
120 DATA 36,198,60,233,208,60,195,194,72,43,60,189,194,72,64
130 DATA 60,192,194,205,102,116
    
```

**SPECTRUM
TOTAL ECLIPSE**

```

10 REM Invulnérabilité pour TOTAL ECLIPSE
20 PAPER BIN:INK 7:BORDER BIN:CLR 25999
30 POKE 23658,8:LET B=BIN:V=SGN PI:LET V=B
40 FOR I=26000 TO 26049:READ E:LET A=E-10
50 POKE I,A:LET V=V+A:NEXT I
60 IF V<>6203 THEN PRINT "ERREUR DE DATAS":END
70 POKE 26021,B:POKE 26024,B:POKE 26030,B:POKE 26033,B
80 POKE 26036,B:POKE 26041,B:POKE 26046,B:POKE 23624,B
90 LOAD "CODE 65088:RANDOMIZE USR 26000
100 DATA 43,10,10,44,256,264,43,169,111,44,93,264,205,74,264
110 DATA 185,60,129,196,60,217,196,60,217,196,60,250,189,60
120 DATA 36,198,60,233,208,60,195,194,72,43,60,189,194,72,64
130 DATA 60,192,194,205,102,116
    
```

OOOPS!!!

Merci à Jean PASERO pour sa correction du listing pour AMSTRAD version K7 paru dans le numéro 32.

```

5 REM VIES INFINIES CRAZY CARS
10 POKE &BDEE,&C9:MODE 0
20 FOR R=0 TO 15:INK R,0:NEXT R
30 BORDER 0:LOAD"!",&C000
40 MEMORY &1FFF:FOR R=0 TO 15
50 INK R,PEEK(65500+R):NEXT R
60 LOAD"!":POKE &51A5,0
70 FOR D=&41F2 TO &41F7
80 POKE D,0:NEXT D:CALL &4000
    
```

Si vous possédez un minitel et que vous avez remarqué certaines erreurs dans notre rubrique laissez nous un message sur 36 15 JOYSTICK (le serveur le plus bô) BAL : DANBISS ou DANBOSS.

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

CHICAGO'S 30

Il existe un truc génial pour avoir des vies infinies, appuyer simultanément sur H et V à n'importe quel moment du jeu !
(Victor Xavier ARCHILLA)

SDI

Pour avoir des vies infinies :
POKE &3A49,0
POKE &3A92,0
(Patrice MAUBERT)

BMX SIMULATOR

Pour avoir du temps infini : rechercher les octets 2A A9 A4 11 01 avec un éditeur de secteur et remplacer les par 2A A9 A4 11 00
Ou vous pouvez poker :
POKE &AC59,0
(Patrice MAUBERT)

ANDROID II

Pour avoir des vies infinies :
POKE &2822,0

BUMPY

Pour avoir des vies infinies, il suffit de rechercher avec un éditeur de secteurs les octets 0A 3D 32 6D 03 et les remplacer par 0A 00 32 6D 03.
Et encore pour les fans des pokes :
POKE &0F91,0
(Patrice MAUBERT)

RENEGADE III

Pour passer plus facilement les 2 vagues de monstres qui vous attaquent 2 fois par niveau, il suffit, à l'arrivée de la première vague de se placer en bas à gauche de l'écran et de repousser les ennemis venant de

gauche le plus possible en dehors de l'écran. Après quelques secondes, ils ne vous attaqueront plus et il suffit de s'occuper de ceux venant de gauche à droite et de refaire l'opération à chaque vague de monstres.
(Stéphane LARGOUET)

MONTY ON THE RUN

Pour avoir :
-L'invulnérabilité :
POKE &B6A6,&C9
-Les vies infinies :
POKE &9CBC,0

SPECTRUM

RASTAN

Pour avoir les vies infinies
POKE 48909,201

BARBARIAN II

Pour avoir les vies infinies :
POKE 40141,0
(Emmanuel DELEYE)

WEC LE MANS

Pour changer la rapidité d'accélération :
POKE 34904,Nb
(Nb entre 1 et 255)
Pour changer la rapidité de freinage, procédez de la même façon avec :
POKE 34927,Nb
(Emmanuel DELEYE)

ATARI

WRANGLER

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et, dans le fichier RCODE.PRG, rechercher les octets :
66 0A 33 FC FF FF 00 00 16
C0 60 26 33 C2
et les remplacer par :
66 0A 33 FC FF FF 00 00 16
C0 60 26 60 04.
(GILLUS)

COSMIC PIRATE

Pendant le jeu, mettre en mode pause et taper sur la touche " " et taper :

WAKARIMASU
(attention en qwerty ça donne : ZQKQRI, QSU).
C'est une surprise...
(Christophe)

CYBERNOID II

Pour avoir des vies infinies, tapez pendant la présentation :
NECRONOMICON
(en QWERTY)
ou NECRONO?ICON
(en AZERTY)
Vous aurez alors accès au CHEAT MODE.
(Christophe)

AMIGA

LEONARDO

Prendre l'option PASSWORD et taper :

- Pour avoir des vies infinies :
FREIBIER
Pour accéder au 10ème tableau : EMMENTALER
Pour accéder au 20ème tableau : ALPHORN
Pour accéder au 30ème tableau : MATTERHORN
(Pierre BOUTAVANT)

BAAL

Objets Génér.	Bases Munit.	B.P
00,33	00,19	00,53 04,27 08,45
04,65	04,35	01,37 00,00 22,67
12,10	04,00	03,41 08,09 19,03
16,20	04,53	13,66 08,55 24,30
25,10	08,63	24,00 08,55 44,01
24,45	12,17	28,51 16,44 48,14
32,48	16,20	36,26 19,68 48,55
37,05	19,56	48,03 19,06 59,65
47,15	20,29	48,65 23,72 59,07
47,52	24,68	32,55
59,31	28,34	40,43
	44,72	44,00
	54,67	52,48
	44,12	52,26
	48,23	52,26
	48,44	56,31
	56,19	
	24,58	
	08,09	
	59,00	
	56,47	
	26,26	

(Jacques HISBERGUE)

VOYAGER

Sur l'écran d'options, tapez :
WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL (avec les espaces).

Une nouvelle ligne apparaîtra en bas de l'écran :
4- CHEAT MODE OPTION
Il suffit de taper 4 et on peut alors, choisir :
- Shield infini
- Fuel infini
- Equipement complet.
Attention, "O" enlève le CHEAT MODE. Si tu tapes 'ENTER' au pavé numérique, tu peux voir les différents Aliens du jeu.
DEL = SHAPE +
HELP = SHAPE -
7 = ZOOM OUT
(NDLR : pauvre Henry)
4 = ZOOM IN
Le tout au pavé numérique.
ALT droit = ESPACE/SOL
SPACE = RETOUR MENU
(P. BOUTAVANT)

COMMODORE

JET BOOT JACK

Pour avoir les vies infinies :
POKE 32884,234
POKE 32885,234
POKE 32886,234
POKE 32887,234
POKE 32888,234
POKE 32889,234

Pour avoir le fuel infini :
POKE 12941,234
POKE 12942,234
POKE 12943,234
POKE 12944,208
(Anonyme)

PINBALL WIZARD

Pour avoir les vies infinies :
POKE 19943,234
POKE 19944,234
POKE 19945,234
(Anonyme)

R-TYPE

Pour avoir les vies infinies :
POKE 12865,173
POKE 12957,173

-Invulnérabilité :
POKE 12700,96
SYS 32768
avoir le temps infini :
-Partie 1
POKE 49909,201

-Partie 2
POKE 49676,201

-Partie 3
POKE 49820,201



POPULOUS™

BY BULLFROG



ELECTRONIC ARTS



DIEU est parmi nous...

Bravo à :

Fabien SIERRAS

& Patrick CAILLÈRE

Qui sont les deux STAR de cette semaine avec leurs 500 supers codes de POPULOUS.

Pour les récompenser, ils vont recevoir un super soft de chez **ESAT SOFTWARE** en plus de leur chèque.

Pour vous éviter de sauter à pieds joints sur votre disquette et pour ne pas dépasser la dose prescrite par **DANBISS** et **DANBOSS**, voici les cent premiers codes.

LES MONDES

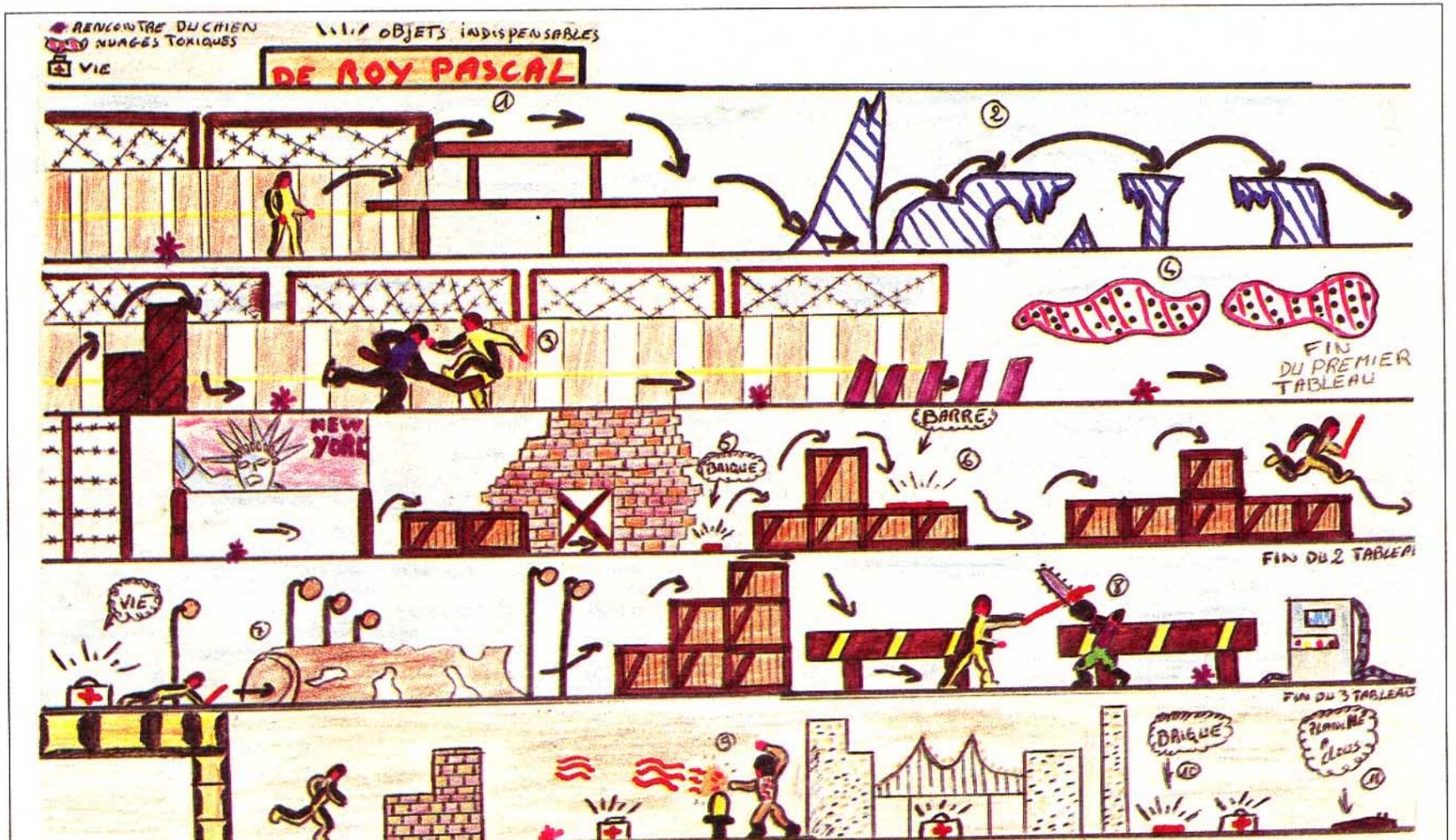
0	Genesis	50	Hobozjob
1	Hurtoutord	51	Bugwillin
2	Josamar	52	Shadogodon
3	Timuslug	53	Coroport
4	Caldiehill	54	Binmeout
5	Scoquemet	55	Sadmpt
6	Swauer	56	Lowhipbar
7	Killpeing	57	Qazouter
8	Eoazord	58	Veryelin
9	Burwilcon	59	Mingbdon
10	Moringill	60	Haminmar
11	Nimihill	61	Futloplug
12	Bilcemet	62	Suztt
13	Ringmped	63	Doupebar
14	Weavhipham	64	Shiozer
15	Alpoutond	65	Hurtikeing
16	Badacon	66	Josogoord
17	Immusill	67	Timomar
18	Hobdietory	68	Calmelug
19	Bugqueend	69	Scomphill
20	Shadted	70	Swahipmet
21	Corpeham	71	Killqazed
22	Binozond	72	Eoaeing
23	Sadwillow	73	Burgbord
24	Lowingick	74	Morincon
25	Qazitory	75	Nimlopill
26	Verymeend	76	Bilthill
27	Minmpme	77	Ringoxmet
28	Hamhipold	78	Weaveaed
29	Futoutboy	79	Alpikeham
30	Suzalow	80	Badogoond
31	Dousick	81	Immocon
32	Shidiehole	82	Hobmeill
33	Hurtloplas	83	Bugmptory
34	Jostme	84	Shadkopend
35	Timpeold	85	Corqazme
36	Calozboy	86	Bineham
37	Scowildor	87	Sadgbond
38	Swaingpal	88	Lowinlow
39	Killohole	89	Qazlopick
40	Eoamelas	90	Veryytory
41	Burmpal	91	Minoxend
42	Morhippil	92	Hameame
43	Nimoutjob	93	Futikeold
44	Bilador	94	Suzogoboy
45	Ringgbpal	95	Douolow
46	Weavinpert	96	Shimeick
47	Alplopout	97	Hurtdihole
48	Badtal	98	Joskoplas
49	Immepil	99	Timqazal

THE RUNNING MAN

SUPER PLAN et MINI SOLUTION de RUNNING MAN. Pour tous Standards, réalisé pour vous par Pascal ROY...

Pour passer Electron voici une autre solution plus facile qu'avec la brique : il faut prendre la planche à clous et marcher vers Electron quand il tire baissez-vous puis relevez-vous et arrivé à sa hauteur, marchez accroupi à côté de lui, il marchera suivez-le et frappez-le par derrière quand il se retourne. Renouvelez l'opération jusqu'à sa destruction.

Pour passer Fireball, il faut se mettre le plus près possible, en évitant ses flammes, lui donner des coups de pieds, il va s'envoler suivez-le en courant et dès qu'il atterrit

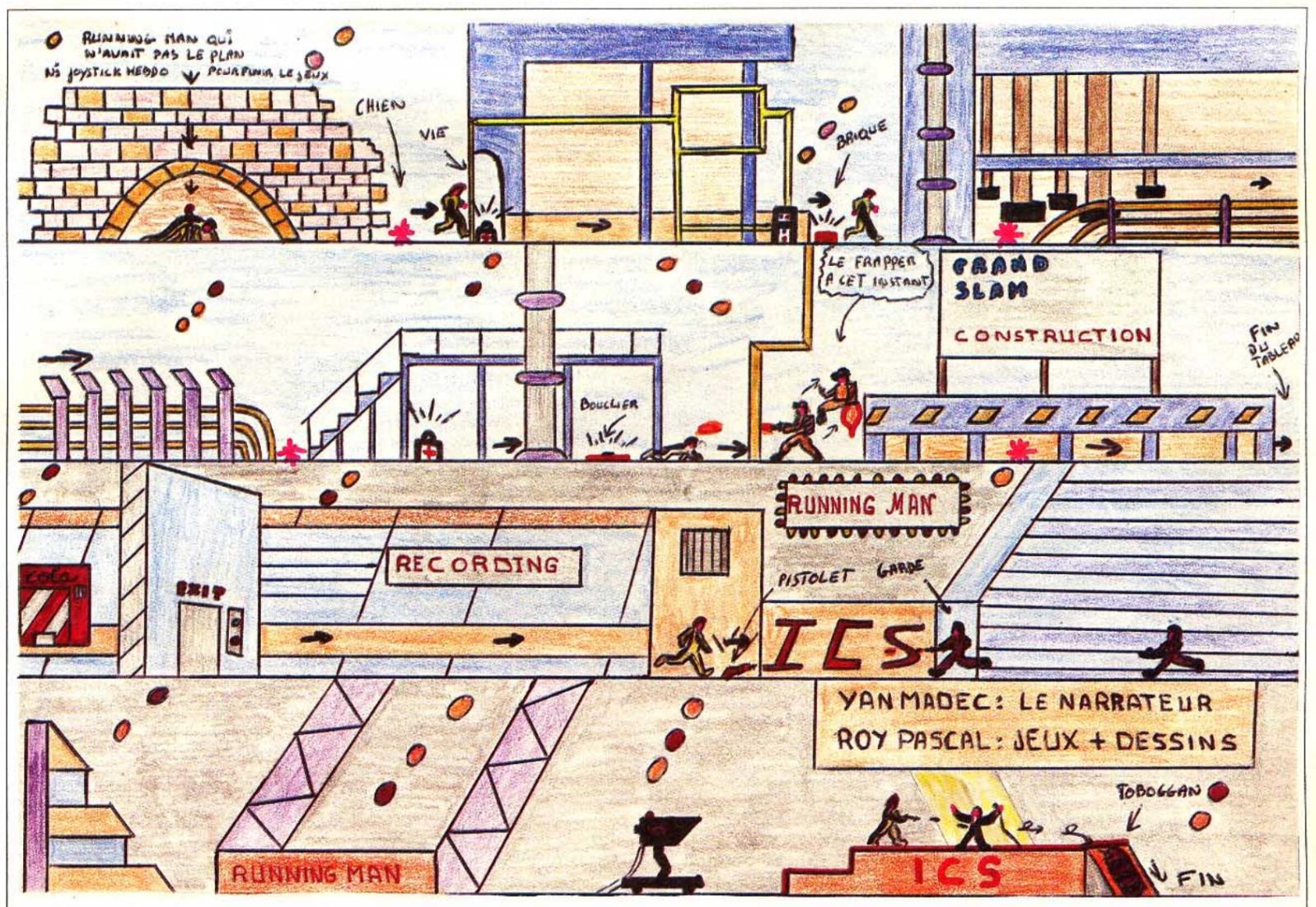


Courir et sauter par dessus les poutres. Redescendre de l'autre côté. Arrivé au niveau du 1er glacier (2) ne pas s'arrêter de courir et sauter sur les 3 sans relâche. Dans le secteur du hokeeur (3) courir jusqu'au bout du secteur en évitant ses projectiles, arrivé au bout, le tuer à coups de pieds et sortir rapidement du secteur car la vie diminue (nuage toxique (4)). Aux caisses rien de sûr, juste les passer, ramasser la brique (5) puis la lancer devant et ramasser la barre (6) ainsi de suite car on ne peut pas transporter plusieurs objets. Arrivé au tunnel ramasser la vie, passer sous le tunnel (7). Arrivé à Buzz (8) le frapper dans sa course à la tête et immédiatement se mettre à 4 pattes et avancer, il passe à côté et revient, le refrapper et ainsi de suite jusqu'à la mort. Vous arrivez aux lumières de la ville prendre la vie, puis arrive Electron (9) quand il tire s'accroupir et partir dans la direction opposée, il réapparaît avec sa voiture, sauter par dessus et prendre la brique (10). Il réapparaît, lui lancer la brique, repartir la chercher et ainsi de suite jusqu'à la mort. La planche à clous peut être utile mais il faut être rapide et précis (11).

redonnez-lui un coup de pied et ainsi de suite jusqu'à la mort de celui-ci. Attention ne lui laissez pas de répit car il est très rapide, économisez bien la vie car vous en aurez bien besoin. Le bouclier peut vous être d'un grand secours car il vous protégera des flammes, pour s'en servir faites comme si vous donniez un coup de poing. Arrivé au studio les soldats vous attendent (5 en tout). Pour éliminer un soldat, il faut lui donner quatre coups de poing ou de pieds avant de pouvoir atteindre le pistolet qui se trouve près des tribunes. Pour tirer faire comme si vous donniez un coup de poing et tirez quatre coups l'un derrière l'autre, pendant que le garde accuse les coups il ne peut pas tirer et meurt.

ATTENTION tout au long du jeu, le chien est toujours là. S'il vous reste peu de vie voici un bon tuyau : il faut rester sur place et attendre ou se battre contre le chien, votre vie augmentera progressivement, à utiliser surtout au dernier niveau entre chaque garde. Après tout cela il ne vous reste plus qu'à aller voir le présentateur qui est sur l'estrade et lui donner des coups il tourne sur lui même et tombe dans le toboggan.

L'image finale est superbe on voit le présentateur se crasher avec le toboggan contre son affiche digitalisée.



RENEGADE

THE FINAL CHAPTER

THE FINAL CHAPTER



...the name
of the game

LE CHAPITRE FINAL. Quand un homme perd sa femme... il perd la tête! Dans ce chapitre final, **RENEGADE** doit rassembler toutes ses forces et ses reflexes pour poursuivre les kidnappeurs de sa petite amie à travers le temps. Battez-vous contre des hommes néolithiques, des

chevaliers médiévaux et contre les morts-vivants des tombes de l'Égypte Ancienne. Votre quête vous transportera au-delà du présent vers une époque que vous n'oublierez jamais... mais rappelez-vous... votre petite amie veut vous voir vivant!

AC DE MOUSQUETTE, 66740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE

DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA, REVENDEURS POUR CONNAÎTRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU 93427145