



# JOYSTICK

## HEBDO

N° 46

### PREVIEWS

### NEWS



### TEST

*Les voyageurs du Temps*  
(sur Amiga)

*Batman*  
(sur CPC)

*Rock'n roll*  
(sur Amiga)

*Ghosbusters II*  
(sur ST/Amiga)

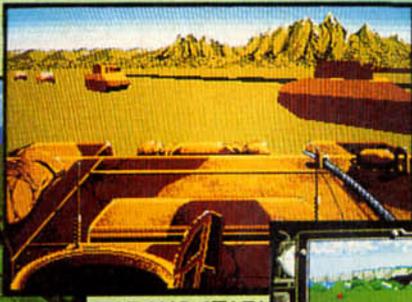
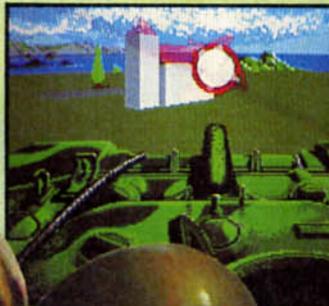
*Swords of Twilight*  
(sur Amiga)



# ILS REVIENNENT !

“VOUS POUVEZ ENCORE CHAN

# SHER



ECRANS ATARI



**Plus de 2 années de travail pour un résultat fantastique! Sherman M4 est la simulation de tank à posséder à tout prix. Ce jeu retrace tous les types de combat de chars de la 2<sup>e</sup> guerre mondiale. UN REALISME A VOUS COUPER LE SOUFFLE.**

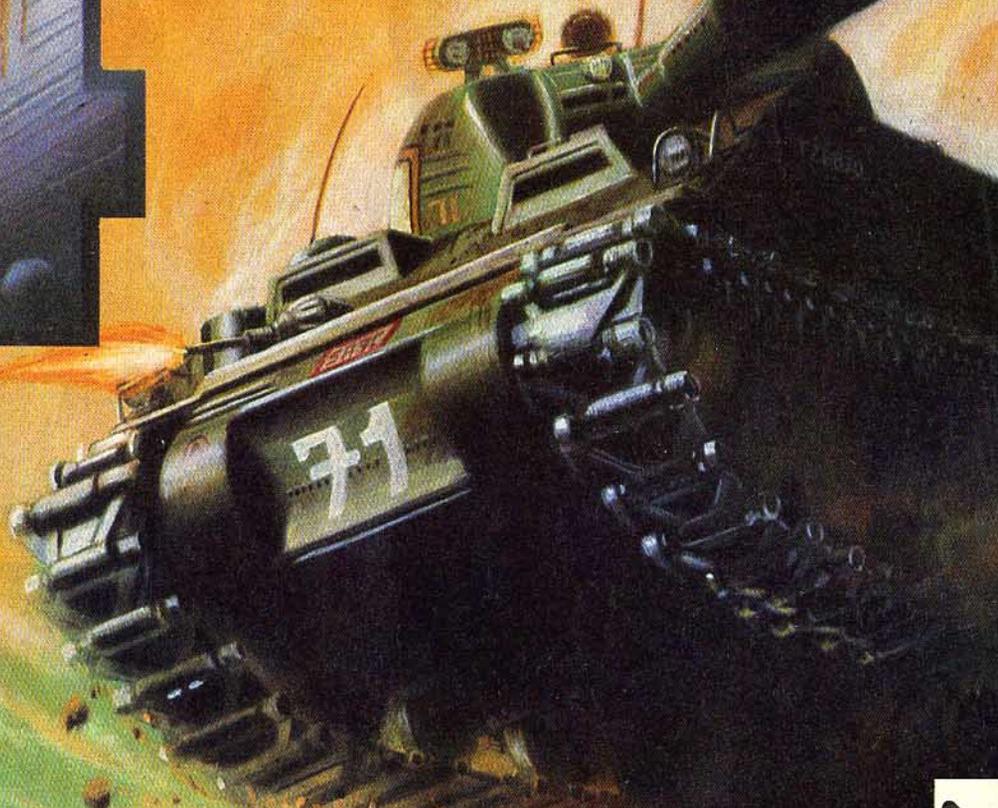


DISPONIBLE POUR ST, AMIGA, CPC, PC et COMPAT. PRIX PUBLIC CONSEILLE: DE 199F à 249F SELON MACHINES

GER LE COURS DE LA GUERRE"

M A N

4

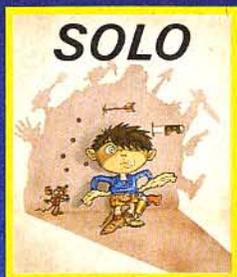


**36 15 LORI**  
des jeux, des infos,  
des milliers de cadeaux  
à gagner

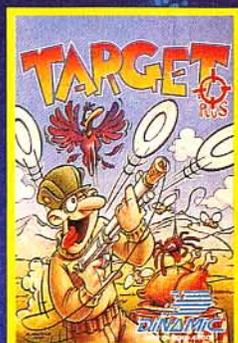
81, RUE DE LA PROCESSION 92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18



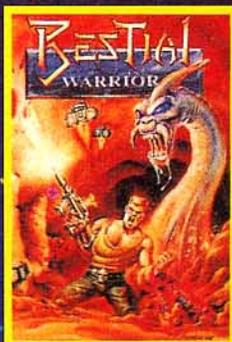
# VOS ENNEMIS SONT VOTRE CIBLE



Débarrassez la ville de tous ses ennemis.



Prouvez que vous savez viser.



Un arcade qui vous fera perdre haleine...



A vos flèches, conquérants...



Gardez votre calme, maîtrisez votre gachette.



Chicago, la ville des gangsters. A vous de jouer !

# GUN STICK

Disponible pour  
Amstrad C et D  
et PC 5<sup>1/4</sup> et 3<sup>1/2</sup>

## SIX !

UBI SOFT VOUS OFFRE SIX  
JEUX POUR METTRE VOS RÉFLEXES  
A L'ÉPREUVE AVEC UN PISTOLET QUI  
SE BRANCHE DIRECTEMENT SUR LE PORT  
DE VOTRE JOYSTICK.

GUN-STICK, UN PISTOLET  
QUI EST FIABLE SUR 4m !

LIVRÉ AVEC: 6 JEUX sur Amstrad  
5 JEUX sur PC

Distribué par :

## UBI SOFT

1, voie Félix Eboué  
94000 CRÉTEIL  
Tél. 16 (1) 48 98 99 00



# BEAU TEMPS SUR L'ENSEMBLE DE JOYSTICK HEBDO

**B**onsoir. Un Joystick Hebdo un peu particulier en effet, cette semaine, puisque vous pourrez y retrouver certaines rubriques que nous avons temporairement laissé sur le bas-côté, pour des raisons de place. C'est le cas des PA, qu'entre initiés on nomme les "Petites Annonces", mais une loi non écrite du milieu journalistique interdit qu'on utilise les mots "Petites Annonces", qui pourraient choquer les plus jeunes des lecteurs. PA, donc, dans ce numéro. Les More de Rire, aussi, sont réapparus. Ils n'étaient pas vraiment partis, mais on en glissait une de temps en temps... Là, il y en a plein à la suite, dans une rubrique faite rien que pour ça. Les blagues les plus nulles, de quoi s'en taper une indigestion. Eh, Joystick Hebdo, toujours copié, jamais égalé, blague à part!

Et les SOS? Disparus, les SOS? Que non point, les aventuriers de tous poils vont pouvoir s'en redonner à coeur joie. Rappelons que vous pouvez - que vous devez - nous envoyer vos questions concernant les jeux d'aventure. Et si vous avez des solutions, on répondra à vos questions encore plus vite, et ça permettra de dépanner les autres aventuriers. Et si vous avez des Pokes, vous pouvez les envoyer dans la même enveloppe. Et si vous avez des PA (nous éviterons le terme "Petites Annonces" par superstition), vous les glissez en même temps que le reste, ça peut pas faire de mal. Et puis vous connaissez bien une histoire drôle, non? Mettez-la au dos de l'enveloppe, ça fera marrer le préposé aux PTT (dans le métier, on ne dit jamais "facteur", ça pourrait choquer les enfants, porter malheur et causer une engueulade avec notre facteur qui est très pointilleux) et on la publiera peut-être. Sûrement, même.

Voilà. Pourquoi on vous dit tout ça, alors que vous pourrez le constater de visu par vous-même avec vos propres yeux? Parce que ça annonce une méga-surprise pour bientôt. Ooooh, super, une méga-surprise? Et c'est quoi? Ben justement, on va pas vous le dire, sinon ça serait pas une méga-surprise, tout au plus un mini-étonnement poli en réprimant un babillement. Mais c'est pour très bientôt, promis juré. Et même que si tout va bien, on commencera à vous en dévoiler un peu la semaine prochaine ("dans huit jours", comme disent ceux qui n'ont pas peur de s'attirer les foudres du Très-Haut).

Et au fait, on n'est pas maqués avec des opticiens, mais vous devriez acheter des lunettes. Les Bellaminettes, vous savez? Les petites nanas habillées par Jacques Calvet (c'est-à-dire pas beaucoup) dessinées par Bruno Bellamy, que vous réclamez à cor et à cri; eh bien, ces nanas n'ont pas disparu. On s'était dit que tiens, on pourrait de temps en temps les mettre en couverture, de temps en temps en face d'un test, les changer de place, quoi. Vous n'avez pas fait le rapprochement. Comme dans le métier, il est peu recommandé de dire que les lecteurs sont des andouilles, sous peine de grands malheurs,

## BUG RABBIT LE VOYAGEUR DU TEMPS

nous considérerons que vous avez besoin de lunettes. Et nous les remettons donc face au sommaire, parce qu'elles sont habillées de cette façon (sommaire).

Ah oui, le courrier des lecteurs. C'est vous, les lecteurs. Alors le courrier, c'est à vous de le faire. En se serrant un peu dans les coins, on devrait bien arriver à passer quelques lettres. Vous pouvez donc nous envoyer du courrier, en prenant par exemple du papier et en marquant dessus des tas de mots pour que ça soit une lettre super. Inutile de vous expliquer, on vous a appris comment faire? Très bien.

C'est tout. Rendez-vous la semaine prochaine à la même heure pour l'annonce de la méga-surprise promise.

# PAPARAZZI NEWS

Réalisé par  
Henri LEGOY  
avec  
Michel DESANGLES  
et Chris de QUEANT

## APPLE

**A**pple computer, INC. annonce des ventes record pour l'année fiscale qui se termine le 29 septembre 89. DREUM! J'y comprend queud.... Chez moi, la fin d'année, c'est le 31 décembre... Chez les Chinois, c'est à un autre moment, chez les feuj, encore un autre jour, et chez ma concierge, ça s'arrose tous les soirs... Bon, alors comme vous êtes des petits futés, vous vous dites que dans l'informatique, la fin d'année, c'est le 29 sept... Et bien non coco, c'est au 31 mars, chez un autre et en juin pour un troisième.... Laissez tomber, ils publient les chiffres quand ils veulent, et il ne nous reste qu'à comparer... Le chiffre d'affaires pour Apple, est donc de 5,284 milliards de dollars pour cette année avec 454 millions de dollars de bénéf. 48 millions de ce bénéf proviennent de la vente des actions ADOBE que détenait APPLE, et le reste des ventes de produits de la marque. L'an dernier, c'était 4,071 milliards de dollars pour le chiffre d'affaire et 400,3 millions pour le bénéf. Vous avez tout compris? Qui c'est qu'a dit qu'ils pourraient baisser les prix encore une fois avant Noël? Hum? "Nous sommes heureux que les ventes aient progressé de 1 milliard de dollars durant cette année fiscale" aurait murmuré John SCULLEY, patron, big boss, grand maître de cette merveilleuse galaxie qu'est la société APPLE. Et vous, qu'auriez vous murmuré à sa place? Comment ça: MORE DE RIRE?....

## QIX

**Q**uestion: comment vendre Qix, l'adaptation micro d'un jeu d'arcade d'il y a 8 ans? Réponse: en modifiant le prétexte du jeu. Maintenant, au lieu de recouvrir la plus grande possible en évitant un zigouigoui baladeur, on "enferme" un "virus" dans un "vaccin". A la mode, à la mode...

## SOMMAIRE

N° 46 du 8 NOVEMBRE 1989

**6/13** NEWS DU MONDE ENTIER **14/15** LES PREVIEWS: PIN-BALL MAGIC - CHAMBERS OF SHAOLIN - AMNIOS - BAD COMPANY  
**16/27** LES TESTS: GHOSTBUSTERS II - LES VOYAGEURS DU TEMPS - SKIDOO - SWORDS OF TWILIGHT - BATMAN - MYSTERY OF THE MUMMY - ROCK'N'ROLL - VOLLEY BALL SIMULATOR - ROLLER COASTER RUMBLER - MASTER GRAND PRIX - DRAGON SPIRIT **28/36** JEUX...CRACK! DES TRUCS, DES ASTUCES ET DES POKES **37** JOYSTICK - SECOURS **38** MORE DE RIRE J'ANNONCE: TOUTES LES P.A. CLASSEES

Il vous manque des numéros de JOYSTICK Hebdo, adressez votre commande à: JOYSTICK Hebdo 177 rue Saint Honoré 75001 PARIS en indiquant les numéros que vous souhaitez recevoir (1 à 42) ou HS pour le Hors Série. N'oubliez pas de joindre votre règlement (10 francs par numéro et 30 francs pour le HS). Les N° 1 et 2 sont épuisés.

Ce numéro a été tiré à 62000 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 • Rédacteur en chef adjoint: Michel DESANGLES • Manager: Anne GELLI • Direction artistique: PIXEL PRESS STUDIO & SAMAT • Illustrateur: Bruno BELLAMY; YACINE • Illustré: BUG RABBIT • Publicité: André UZAN \ • Abonnement au journal: Publication Hebdomadaire. • Diffusion Transports Presse. • Fabrication/PAO, CHALLENGE. • Photographure BEAUCLAIR. • Impression Sima Torcy. • Commission paritaire N° 70725. Dépot légal à parution. N° ISSN 0994-4559

**P**our 12490F pour la carte accélératrice A2620 plus 7990F pour le kit disque dur de 40 méga A2094/A2090A soit un total de 20480 F HT, vous allez pouvoir transformer votre AMIGA 2000 en 2500. Pffiu!!-!! Il faut savoir qu'un 2500 tout court, acheté dans sa boîte vaut lui 27490F HT sans écran et 2500F HT de plus avec un écran couleur 14" haute résolution. Que comprendre? L'Amiga 2500 c'est comme un 2000 mais en mieux. Mémoire vive de 3 Mo, coprocesseur arithmétique 68881 pour péda-

ler dans les côtes, jusqu'à 7 fois plus vite et un circuit 68851 pour la gestion de la mémoire virtuelle. Dans le corps de la machine, il y a 10 emplacements pour des cartes d'extension, plus un disque autoboot de 40 méga. Pour les gens fortunés, il est possible de remplacer le 68881 par le processeur arithmétique 68882 qui lui tourne à 14, 20 ou 25 MHZ. de quoi satisfaire les plus exigeants, donc les amateurs de sensations fortes en PAO, CAO, image de synthèse, gestion, bureautique, etc...



## DISTRIBUTION

**M**onsieur Loriciel va désormais distribuer Madame Carraz, qui quitte les gones pour les titis, et ils en semblent tous les deux fort contents. Pour être tout à fait précis, Loriciel prend en charge la distribution des jeux éducatifs de Carraz Editions, ce qui enchante Carraz (qui sera mieux distribué) et Loriciel (qui ajoute une gamme de produits à son actif). Pour



fêter ça, Carraz quitte Lyon et va s'installer à Paris, afin d'assurer un meilleur partenariat selon les informations officielles, afin d'aller faire la fête au Palace tous les soirs en réalité. Faut pas nous prendre pour des naïfs.

## PAS CHER

**R**égulièrement, Electronic Arts baisse le prix de ses jeux, en utilisant une astuce fort subtile: les jeux passent de la collection "Nouveautés" à la collection "Classiques". Ils se vendent alors pour une centaine de francs sur 16 bits et une cinquantaine de francs sur 8 bits. En cette fin d'année, ce sont Serve & Volley (C64, PC), Rack'em (C64, PC), Fast Break (C64, PC), TKO (C64), PHM Pegasus (C64, PC, Spectrum, CPC), Fusion (des auteurs de Populous, ST, Amiga), Startfleet (Amiga, ST, C64, PC) et Empire (ST, Amiga, PC) qui changent de collec.

## GARDEZ VOS SOUS

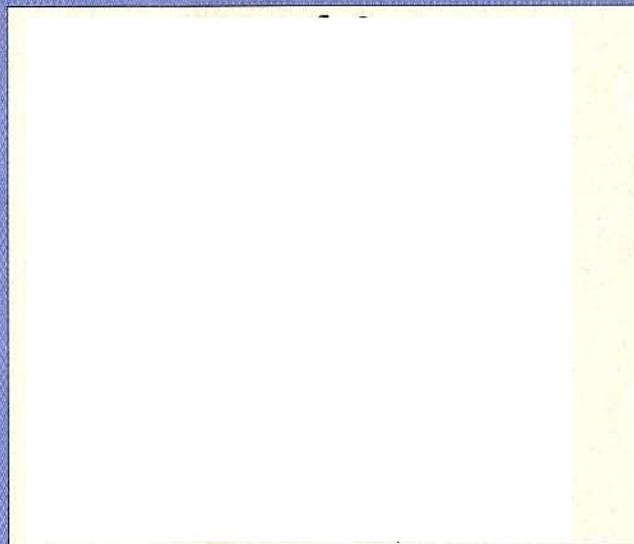
**V**oici un nouvel épisode de "Ne gaspillez pas l'argent par les fenêtres, mieux vaut acheter du sucre pour son abri anti-atomique qu'acheter n'importe quoi en pensant qu'on s'en servira bien plus tard". Cette semaine, c'est PSI qui écope. Cet éditeur, pour une fois, nous sort trois bouquins nuls. C'est vrai, c'est rare, mais là ça mérite d'être noté.

Le premier, c'est "Graphisme en GfA 2 et 3". Premier point: la collection s'appelle "Micro-Mémo". Mémo, si mes souvenirs sont bons, c'est "Aide-mémoire", en abrégé. Quelque chose qui n'est pas fait pour les débutants, en somme, mais plutôt un concentré d'informations pratiques pour les programmeurs chevronnés. Second point: la dernière fois que Micro-App a fait quelque chose sur le graphisme en GfA, ça pesait pas loin de 900 pages. Donc, on peut raisonnablement penser que ce mémo est une sorte de résumé. On a tort. On ne trouve en fait qu'un ramassis de banalités, pour la plupart recopiées texto à partir des bouquins de Micro-App, justement. En 70 pages, c'est vrai qu'on ne peut pas s'étendre bien loin. Mais il aurait été utile par exemple, lorsqu'on donne l'adresse de la palette, de signaler que cette zone était protégée et qu'on ne pouvait y écrire qu'en mode Superviseur. Il aurait été pratique de faire un petit cours sur l'instruction Reserve avant de se lancer bravement dans les Malloc. On aurait aimé que les listings soient un peu plus astucieux, etc, etc. Mais il semble que les auteurs aient opté pour un mémo débutant, hélas inutile car il n'explique rien au débutant et ne pro-

- FOFT II, c'est pour le mois d'avril. Et FOFT I sur 8 bits, pour dans un an.
- Fuji vient de prendre 25,1% des parts de Virgin.
- Crossbow, la légende de Guillaume Tell, devrait sortir le mois prochain chez Screen 7.

## RESULTATS DU CONCOURS

**C**e concours, qui a commencé dans JOYSTICK Hebdo No34 et qui était valable jusqu'au 31 Août, vous permettait d'élire la plus belle pin-up d'édito parue dans les No25 à 34 inclus. Il suffisait de remplir un bulletin de vote et de l'envoyer à l'adresse de JOYSTICK en marquant la vôtre dessus, tâche à la portée d'un simple d'esprit, voire même de Charles Pasqua. Les résultats ont dépassé mes espérances, puisque nous avons reçu en tout 377 bulletins! La bellaminette qui a recueilli le plus de voix (96) est celle du No34, une barbare très inspirée de celles de Frazetta, accompagnée d'un Bug Rabbit format tigre aux dents de sabre. Qu'est-ce qui vous a le plus fait craquer chez elle? Va savoir... Mais on dirait que le côté "un néné couvert, un néné à l'air" vous émoustille pas mal, puisque la bellaminette du No32 (76 voix), "vêtue" d'une armure rose vif, a elle aussi une doudoune (l'autre) exposée. Il serait intéressant de faire une étude statistique pour deviner ce qui vous pousse à privilégier le sein



gauche, mais ça sera pour une autre fois! Enfin vos remarques complémentaires tendent à réclamer une évolution du contenu du magazine qui en ferait plus un concurrent hebdomadaire de Penthouse qu'un canard de micro-informatique. On verra ce qu'on peut faire, mais ne rêvez pas trop... Il y avait aussi -ô joie- des lectrices qui ont voté! Pour elles, prix spécial du jury (c'est à dire moi tout seul): elles ont toutes gagné. C'est comme ça.

Les gagnants et gagnantes vont recevoir une carte postale en couleurs particulièrement coquine que j'te raconte même pas, à tirage limité super-rare et tout, numérotée, signée, et dédicacée à leur nom, ce qui fait qu'elle sera bientôt cotée en bourse. Si vous voulez d'autres concours vous pouvez réclamer: manifestez-vous sur le serveur (3615...JOYSTICK), écrivez en BAL JOYSTICK ou BELLAMY.

- C'est Tynesoft qui sera le premier éditeur britannique à développer un jeu sur le PC Engine, la console NEC: c'est Circus Games qui a été choisi. Sortie en 90.
- Les prochains Psygnosis: Carthage, Killing Game Show, Flash Dragon et Gore. On est toujours

sans nouvelles d'Aquaventura qui devait sortir il y a plus d'un an.

- Compuserve vient d'acheter The Source. C'étaient les deux plus gros services télématiques américains, ce sont maintenant le plus gros.

pose rien aux programmeurs confirmés.

Le Micro-Mémo sur l'assembleur 68000 est encore pire. On peut dire qu'il ne sert strictement à rien. Il reprend les divers bouquins parus sur le sujet en enlevant ce qui pouvait être intéressant (les temps d'exécution de chaque instruction, par exemple, ou les interactions entre le Gem et certaines instructions). Là encore, ça ne s'adresse ni aux débutants (c'est un aide-mémoire, pas un ouvrage pédagogique), ni aux pros, car il s'en faut de beaucoup que ce soit un bouquin pro.

Les "Routines Système de l'Atari ST", troisième de la fournée, ne vaut guère mieux. Il manque l'appel au Blitter, on aimerait bien savoir en quoi exactement la fonction Cauxin "n'est pas très fiable", combien on peut avoir de mallocs simultanément, etc. Inutile d'en rajouter, vous aurez compris que ce n'est pas l'affaire du siècle.

Chaque bouquin coûte 49 francs pour 70 pages. Faites comme tout le monde: chassez le Gaspil.

## CATHO

**U**n groupe ultra-catholique anglais veut bannir l'informatique de l'école car elle "privilégie un raisonnement froid et aveugle plutôt que l'approche plus morale du bien et du mal". Ces extrémistes ont peur que l'ordinateur ne provoque la fin du monde. Je les comprends: j'ai remarqué que lorsqu'elle n'imprimait pas mes conneries, mon imprimante laser se transformait en épée-laser-pourfendeuse-de-crétins-illétrés.

• Damocles: Mercenary 2, la suite de Mercenary (bien sûr) de Novagen, devrait sortir sur 16 bits d'ici la fin de l'année. Ça fait deux ans qu'on l'annonce.

• Le STOS sur Amiga, ça vous dirait? Ça devrait sortir au mois de janvier, sous le doux nom d'AMOS.

# PAPARAZZI NEWS

## TITUS

**D**ebout là dedans dis donc! Ça doit agiter fort le ticket d'avion chez TITUS en ce moment, quand on voit les nouveautés qu'ils vont vous envoyer dans la tronche, ces prochaines semaines. Tout d'abord une coupe de France de foot sur micro en colla-

qualité du terrain, et tout ça pour 130 crédits camembert. Autre jeu de foot à pointer ses crampons dans nos écrans: GAZZA'S SUPER SOCCER de chez Empire. Proche de KICK OFF, mais différent dans les détails avec entr'autres des vues plongeantes et dans différents axes. Ce



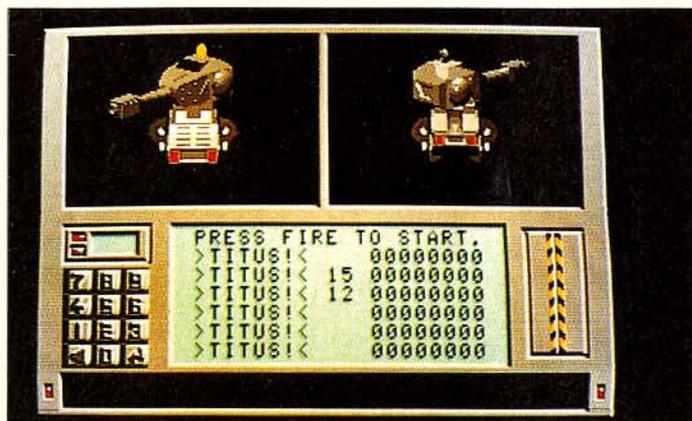
WILD STREETS

boration avec la FNAC qui vous permettra de competer plus haut que votre but, et de gagner des cadôs, spécial TITUS et le droit de sauter les contrôles de paiement pendant un temps qui n'est pas encore défini. On jouera avec KICK OFF de chez ANCO qui vient de se voir doter d'une disquette supplémentaire nommée KICK OFF EXTRA TIME, (non ce n'est pas la troisième mi-temps que l'on passe habituellement dans les boîtes et les cabarets), qui apporte des paramètres intéressants, tels que contrôle du goal lors des attaques de vos buts, choix de la

sera pour tous les standards, y compris les faibles en bits, à des prix raisonnables

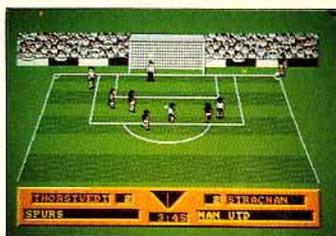


SPIDERMAN



DARK CENTURY

pour l'ensemble. Empire a d'autres softs dans son royaume. Le prochain que nous allons découvrir nous propulse dans l'histoire. Grimpons aux murs avec SPI-



GAZZA'S SUPER SOCCER

DERMAN et son associé CAPTAIN AMERICA, dans une aventure extra humaine: "La revanche du docteur DOOM" Avec le jeu, vous aurez une BD originale et la signature de STAN LEE quelque part. Le crime même s'il ne paie pas trouve beaucoup de clients et dans "WILD STREETS", le joueur devra agir vite et bien, quelles que soient ses méthodes. Vos cerveaux, muscles, réflexes seront à la fête! Tachez de ne pas être ridicules!... Il est terminé, il est en train de se faire plomber, il arrive demain. QUI?... QUI?... QUI?... Mais DARK CENTURY, BIEN SUR!!!! Avec sa trois D Ray Tracing, ce jeu d'arcade qui ressemble à un simulateur, vous baladera dans un

## TIME

**T**ime est un jeu d'Empire (l'éditeur de Sleeping Gods Lie) qui doit sortir bientôt chez TITUS. 60 personnages différents, dont Merlin l'enchanteur et la Joconde, une machine à voyager dans le temps, plusieurs époques à visiter, un androïde parfait à construire, le tout entièrement géré à la souris: il



TIME

faudra attendre encore quelques jours pour le voir vraiment...

## RUE DES 7 PORTES

**S**even Gates of Jambala est le prochain jeu de Grandslam. Vous êtes un Goblin, et vous devez pénétrer au coeur d'un château dont toutes les salles sont défendues par des monstres géants. Disponible sur ST, C64 et Amiga en décembre.



• Le jeu Conspiracy d'Accolade est retardé parce que le programmeur est malade. Ça arrive à tout le monde.

• Dans la collection 16-Blitz de Mastertronic (50 francs pour un jeu sur 16 bits), on trouvera Demon's Tomb, d'ici la fin de l'année probablement.

• Nintendo a vendu plus d'un million d'unités du Game boy et en produit actuellement 300.000 par mois.

• Le STE, ayant une version carrée du 68000, au lieu du rectangulaire qui équipe les ST, ne peut accepter les

cartes du type Hypercache ou PC-Ditto II qui se connecte normalement dessus.

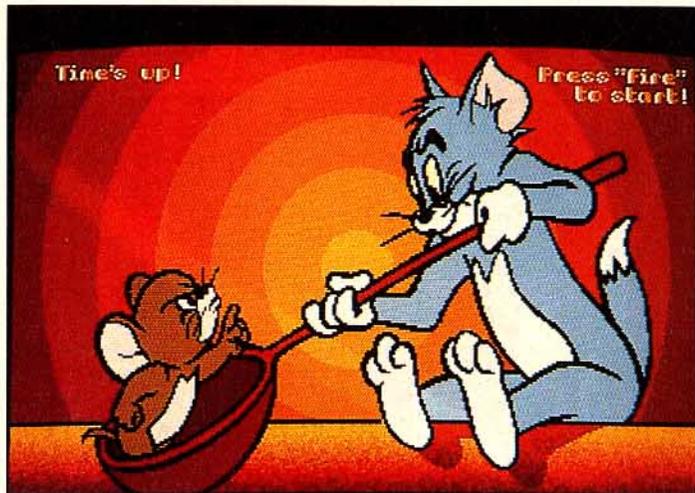
• Rumeurs: Commodore serait en train de terminer un portable pour lutter

contre le Stacy. Ça semble assez logique.

• Leisure Suit Larry meets Passionate Patty est en route: c'est le troisième épisode de la série.

## MAGIC BYTES

**L**e retour des bits magiques!... Avec en tête TOM et JERRY 2, aux graphismes fidèles et à la musique rigolote. La souris bouffera-t-elle toutes les bonnes choses de la maison? Hum? Quelques gags émaillent le jeu, lui évitant de sombrer dans une lancinante répétition d'accidents ménagers. En suite et en glaçons, voici les aventures banquisières d'un petit esqu-



TOM ET JERRY 2

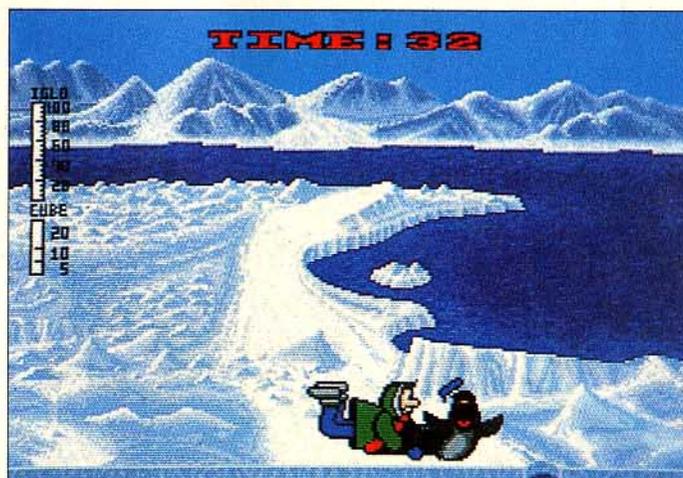


BLUE ANGEL 69

en couleurs toute bleue, mélange de ROBOCOP et de SEXY ROBOT? C'est BLUE ANGEL 69. WHAOUH! C'est quoi le jeu? C'est comme qui dirait un puzzle sex, avec des chiffres... Trop complexe pour moi. Et ils vont importer ça? Avec de l'aspirine... et des Kleenex... Ha bon, je préfère!!! Tout ça, c'est des nouveautés qu'elles sont tellement fraîches, qu'on peut dire qu'une chose de plus: c'est pour AMIGA!

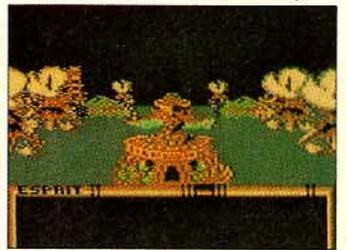


mau, pas chocolat mais embarrassé par un phoque plutôt calin à son endroit. La licence m'interdit d'écrire son envers, alors que tout le monde sait bien que les phoques.... Oui, vous savez bien.... C'est celà même... Le petit esquimau réussira-t-il à construire son igloo? Faut essayer... Autre épreuve, un tir de boules de neiges, où j'en ai pris plein la doudoune sans avoir eu le temps d'en bloquer un seul, de ces porteurs de planches partis construire une isba. C'est rien que des chauds tempéraments, dites donc, tous ces neigeux! Dernière disquette à charger.. Moteur, ça tourne, ça tourne bien... Zboing! C'est quoi cette nénéte



## C64 PAS MORT

**T**halamus est une boîte d'édition qui a fait son beurre avec le C64 (Sanxion, Delta...). Loin de l'oublier, elle s'apprête à sortir quatre nouveaux produits: Xenodrome (jeu de tir qui sortira égale-



THE SEARCH FOR SHARLA

ment sur 16 bits), The search for Sharla (jeu d'aventure géant, sur 16 bits aussi), ainsi que Retrograde et Snare, tous deux sur C64 uniquement.

## DROLE D'EPOCH



**E**poch sort bientôt sur Amiga, ST, PC et C64 chez Rainbird. Vous dirigez deux châteaux et devez en manipuler les habitants pour qu'ils aillent livrer bataille aux seigneurs locaux, en les aidant par une habile stratégie économique et politique. Vous devrez faire preuve d'autant de réflexes que de jugeotte (commencez à en faire le plein dès maintenant, ça sort en novembre).

## FILM SCIENTIFIQUE

Palaiseau, dans la grande et morne plaine du sud de l'Île de France, organise du 7 au 17 novembre 89, le cinquième Festival International du film scientifique. C'est aussi passionnant et fun qu'un festival de glisse, car les paysages que l'on traverse grâce à ces films vont de l'immensément grand à l'infiniment petit. Et tout ça est en couleurs! Ce festival peut être une oc-



casion pour faire bouger le prof de physique afin de l'inciter à vous sortir de vos préfabriqués ripoux... Ensuite, de Palaiseau à Infomart, il y a le RER... Pour tout savoir (1) 60 14 22 22

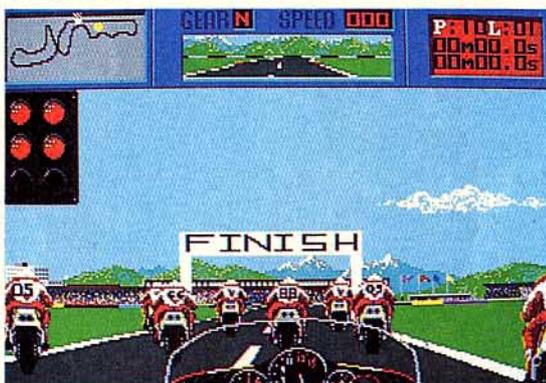
## UN PEU DE NOUVEAU CHEZ UBI

On attendait des pelletées de nouveautés, chez Ubi-Soft, et on est un peu resté sur notre faim (quoique les petites génoises aux chocolats-confiture...)

Bref, on a eu droit à un petit tour sur The Cycles, une simulation de moto d'Accolade sur PC. On dirait, au pif,

ve Il sur CPC. Là, c'est l'inverse, une conduite pas évidente. On s'est payé tous les cactus du désert et on a fait la fortune du réparateur de pare-brise du coin.

Et dire qu'on s'est tapé le métro jusqu'en lointaine banlieue! On en attendait un peu plus. Next stop Tombouctou!



THE CYCLES

une version de TT Racer relookée. Parmi les détails sympas, il y a les doigts gantés qui bougent lorsqu'on joue sur les gaz. Parmi le moins sympa: une gestion des collisions à revoir. On peut coller au cul d'un concurrent, lui faire de la poussette, des queues de poissons et autres avanies, rien! Il y en a qui se sont viandés pour moins que ça!

Au programme des festivités, Test Drive II

TEST DRIVE II



## AEROPLANES

APPLE COMPUTER Inc annonce qu'il vient de signer un contrat géant avec AMERICAN AIRLINES, compagnie aérienne américaine, pour la gestion de ses vols. Ce contrat porte sur la fourniture de 350 Macintosh IIX et Macintosh IICX qui seront utilisés dans le nouveau centre de contrôle de FORT WORTH, TEXAS. Ce centre gère quotidiennement, au niveau mondial, tous les

vols de la compagnie, en moyenne 2310 par jour. Les Macs seront utilisés pour établir les plans de vol, la météo, le contrôle du chargement du fret, le planning des équipages (23000 personnes environ en comptant les absents), pour la coordination des opérations de maintenance et pour l'exploitation au niveau de l'aéroport. Certaines mauvaises langues chuchotent que les employés vont enfin pouvoir faire du Flight simulator pendant les heures de boulot. Tout cela sera bien sûr relié au système informatique SABRE d'American Airlines et fonction-

nera avec les mêmes paramètres. Un système d'utilisation a été développé afin de permettre un accès simple et rapide aux données importantes sans avoir à entrer des commandes compliquées au clavier, comme c'est souvent le cas lorsqu'on utilise un périphérique relié à un central. SABRE est le plus grand réseau informatique du monde et il contient la plus grosse base de données spécialisée dans les voyages, pour les réservations et les voyages.



## UBI-SOFT SORT SON GUNSTICK

Y a du pétard dans le petit monde des éditeurs! Après Virgin et Loricel, c'est au tour d'Ubi-Soft de dégainer.

Son flingue est un pistolet très lisse, genre arme de truand. Question précision, tous les light-phaser se valent,



mais celui-là est livré avec deux bons mètres de câble, ce qui permet de prendre pas mal de recul.

Le Gunstick se branche sur la prise joystick, mais, contrairement aux autres flingues, il n'est pas alimenté par l'ordinateur. Il faut le charger avec quatre piles de calibre LR6 ce qui est une bourde. Pour l'instant, il n'existe qu'en version CPC et PC.

Six jeux seront livrés avec. On en a vu un seul, un flinguage dans une rue assez sinistre, le genre zone à Harlem. Ça manque un peu d'humour. De plus, les impacts sont assez bizarroïdes. A chaque tir, tout ce qui est flinguable est recouvert un court instant par un placard noir avec un rectangle blanc. Un



GUNSTICK

peu envahissant comme test... Loricel peut dormir tranquille dans son saloon, leur Colt n'est pas près d'être supplanté.

## A TABLE

**C**omment gagner un ordinateur Commodore Amiga 500 en mangeant? La réponse est très simple... En allant jouer durant le mois de novembre, dans les QUICK Hamburger Restaurant, où un grand concours "Passe ton permis basket" est organisé par la Prévention Routière et Quick avec la collaboration de Commodore. Le concours se déroule sur deux épreuves. L'une est un jeu sur l'Amiga, l'autre est un quizz sur des scènes de rues décorant les sets de plateaux Quick. Tout cela dans le but de sensibiliser un peu plus la population des moins de 20 ans, aux dangers de la circulation. Afin de ne pas être un jour transformé en viande aplatie avec

du ketchup par dessus. A la fin du mois de novembre, un tirage au sort dans chaque restaurant Quick, désignera un vainqueur, parmi ceux qui ont trouvé les bonnes réponses. Le gagnant recevra 2 Amiga 500 avec moniteurs, 2 Amiga? Quoi? Pourquoi? 1 seul ne suffirait pas? Mais oui, bien sûr... 2 Amiga, parce que l'un sera remis au gagnant, et l'autre à son école. Je vous dis pas la baston que ça va déclencher dans les classes pour jouer avec l'ordinateur. Il y a plus de 80 Quick Hamburger Restaurant en France, particulièrement dans les cités rassemblant beaucoup d'estomacs au km2, ce qui défavorisera les habitants de la campagne qui souhaiteraient participer à ce jeu.

## MAC 2000

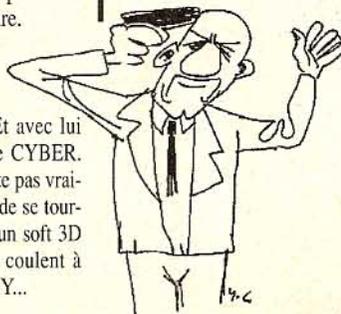
**D**u 9 au 19 novembre, à PARIS, (encore! et nous à Charvieux, que peut on voir? Note d'un lecteur) pour la peinture et du 24 novembre au 4 décembre pour la sculpture, vous pourrez aller au Grand Palais découvrir la cinquième édition de MAC 2000, Manifestation d'Art Contemporain. Cinquantes peintures et cinquantes sculptures d'artistes utilisant le Mac dans leur création. Qué Mac? Lé Macintosh dé signor Apeul? Iawohl, my dear, car APPLE s'intéresse à l'art, et s'y associe en décernant le premier prix informatique dans le monde de l'art contemporain. C'est bô! Prix qui ira à un artiste traditionnel qui utilise, pour la première fois un outil graphique pour sa création, artiste qui se verra remettre une chaîne graphique informatique, composée d'un Mac, de logiciels graphiques et de périphériques. Par ailleurs, sachez qu'APPLE met son studio graphique à la disposition des artistes souhaitant se former dans le domaine de l'informatique. Pour tous renseignements: APPLE (1) 69 86 34 00

## OLIVETTI

**L**ycéens, lycéennes, collégiens, collégiennes, batraciens, batraciennes, euh... je m'égare... Vous allez peut-être avoir la chance de vous faire équiper de bécanes dans vos établissements scolaires préférés. La nouvelle gamme PCS de chez OLIVETTI a en effet été retenue dans le cadre du marché national micro-informatique concernant 800 collèges. Deux types de configurations seront mises en place: bureautique avec 4 PC XT et une imprimante, initiation à la CAO avec 1 PC AT connecté à une table traçante. En France éducative, plus de 28000 micro ordinateurs compatibles en service pour nos chères têtes blondes, sont de marque Olivetti. Ce qui représente 12,2% du marché Universitaire.

## DESSIN

**T**om Hudson craque. Et avec lui ANTIC. Et la gamme CYBER. Parce que le ST n'éclate pas vraiment aux USA, Tom a décidé de se tourner vers le PC et de produire un soft 3D sur cette bécanne. Les larmes coulent à flot sur les joues de BELLAMY...



My Billie's 12' long, black & hard, and great fun to play with in the bedroom...

So's my Johnnie's SEGA CONSOLE, but he doesn't scream when I plug it into the wall socket!

Plug a SEGA CONSOLE into your TV to take up the ultimate challenge in games

SEGA CONSOLES start at £79.95  
SEGA GAMES start at £4.95

**SEGA**

A damn sight more fuokin' interesting than the rest of the shite they put on telly these days.

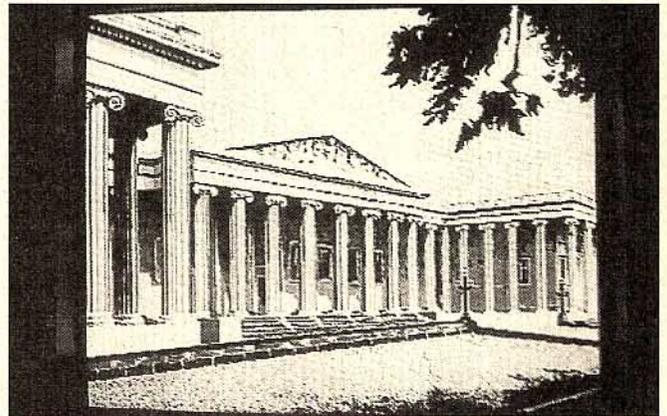
Further info, write to:  
Customer Services  
Virgin Mastertronic  
2-4 Vernon Yard  
Portobello Road  
London W11 2DX

## PUB

**V**oici une pub pour Sega qui passe en ce moment dans un magazine satirique anglais pour adultes. Traduction du dialogue: "Celle de Billy fait 25 centimètres, elle est noire et dure, et j'adore jouer avec quand on est dans la chambre... - La console Sega de Johnny est pareille, mais lui, il ne gueule pas quand

je la branche sur 220 volts!" Et le slogan, c'est: "Pour avoir sur votre télé quelque chose de plus intéressant que toute la merde qu'ils nous passent en ce moment". C'est pas des blagues, c'est pas une parodie, c'est vraiment Virgin Angleterre qui fait ses pubs en fonction des canards. Nous, on veut bien passer des trucs comme ça. Qui relève le défi?

## LOVECRAFT

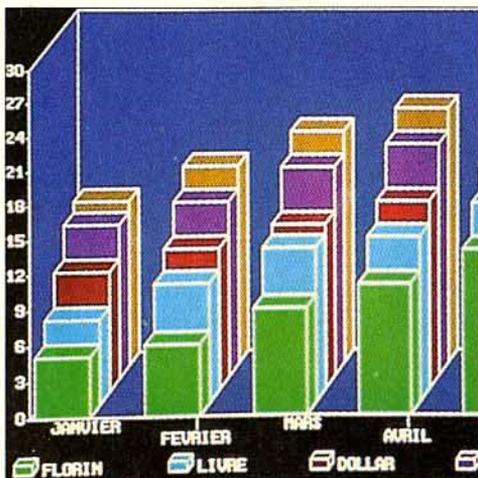


**L**ovecraft ne laisse pas indifférent: on aime à la folie ou on déteste. Hound of Shadow est une adaptation de ses bouquins et du jeu de rôle Cthulhu. Les graphismes sont sépia, puisque ça se passe dans les années 20. C'est édité par Electronic Arts, et ça devrait sortir très incessamment.

# PAPARAZZI NEWS

## UNE BONNE TABLE

**C**i tri bô, ci pas tri chir, ça va sortir tienbô, c'est comme qui dirait pour les kems qui pensent un peu et qui utilisent leur ordinateur autrement qu'en tirant dans les tas, et ça s'appelle LUCID 3D. C'est un tableur! Un quoi? Un tableur où qu'on écrit avec de la craie? Meu noon... Un tableur en trois dimensions que vous pouvez utiliser en logiciel résident, c'est-à-dire habitant dans



la mémoire de votre machine, en squatter. C'est simple à utiliser, c'est paramétrable, c'est possible d'y mettre des macros... au vin blanc?... Mais non, des macro commandes, des commandes qu'elles sont tellement pleines.. j'en étais sûr, avec tout ce blanc.... pleines d'instructions, qu'on leur donne un diminutif pour pas perdre de temps. Un vrai petit bonheur pour 1495F HT. C'est pour PC, XT, AT, PS et c'est en couleurs. Que demande le peuple?

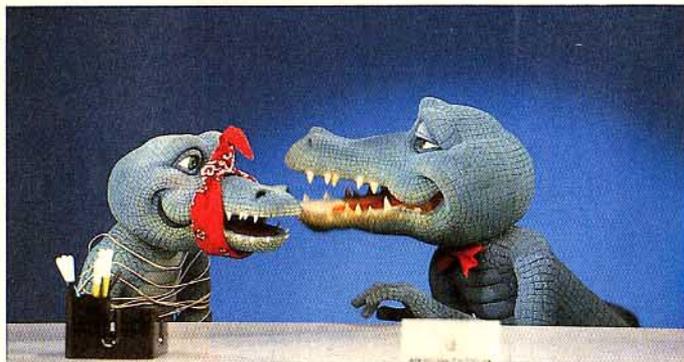
## EDITEUR

**L**a suite du feuilleton de l'automne. Après la disparition de Microdealer, le grossiste anglais, on s'inquiétait de l'avenir de Mirrorsoft, l'éditeur appartenant au même groupe. Rassurez-vous: Mirrorsoft continue. L'une des raisons, c'est l'arrivée du CD-Rom. L'activité principale du Mirror Group (la société de Maxwell, dont Mirrorsoft est une filiale, donc), c'est l'édition. Et l'édition et le CD-Rom sont faits pour aller de pair: vous imaginez l'intégrale du Monde en quelques disques? En dix secondes, vous obtenez n'importe quelle information sur n'importe quoi. C'est ce qu'a dû se dire Maxwell, qui confirme le maintien des activités de Mirrorsoft et de Pergamon Compact, ses deux filiales informatiques, en leur injectant plus de 50 millions de francs lourds. Ça fait du bien par où ça passe

## ET BONJOUR MONSIEUR DU CROCO!

**L'**informatique familiale est en liesse, car elle passe à la télé!... Enfin pas toute l'informatique familiale, juste une petite partie: AMSTRAD et OCEAN. Pour les autres, ça viendra pétard. Peut être... Si ça les tittle.

Tous les samedis soir, pendant dix semaines, sur FR3, à 20h25 avant SAM-DYNAMITE, les amateurs vont pouvoir se régaler durant 3 minutes, en admirant la super marionnette croco reporter qui les informera sur la vie aventureuse des crocopionniers de la microco informatique. Il y a bien évidemment un jeu avec de nombreux prix à gagner (crocoordinateur Amstrad et jeux crocoCéan). Une légère erreur dans le crococommunié de presse indique que "Pour la première fois en France: la micro informatique de loisirs s'introduit à la télévision.". Les auteurs de ce crococommunié ont totalement oublié PRESSE CITRON sur TF1, 1ère émission à avoir réellement introduit une séquence régulière réalisée par le JOYSTICK ENCHANTE, sur les jeux micro informatiques... Et ils ont également oublié le MINI-JOURNAL, qui avait institutionnalisé la séquence hebdomadaire du JOYSTICK ENCHANTE... Et DVLM... qui a présenté également de façon régulière, des extraits de jeux d'ordinateurs, avec toujours le même JOYSTICK ENCHANTE. (DVLM, faut-il le rap-



pelez, est l'émission de PATRICE DREVET, sur FR3, comme PRESSE CITRON et le MINI JOURNAL étaient des émissions du même mec sur TF1. Et c'est qui le JOYSTICK ENCHANTE? Hum? Mais c'est le réalisateur préféré de PATRICE DREVET, bien sûr! N.D.L.R.). Et, n'auraient-ils pas oublié TELEMATIN?...

Va savoir... Hum?... JOYSTICK Hebdo, quant à lui applaudit des deux mains cette initiative et souhaite que cette séquence du samedi ouvre la porte à une nouvelle information sur l'informatique ludique qui permettra peut être d'en voir encore un peu plus, plus souvent.

## SOFTS DISPOS...

HAWAIIAN ODYSSEY (SUBLOGIC)  
FETICHE MAYA (SILMARIS)  
DOGS OF WAR (ELITE)  
FIENDY FREDDY'S (MINDSCAPE)  
POWER DRIFT (ACTIVISION)  
OMNICON CONSPIRACY (MIRRORSOFT)  
BOMBUZAL (MIRRORSOFT)  
SPACE ROGUE (MINDSCAPE)  
SPACE ACE (READY SOFT)  
DRAGON SPIRIT (DOMARK)  
THRILL TIME (ELITE)  
CONFLICT EUROPE (PSS)  
RICK DANGEROUS (FIREBIRD)

PC-AMIGA-ST °  
AMIGA °  
AMIGA °  
PC °  
C64-CPC-ST-AMIGA °  
PC °  
PC °  
PC-C64 disk °  
AMIGA °  
CPC-ST-AMIGA °  
CPC °  
ST-AMIGA °  
PC °

## ENCORE DU CHEAP

**C'**est Alligata qui s'y colle: ils sortent une nouvelle gamme de jeux à bon marché, Hi-Tec Software, aux alentours de 30 francs pour un jeu sur 8-bits (prix inconnu pour les 16-bits), comprenant à la fois des anciens titres (Spy Vs Spy) et des nouveautés (Cricket Captain). Les nouveautés seront programmées par PAL, qui travaillait auparavant pour Mastertronic. Sur 8-bits, les premiers jeux sortiront en novembre, alors qu'il faudra attendre le mois de janvier pour voir les premiers 16-bits arriver. Cadenace de sortie prévue: un jeu tous les 15 jours.

## POUR EN FINIR UNE FOIS POUR TOUTES AVEC LE PIRATAGE

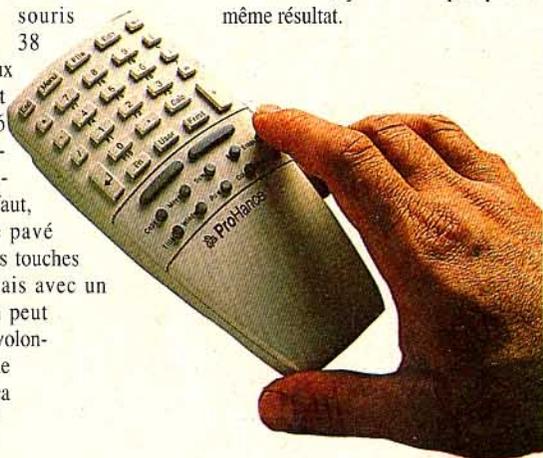
**F**aut pas, c'est pas bien! Voilà, c'est fini!

## MA SOURIS A DES BOUTONS

**V**oilà ce qu'on n'aurait pas osé imaginer dans les pires de nos cauchemars: une souris avec 38

boutons. Les deux du milieu sont normaux, les 36 autres sont entièrement programmables. Par défaut, ils simulent le pavé numérique et les touches de fonction, mais avec un programme, on peut les re-définir à volonté. Ça ne marche que sur PC, et ça n'est pas encore importé en Europe. Si vous

êtes vraiment pressé d'en avoir une, vous pouvez monter des roulettes sur votre clavier, ça donne à peu près le même résultat.



## NEURONES

**D**epuis quelques temps déjà, la science se tourne vers les réseaux neuronaux. Il s'agit d'un grand nombre de processeurs qui sont reliés entre eux par des connections ressemblant aux synapses du cerveau. Les informations sont stockées non pas sous forme traditionnelle, mais "graphique": au lieu d'accéder à une donnée par son

adresse, on y accède en excitant d'autres données associées. Le plus fabuleux, c'est que ces réseaux ont besoin de "sommeil" (de repos en tous cas) et certains iraient même jusqu'à avoir des rêves (du moins, c'est ce qu'on déduit de l'observation, car le problème de ce type de machines, c'est qu'elles sont bien trop complexes pour qu'on puisse les désassembler!).

## ENCORE UN PEU DE RAINBIRD

**V**oici deux logiciels de Rainbird dont on ne sait pas encore grand chose. Le premier, c'est Tower of Babel. D'après ce qu'on en a compris, ça ressemble un peu à Sentinel: trois robots, que vous programmez ou que vous dirigez en temps réel, doivent envahir un réseau constitué de tours, de plateformes et d'ascenseurs, en bouffant ou en évitant les autres robots.

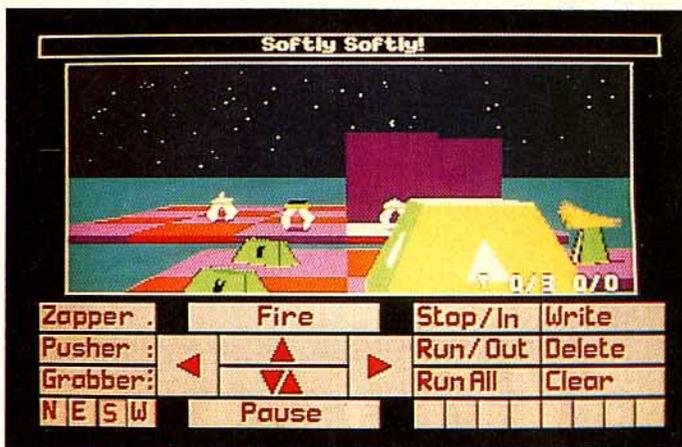


MIDWINTER

Le second, c'est Midwinter. C'est, comme qui dirait, une sorte de Winter Games qui se passerait au 21ème siècle dans un monde dévasté. Vous devez coordonner les villageois pour qu'ils luttent contre un envahisseur venu du nord. Ces deux logiciels seront disponibles courant novembre sur ST et Amiga, et même PC pour le second.



MIDWINTER



TOWER OF BABEL

### ABONNEZ VOUS

#### LES AVANTAGES

2 N°s GRATUITS

• Un abonnement pour 6 mois (24n°s vous reviennent à 264F au lieu de 288F. (l'équivalent de 4 demi-numéros gratuits).

• UN TEE SHIRT JOYSTICK HEBDO

en cadô de bienvenue

• Vos P.A. sur 3615 JOYSTICK

Nous saisisons pour vous, toutes vos P.A. sur le serveur de JOYSTICK Hebdo

125F 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 autre, la sauvegarde de vos parties en cours et de pouvoir placer vos POKES de vies infinies.

### BULLETIN D'ABONNEMENT

A 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 (24n°) à 264F au lieu de 288F

NOM .....  
 PRENOM .....  
 ADRESSE .....  
 CODE POSTAL ..... VILLE .....  
 AGE ..... ORDINATEUR ..... SIGNATURE .....

Je désire recevoir  
 mon Tee Shirt JOYSTICK HEBDO Taille

M

L

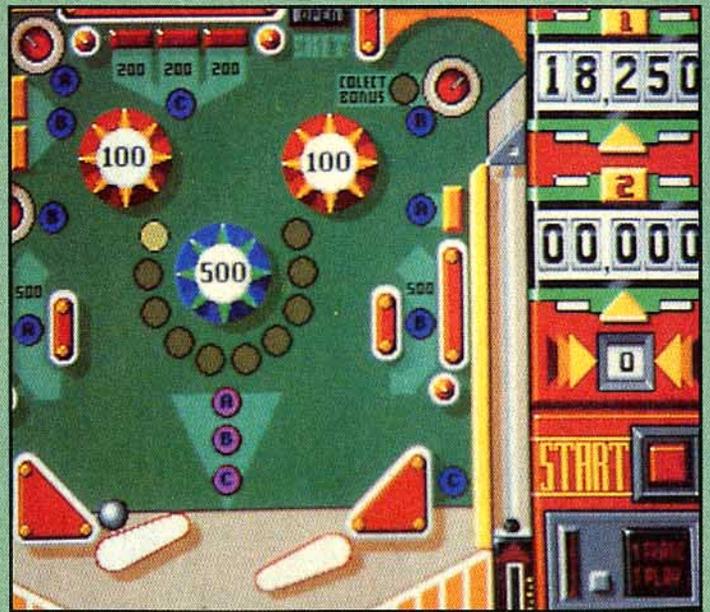
XL

# PREVIEW! PINBALL MAGIC

LORICIEL SUR AMIGA

**C**omme au Café des Sports, où vous allez vous éclater tous les samedis après-midi, vous allez pouvoir jouer au flipper. Avec un graphisme superbe, en full over scan, votre boule va filer, rebondir, taper et marquer des points à une rapidité surprenante. L'utilisation

est facile: les deux touches en bas du clavier pour les flips. Les bompers sont là, les targets et les cibles aussi, et ce qui est formidable, c'est lorsque vous avez descendu tel et tel target, une porte s'ouvre en haut de l'écran; et si vous arrivez à y envoyer votre boule, vous passez au second tableau. Chaque scène a-



yant de nouveaux "trucs" de plus en plus zboingpaw! Douze tableaux sont à découvrir, plus fous les uns que les autres, certains contenant carrément des casse-bri-

ques. Et le dernier, mamiiaaaaa!!! il est diiiiingue! Plus de porte à ouvrir pour passer à un autre niveau, vu que c'est le dernier, mais des flips partout, des

# CHAMBERS OF SHAOLIN

GRANDSLAM SUR ST

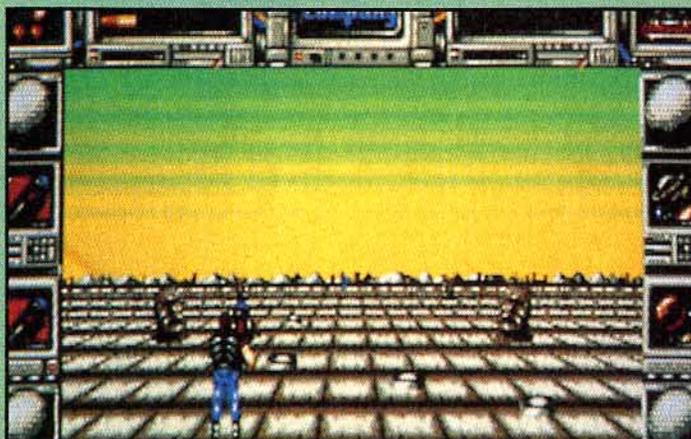
**C**ombats orientaux dans un décor raffiné d'estampes japonaises. Tout d'abord dans la rue, vous êtes un bridé agressif, torse nu et chauve, et vous vous battez contre la réplique exacte de vous-même. En actionnant votre joystick dans les huit directions autorisées, vous obtiendrez huit prises différentes, du balayage avec les jambes au double flip arrière. C'est dans une très bonne animation et dans un décor féérique que les combats se déroulent, et lorsque vous avez assommé votre adversaire, vous vous battez contre

le même (et donc contre votre copie parfaite), dans un autre endroit. Cette fois c'est sur un pont de bambou surplombant une rivière, avec une bâtisse typique dans le fond et des roseaux délicats pour tapisser cet humble parterre. A chaque nouveau duel, un nouveau décor. Tous les combats sont accompagnés d'une musique pseudo-orientale assez agréable aux oreilles du pauvre vermisseau que je suis. Dans le plus pur style des films de Bruce Lee, un jeu qui convient parfaitement aux amateurs du genre.



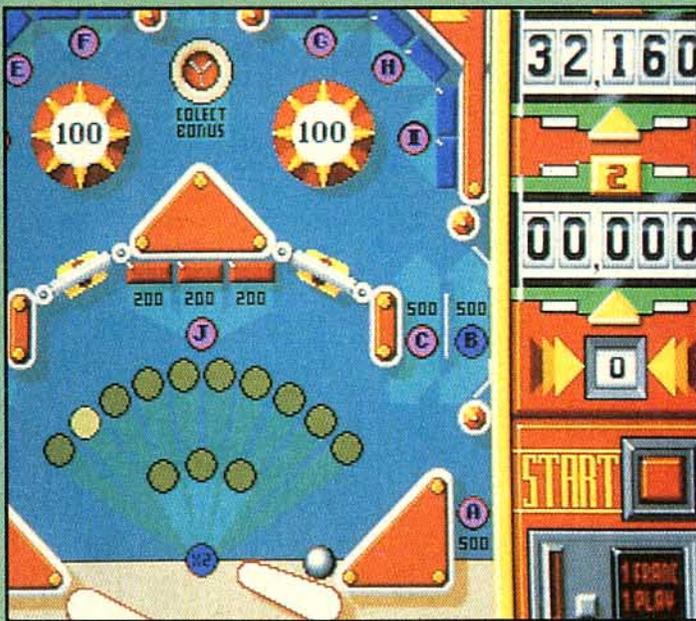
# BAD COMPANY

LOGOTRON SUR ST



**C**'est du taratatara-rara!!!! en puissance. Aucun prétexte, juste le choix du personnage entre huit têtes de lard pourvu de prothèses métalliques sur la tronche et hop! sur le terrain de bataille. Vous êtes sur un plan (sol) en 3D, vous voyez votre personnage de dos, le point de fuite devant vous. Sur les côtés, semblant marquer un chemin à suivre, des sculptures de têtes sinistres, dépourvues d'expressions. Le sol est une sorte de carrelage de par sa forme, en terre à cause de sa couleur. Mais rien ne prouve ce que j'avance. Vos ennemis, des in-

sectes géants (on compare avec ce qu'on connaît), corps d'invertébrés, mandibules gigotantes et yeux globuleux rouge sang. Ils avancent sur vous, armes au poing, par deux ou trois. Il y en a de toutes les couleurs, Oooh la belle bleue, Oooh Label Rouge (Label de qualité). Vous, vous leur faites péter leurs sales tronches, et quand il meurent, c'est à grand coups de giclures, comme un flan au pruneaux dans lequel on aurait mis un pétard à mèche. Prouaff!! Au cours de votre avancée vers le danger, vous rencontrerez des boules noires qui vous donneront du pouvoir, et d'autres symboles qui ne vous feront pas toujours du bien. Ça pète, ça tue, ça kill kill kill destroye wouaah tiens prends ça ordure. C'est bien et ça défoule. Grrrr!!!!



boumpers partout, des machins partout. C'est fou, ça rebondit avec des sons étonnamment réalistes (digitalisés d'après un vrai flipper, paraît-il), les points se marquent

sur des compteurs à rouleaux, comme dans le temps. Un très bon jeu de fippers pour ceux que ça éclate, avec une graphisme fabuleux et des idées pôawblingzzz.... tilt!



pitants, de têtes de monstres surgissant d'on ne sait où, d'yeux curieux apparaissant au milieu de conglomerats complexes et fabuleux. C'est superbe, avec une animation complètement démente. A mon avis, seul un esprit torturé a pu pon-

dre une telle beauté psychédélique. Ou un baba cool en plein boum boum. Ou les deux. Alouette. Avec une musique de Dave Whittaker, encore un génie, ce jeu risque de taper haut. On y sera à ce moment-là, ne vous inquiétez pas.



# AMNIOS

## MICRODEAL SUR AMIGA

**U**n décor complètement dingue, vu de haut, où vous dirigez un petit véhicule rapide et nerveux. En 2D, avec un scrolling huit directions

qui défile avec une vitesse époustouflante, le sol est formé d'innombrables orifices qui s'ouvrent et se referment, de chenilles qui se meuvent, entourées d'organes pal-



est un produit  
**INFOMEDIA**

Offre spéciale réservée aux lecteurs de JOYSTICK HEBDO

## FLOOPY

Le Premier Magazine Digital

vous propose des prix hyper cassés sur ses anciens numéros.

Floopy, c'est un journal entièrement sur disquette ou cassette pour ATARI ST, AMIGA, COMMODORE 64, AMSTRAD

### Au sommaire :

- Editorial
- Trucs et astuces (GFA, C, Basic, assembleur)
- Initiation et aide à la programmation
- Vies infinies et solutions de jeux
- Potins
- Solutions de jeux
- Test de logiciels
- Programmes avec sources commentés SUPER JEUX et UTILITAIRES DEMENTS
- De véritables démos des meilleurs softs
- **VOS REALISATIONS**

ATARI ST, AMIGA (disquette 3 p 1/2)  
numéros 1 à 6 disponibles

**35 frs** au lieu de 49 frs le numéro

COMMODORE 64 (disquette 5 p 1/4)  
numéros 1 à 16 disponibles

**30 frs** au lieu de 49 frs le numéro

AMSTRAD CPC (cassette)  
numéros 1 à 5 disponibles

**20 frs** au lieu de 38 frs le numéro

AMSTRAD CPC (disquette 3 p)  
numéros 1 à 9 disponibles

**35 frs** au lieu de 75 frs le numéro

Nom : .....  
Prénom : .....  
Adresse complète : .....  
Code postal : .....  
Ville : .....

Je possède un ordinateur de type :

Je commande les numéros suivants :

Je joins mon règlement par chèque à l'ordre d'INFOMEDIA.  
**INFOMEDIA, BP 12, 66270 le SOLER.**  
(Les frais de port sont gratuits pour la France)

# TRASH! GHOSTBUSTERS II

ACTIVISION • TESTE SUR ST-AMIGA • DISPONIBLE ST-AMIGA

**A** lors que le film ne va pas tarder à sortir sur nos écrans (mi-décembre), voici qu'arrive entre nos mains bénies de revue hebdomadaire géniale : le jeu! Voilà de quoi ça cause: un à un, vous dirigez les quatre personnages chasseurs de fantômes, en trois tableaux différents. Première épreuve: descendre dans une bouche d'égout infestée de matière plasmique, d'esprits malfaisants et d'ectoplasmes divers. Vision de votre personnage en 2D, vous devez le faire descendre le long de sa corde jusqu'au fond du trou afin de ramener un échantillon de cette matière gluante et visqueuse que d'autres prendraient facilement pour du Slime. Le gros problème étant les fantômes, vous devez leur tirer dedans à coups d'arcs électriques, avant qu'ils ne vous fassent tomber dans les profondeurs du puits. Régulièrement une main sort du mur et vient scier votre corde, et

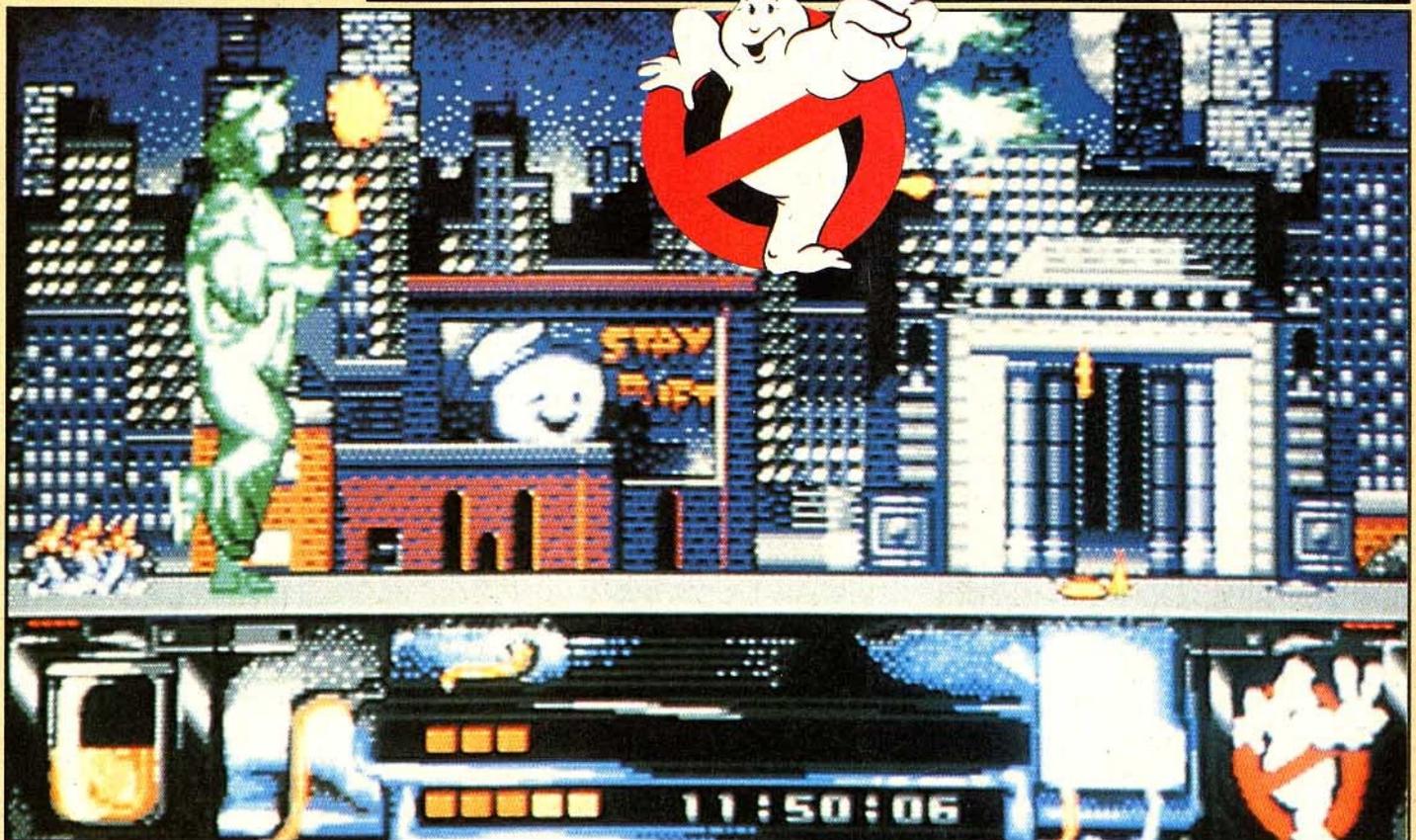
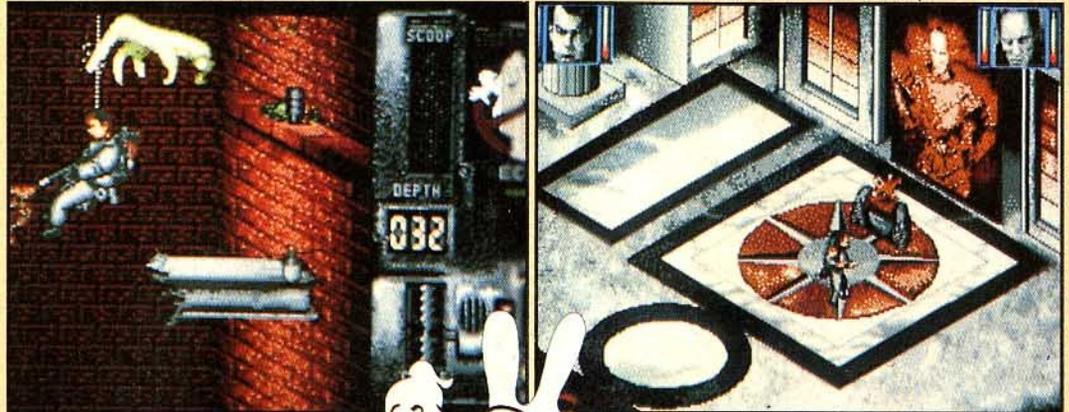
des têtes gonflées vous crachent dessus des mollards verts. Deuxième tableau: vous n'êtes plus l'un de nos quatre héros favoris et burlesques, mais vous incarnez la statue de la liberté elle-même. En rapport avec une des scènes clef du film, vous devez éliminer tous les monstres et fantômes volants que vous croisez, à coups de boules de feu qui jaillissent

qui hurlent, de fantômes qui hurlent, etc. Une fois fait, vous pourrez jouer à la troisième et dernière partie de ce très bon soft, qui consiste à faire descendre vos quatre personnages le long d'une corde dans une pièce en 3D vue plongeante. Attention de les faire descendre doucement, cool cool, sinon ils se plantent. Une fois sur place, vous êtes à la recherche du bébé de l'héroïne du film (Sigourney Weaver, arf arf) pris entre les griffes d'une force maléfique et

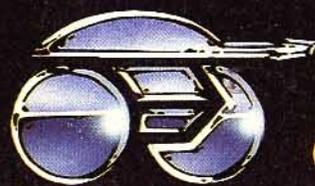
diabolique. Plusieurs pièces à visiter, avec des fantômes à abattre. Tout ça très joliment réalisé, dans un graphisme superbe, et je pèse mes mots. L'animation, dans toutes les scènes, est très bonne, que ce soit la corde qui se balance lors de la descente dans les égouts ou les fantômes qui disparaissent

Georges

**GRAPHISME : 18**  
**SON : 17**  
**ANIMATION : 17**

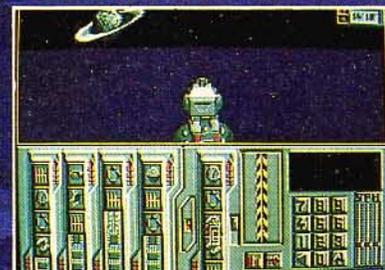


# DARK



# CENTURY

**Arcade et intelligence** entièrement multitâches.  
6 tanks programmables à contrôler ou détruire, des bulles  
d'énergie à capturer sur une planète carcérale maudite.  
Des mois de fun et d'animations **3D ray tracing** !  
Pour 1 ou 2 joueurs, Dark Century est "le jeu du siècle"

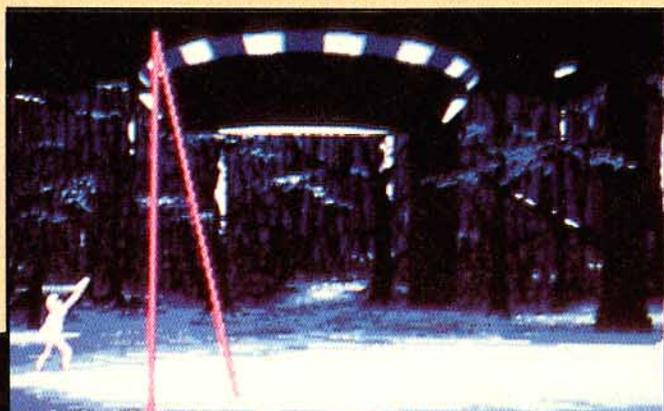


**TITUS**<sup>TM</sup>

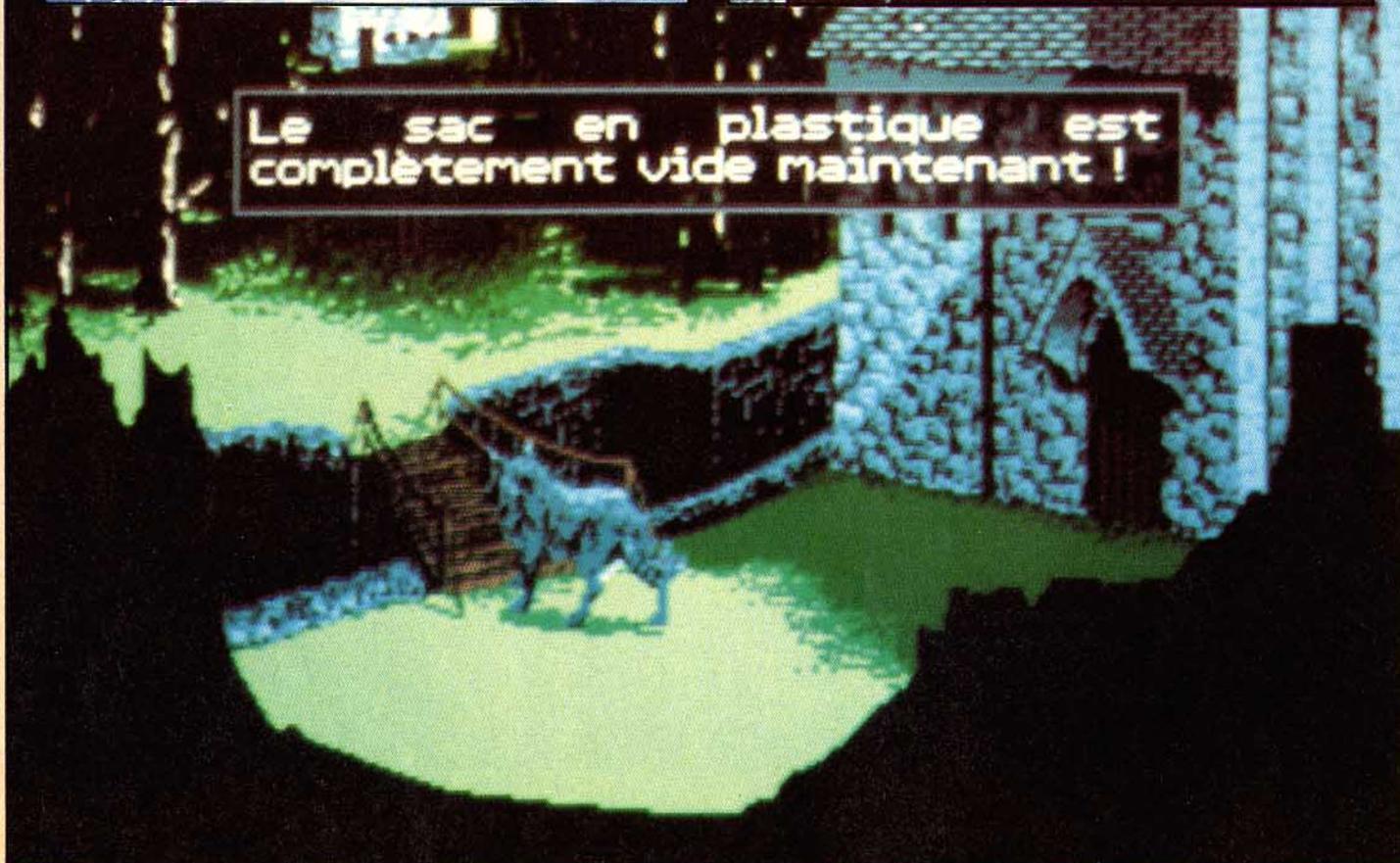
28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY - TÉL. : (1) 43.32.10.92

**EXCLUSIVITE MONDIALE !!**  
**1er JEU EN RAY-TRACING**

# LES VOYAGEURS DU TE



Le sac en plastique est complètement vide maintenant !



DELPHINE SOFTWARE • TESTE AMIGA • DISPO ST-AMIGA

**A**ttachez vos ceintures, éteignez vos cigarettes, nous allons vous présenter un soft d'aventure que vous allez pas vous en remettre. Ou alors avec des séquelles. Je me permet de vous dévoiler une infime partie de l'histoire, pour vous mettre l'eau à la bouche (k... k... k...). Vous êtes un banal et anodin laveur de carreaux. Vous opérez sur la façade d'un building aux fenêtres vitrées et teintées où siège le bureau de votre patron. Ce dernier sort la tête d'une fenêtre et, comme à son habitude, vous engueule. Ceci avec une petite animation sympathique: il bouge les bras avec frénésie, et sa cravate

voltige dans tous les sens. Une fois son discours terminé, c'est à vous de jouer. Avec la souris, uniquement, vous déplacez votre curseur sur tout l'écran, et lorsqu'il passe sur quelque chose d'intéressant, ou tout du moins d'observable, ça s'écrit au bas de l'écran. Extrêmement pratique, vous n'avez qu'à promener votre souris pour savoir s'il y a des choses à voir. Ensuite vous pouvez cliquer sur l'oreille droite de la souris et un menu constitué de six actions apparaît dans une fenêtre transparente en bas à droite de votre écran, ici là, juste là ici. Vous n'avez qu'à choisir l'action désirée: examiner, prendre, actionner etc, et à vous replacer sur

l'endroit ou l'objet convoité pour réaliser votre souhait. Siiiiiiimple. Allez, je vous raconte vite fait ce qu'il faut faire pour continuer. En passant avec votre souris sur votre échafaudage et en l'examinant, vous verrez apparaître un boîtier de commande. Une flèche pour descendre et une pour monter. En observant bien l'immeuble, vous vous rendez compte que la fenêtre d'où votre cretin de patron vous a interpellé est entr'ouverte. Vous vous y rendez, et vous pénétrez dans un hall d'attente pourvu d'une plante verte, de deux portes et d'une salle d'eau. Sur votre écran, vous avez l'impression que le cadre s'est considérablement réduit, mais en fait l'explication est que votre héros est dessiné tout petit, et que lorsqu'il est dans une pièce, il ne change pas de taille.

Donc le décor ne fait plus tout l'écran mais reste en proportion avec le personnage. Il est évident que si l'on voyait toujours tout en plein écran, on aurait l'appartement du dessus et celui du dessous en plus. C'est inutile. Alors par souci de respecter l'aspect fermé d'une pièce et la dimension des sprites, les programmeurs ont décidé de n'utiliser qu'une petite fenêtre au milieu de l'écran. Bref, vous êtes dans ce hall, et si vous ouvrez la porte du fond, votre patron, qui est à l'intérieur, vous engueule. Si vous voulez ouvrir celle qui est sur le côté droit, il sort de son bureau et vous engueule aussi. Donc il va falloir ruser. Je ne vous dis pas exactement comment, mais sachez qu'il faut placer un seau rempli d'eau au-dessus de la porte de votre boss, ouvrir la se-

# MPS

conde porte, attendre qu'il se le prenne sur la tronche et entrer rapidement dans l'autre pièce. Tout est comme ça dans ce jeu: le moindre détail ne compte pas pour du beurre. Un gros avantage pour tenter l'impossible où que vous soyez, c'est que vous n'êtes pas limité quant au nombre d'objets à transporter. Vous pouvez tout prendre - pourvu que ce ne soit pas trop gros, auquel cas l'ordinateur vous dira

bouclier indestructible. Et c'est sur vos épaules de laveur de carreaux, que va retomber la tâche banale et courante de sauver la terre en trouvant et détruisant ces bombes. Pour bien jouer à cette aventure, il faut avoir l'oeil vif, et tout essayer, dans toutes les scènes. Le moindre petit pixel de couleur différente peut être l'issue à prendre, un petit éclat qui brille pendant un dixième de seconde peut vous donner la clef que vous cherchiez depuis des mois. Tout, tout est important dans ce jeu, et vous prendrez un plaisir géant à vous ballader dans ces

# 'TEST!'



que vous ne pouvez pas l'emporter - et tout garder sur vous durant le jeu. Petit conseil en passant, sauvegardez le plus souvent possible votre partie: il doit y avoir un bon millier de façons de mourir dans cette aventure, et vous pouvez sauver le jeu à n'importe quel moment, sur n'importe quelle disquette.

L'histoire elle-même, en trois mots: au 43ème siècle, une guerre entre les terriens et les extra-terrestres fait que pour se protéger, les terriens ont dû mettre au point un bouclier magnétique indestructible autour de la Terre. Ayant la connaissance du voyage à travers le temps, les extra-machins sont allés à plusieurs époques de notre histoire pour déposer des bombes à retardement aux endroits où, plus tard, seront construits les générateurs d'énergie formant le

décors fabuleux. Un graphisme superbe, que ce soit le Moyen-Age avec ses auberges aux toits de chaume ou son abbaye aux colonnes de pierres sculptées, tout est merveilleusement beau; ou le futur avec ses ruines et ses décombres baignant dans une lumière orangée et sinistre de lever de soleil et ses égouts ornés de monstres abominables aux tentacules meurtrières. C'est beau, c'est superbe, c'est fantastique (je m'emballe là. Calme toi mon garçon, calme toi!).

Une musique géniale accompagne les scènes clés, que vous retrouverez dans le disque laser vendu à côté du soft - hé non il est pas donné avec, mais par contre, accrochez-vous bien, il sera vendu au alentour de 40/50 balles - et ensuite dans les gros points de vente de laser. Ça vaut le coup, d'autant plus qu'il est

bien, tout au synthé, et que c'est lui-même qui a servi à la digitalisation des musiques sur Amiga et sur le STE. Car, je le dis bien haut, une version spéciale STE a été réalisée, ça va faire plaisir à tous les mecs qui se sont retrouvés avec 30% de leurs softs à foutre à la poubelle quand il ont changé de bécane. L'animation est géniale, avec pleins de petits détails humoristiques du genre: le héros va se planquer derrière un bosquet pour se changer, pudeur oblige. De l'humour, toujours de l'humour, dans les dialogues et même dans les façons de mourir. Pourvu d'environ deux cents scènes différentes, ce soft au scénario rebondissant, surprenant et même quelquefois énervant (quand on est sûr d'avoir gagné, c'est là qu'intervient un élément qui renverse to-

talement la situation) risque de faire un tabac à sa sortie, prévue le 8/10 Novembre. Bon, je ne vous en dis pas plus sinon je vous dis tout, et c'est un hors série 80 pages consacré au Voyageur du Temps qu'il faudrait sortir. Quoique ce serait pas une mauvaise idée, vu que ce soft, mes amis, est tout bonnement exceptionnel!

Kaaa

**GRAPHISME : 18**  
**SON : 18**  
**ANIMATION : 17**

# TEST! SKIDOO

COKTEL VISION • TESTE SUR ST • DISPONIBLE ST-AMIGA-PC

**A** première vue, d'ailleurs plutôt à seconde, vu le temps incroyablement long du chargement, je croyais être revenu devant un vieux logiciel de pilotage pseudo-sportif sur glace. Mais le travail d'un bon testeur étant toujours d'aller le plus loin possible si l'on désire rendre compte en toute sincérité sur les logiciels, force est de reconnaître l'intérêt certain du jeu. Car la simulation sportive de scooter des neiges ne se fait pas seulement par le pilotage de l'engin. D'innombrables paramètres parsèment le jeu, dont certains ne manquent pas d'un humour qui fait souvent défaut à ce type de logiciel. Par exemple, si au beau milieu d'une plaine glaciale, vous êtes obligé de boire de l'alcool contenu dans une petite flasque, afin de vous réchauffer, n'en abusez pas, ou alors votre conduite risque de s'en ressentir d'une façon fort préjudiciable. Chose bizarre, l'abus d'alcool, j'ai essayé, fait augmenter votre appétit... Dans la vie, tous les pivoirs vous le diront,

l'alcool aurait plutôt les effets contraires... Passons ce petit détail. Un tableau de bord très complet permet à tout instant de juger de l'état des chenilles, du moteur et des patins, de vos réserves de nourriture, de l'essence, de votre vitesse, du sens de la marche, notamment grâce à une boussole et surtout de votre position. Et, pourquoi, que la position c'est important? Ben non, rien de sexuel là-dedans, mais quand on est perdu dans l'immensité glacée du grand Nord, (comme c'est bien écrit...), ben il vaut mieux savoir où on est... Et là, suprême astuce de Tomahawk, il est impossible de retrouver un chemin cohérent sans le plan vendu avec le jeu, dans la boîte, entre les disquettes et la notice. Car, à ce moment-là, dirigez-vous vers la ville ou la case (pour faire golo-goloo...) la plus proche signalée sur la carte... Plus facile à dire qu'à faire, mais enfin cela devient réalisable alors qu'autrement vous pouvez tourner indéfiniment en rond. Si vous vous retrouvez en



panne d'argent, la partie n'est pas autant terminée, et il est possible de partir à la chasse au caribou ou au loup. En actionnant la touche F, dans les plaines, un fusil à lunette remplace le skidoo. Dès qu'apparaît un animal, essayez de le centrer dans votre fusil. Le caribou rapporte de la nourriture, le loup, grâce à sa fourrure, de l'argent. Quand, enfin nourri et riche, et après avoir bien appris à piloter l'engin vous vous sentirez prêt, alors le jeu commence vraiment... Car chacune des 25 villes notées sur la carte possède un circuit, et durant la saison des courses, il va falloir en gagner 6, et pas n'importe lesquelles, pour devenir Champion de Monde. Tout ça pour dire qu'on est loin d'un simple jeu de pilotage et heureusement qu'il y a une option sauvegarde des parties,

(jusqu'à 9 simultanément). Amusez-vous, durant les courses à balancer les autres concurrents dans le décor. C'est pas forcément autorisé, mais c'est très drôle. En bref, un bon jeu d'aventure-arcade-simulation, bien dosé et agréable, où paradoxalement, la partie pilotage n'est pas forcément la plus passionnante.

Mano

GRAPHISME : 16  
SON : 15  
ANIMATION : 17

## 20 SWORDS OF TWILIGHT

ELECTRONIC ARTS • TESTE AMIGA • DISPONIBLE AMIGA

**T**out commence sur la terre d'Albion, la perfide, dans le château de la reine Gloriana en plein Moyen-Age. On nage en plein heroïc fantasy ! Les chauves-souris à la Batman sont remplacées par des dragons et le joker rieur par une nuée de monstres divers. Enfin, un vrai jeu de rôle (merci M'sieur Electronic Arts) avec lequel, O stupeur, tu pourras jouer avec tes potes la même aventure. Simultanément, vous pourrez délirer à trois : deux avec des joysticks et un au clavier. Pour les solitaires, rien n'est perdu, il reste l'ordinateur pour jouer mais c'est bien moins rigolo ! Chacun choisi son personnage dans le casting des trente proposés, comme au ciné. Je

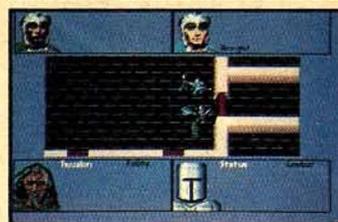
vous conseille Polaris, mignonne ou encore Valor, tout droit sorti de Star Trek avec ses oreilles à la Spock. L'écran est découpé en cinq vignettes. La centrale, plus grosse, vous permettra de visualiser toute l'action vue de dessus. Pour vous déplacer, joysticker où vous voulez aller sur l'écran. Autour, quatre cases beaucoup plus petites présentent les personnages de la partie. Trois exactement pour les zéros et une pour le monstre du moment. A chaque fois sa trombine et sa prose sont retranscrites. En route, vous allez faire vivre votre idole en choisissant son habitude, cool comme Fonzie ou détestable comme mon rédac'chef si je suis en retard. Il devra ramasser des objets bien utiles pour la suite des événe-

ments et poser des tas de questions pour se mettre à la page. Là, c'est super : par un système de menus, vous sélectionnez vos questions. Finies les galères des commandes dans tous les sens. Même que vous devrez être stratège ! Allez vous cogner d'office les héros des autres, qui ne sont pas des héros puisque c'est vous le vrai et le seul héros, ou les supporters et vous allier avec eux tout au moins un moment ? Malheureusement, les graphiques sont très moyens et le jeu est assez lent. La musique colle bien au jeu et c'est quand même génial de pouvoir se faire un film à plusieurs en même temps. Franchement, invitez celui qui vous gonfle le plus en cours, soit cool avec lui et au moment où il s'y attend le moins, saignez-le d'un coup de glaive sans le tuer vraiment, qu'il souffre longtemps.

Seul vrai problème du soft, la doc est en anglais. Alors un conseil, emballez votre prof et dans un but pédagogique, invitez-la chez vous... pour la traduction !

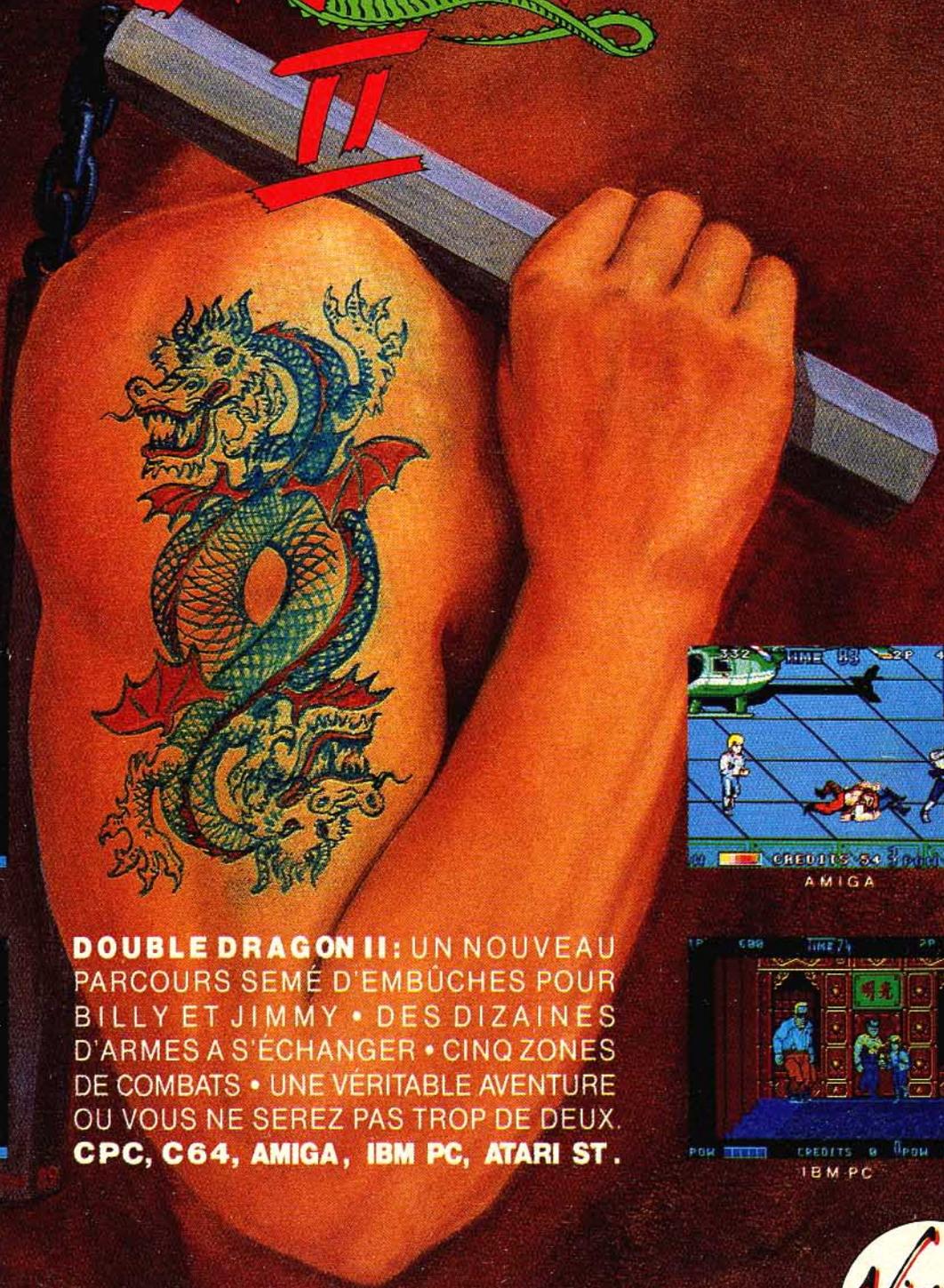
Agnès

GRAPHISME : 13  
SON : 14  
ANIMATION : 13



# DOUBLE DRAGON

## II



**DOUBLE DRAGON II: UN NOUVEAU PARCOURS SEMÉ D'EMBÛCHES POUR BILLY ET JIMMY • DES DIZAINES D'ARMES A S'ÉCHANGER • CINQ ZONES DE COMBATS • UNE VÉRITABLE AVENTURE OU VOUS NE SEREZ PAS TROP DE DEUX. CPC, C64, AMIGA, IBM PC, ATARI ST.**



C'EST UN JEU VIRGIN LOISIRS

8/10 rue Barquette  
75003 PARIS  
Tél. (1) 42.78.98.99

# DES DEVINETTES QUI DEVIENNENT DES OEUVRES D'ART



Distribué dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

**V**ous avez joué à Trivial Pursuit, voici le moment de saisir votre chance et de mettre en valeur une fois de plus vos connaissances. Saisissez votre joystick et jouez à Pictionary®!

Le jeu de société qui est devenu le No.1 des best sellers aux USA a maintenant envahi l'Europe, et l'équipe qui est à l'origine du succès de Trivial Pursuit, vous présente maintenant Pictionary. Des heures de plaisir, tout seul ou avec toute la famille, vous sont garanties.

Dans la même optique du jeu de devinettes, vous devez dessiner vos indices "sur l'écran"

en utilisant un pack artistique très simple et spécialement conçu pour ce logiciel.

Avec 2,500 différentes questions, allez-vous déconcerter vos amis avec vos griffonnages?

*Disponible sur:*  
IBM PC • Amiga • Atari ST • Commodore 64  
cassette et disc • Amstrad cassette et disc,  
et Spectrum

Publié par Domark

Distribué par **UBI SOFT**

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

Programmed by Oxford Mobius

© Pictionary Inc., WA 98109 Pictionary® is the registered trade mark of Pictionary Inc. USA



DOMARK

# BATMAN

OCEAN • TESTE SUR CPC • DISPO CPC-ST-AMIGA

# TEST!

**E**h non, être un justicier déguisé en chauve-souris, bienfaiteur de l'humanité et traqueur de méchants pas beaux n'est pas réservé exclusivement aux milliardaires en manque de sensations et à la rancoeur destructrice. Vous allez pouvoir, vous aussi, jouer les super-héros dépourvus du moindre super-pouvoir. En cinq étapes, vous allez battre et mettre à trépas le Joker (plus besoin de faire les présentations). Premièrement, vous êtes dans une usine chimique et vous devez trouver la sortie en évitant les gouttes d'acide mortelles tombant des plafonds, en tirant sur tous les méchants pas beaux, et en grimant de palier en palier grâce à votre batcorde (si vous voulez, c'est une corde tout à fait classique, mais comme c'est Batman qui s'en sert on l'appelle une batcorde). En allant toujours sur la droite, vous finirez par arriver au tableau final et par affronter Jack Napier, le chef des méchants pas beaux. Vous devez, pour le battre, le faire choir dans un fût plein de déchets chimiques toxiques. Et quand Napier n'a plus pied, il devient Joker et vous passez au second tableau.

Vous êtes à bord de votre batmobile, et vous devez échapper au Joker qui vous poursuit, ainsi qu'aux barrages de police (qui ne sait pas encore que vous êtes bon, intelligent et riche). A une vitesse effroyable, vous devez prendre les virages sans perdre votre cadence,

en lançant votre batcorde sur un poteau. Si vous réussissez à échapper à vos ennemis sans trop de bobos, vous arrivez à la troisième épreuve.

Vous voilà dans votre batcave, en



face de tout un bordel d'ordinateur ultra-perfectionné, et vous devez, en une minute, identifier trois objets faisant partie d'un élément que l'immonde Joker a dissimulé dans de la bouffe. C'est un jeu d'élimination, et plus vous trouvez rapidement, plus vous aurez de points. Et vous passez évidemment au tableau suivant.

A bord de votre batwing (genre batmobile, mais en plus qui vole) vous devez couper toutes les cordes des ballons faisant partie d'un superbe carnaval. Pourquoi? Eh bien parce que ces ballons sont remplis de gaz mortel pour la population de Gotham City, et que si vous en loupez un ou que si vous en ex-

plosez un, eh bien que le gaz mortel il tuera plein d'innocents. Au bout d'un moment le Joker enverra des hélicoptères à votre poursuite: il faudra simplement les éviter.

Enfin le dernier tableau: combat ultime entre vous et le Joker. Ca se passe dans une cathédrale, celle de Gotham, et vous devez arriver sur le toit de cette dernière en faisant attention de ne pas marcher sur les planches pourries, et de ne pas vous faire mordre par les rats enragés qui vivent dans ces lieux clos et oubliés. Une fois sur le toit, vous devrez en finir avec le Joker. Dans le cas contraire, il asservira toute la ville, et il aura gagné. Et donc vous aurez perdu. Mais en attendant,

allons voir du côté de la technique. Selon les tableaux, vous jouerez en deux ou trois dimensions. Les graphismes sont bons, pareils dans tous les tableaux. L'animation est très bonne, Batman répond admirablement bien au joystick et se déplace rapidement. Très agréable à manipuler, ce petit d'homme. Un scrolling huit directions pour les tableaux en 2D, c'est vachement bien. Le son, traditionnel, nous rabâche une série de notes répétitives et énervantes. Mais encore une fois, rien ne vous empêche de baisser le volume. Une bonne réalisation en général, classique et efficace. Et devinez ce qu'il y a dans la boîte en plus de la disquette et de la notice d'utilisation... un autocollant Batman. Ouaiiiiiiiiis!!!! Génial!

Nina

TRES BIEN



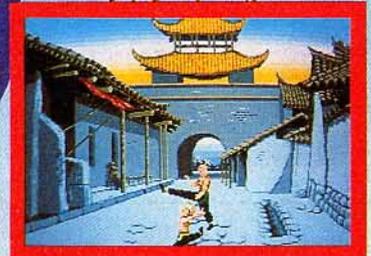
GRAPHISME : 16  
SON : 13  
ANIMATION : 16

23

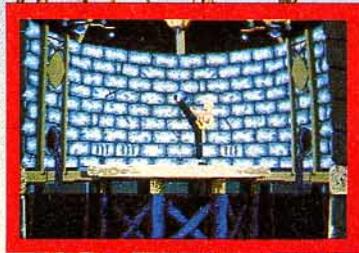




# CHAMBERS OF Shaolin



Photos d'écran sur Atari ST



Avec Chambers of Shaolin vous pourrez pratiquer les arts martiaux sur votre ordinateur : graphismes stupéfiants, effets sonores, participation totale, 1 ou 2 joueurs.

Seule une grande implication et beaucoup d'entraînement intense vous permettront de gagner LES COMBATS FINAUX. Vous devez acquérir technique, force et adresse.

Vos ennemis sont très forts et ont un grand nombre de qualités.

Une seule faiblesse et vous serez PERDU.

Etes-vous assez fort pour survivre au DERNIER COMBAT ?

Distribué par

## UBI SOFT

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



## GRANDSLAM

Disponible  
sur : ATARI ST  
AMIGA  
C 64 C & D

Distribué dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

# ROCK'N ROLL

# TEST!

RAINBOW ARTS • TESTE SUR AMIGA • DISPO AMIGA

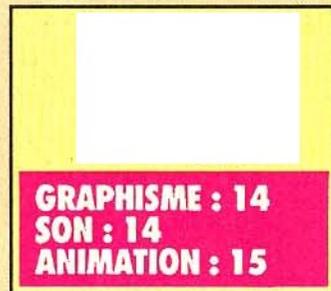
**D**eux disquettes, une souris et vous êtes prêt pour la fête!

Présentation monumentale : des petits schpountz verts s'éclatent comme des fous sur une scène de concert. Les boomers des enceintes vibrent autant que le synthé génial. Vous voudriez déjà être dans le jeu. Patatra!!! La chute.... Le schpountz attrape la rougeole et se chope des taches bleues!! Vous vous retrouvez avec un p'tit ballon de plage paumé dans un labyrinthe : rien de mieux qu'un marbre madness sweekisé. Il doit récupérer des sous, des clés, passer d'un téléporteur à l'autre, trouver des pioches, des explosifs...

Rien de nouveau au paradis d'Elvis; Avec un titre pareil, les concepteurs auraient pu mettre des grattes ou des saxos... Au moins des clés de sol! Mais ce n'est pas si simple non plus, il doit passer des presse-ballons, des arcs électriques, éviter des trous dans lesquels - saloperie de souris, t'es pas drôle à manier - il disparaîtrait. Des

flèches lui indiquent le chemin, mais gaffe, si vous allez à contresens, vous êtes renvoyé d'office d'où vous venez. Et si vous avez vraiment rien d'autre à faire, vous pouvez faire le plan des lieux. Pas facile tout ça, mais bien cool quand même : le graphisme n'est pas mal, le scrolling sympa (vous êtes en fait sur des plateformes en plein ciel... ça y ressemble en tout cas!!). La musique, très vite stressante, vous incite quand même à lâcher votre souris pour en prendre une autre du genre bellaminette... Dommage pour l'intro, mais Elvis est bien mort!

Agnès



# MYSTERY OF THE MUMMY

RAINBOW ARTS • TESTE AMIGA • DISPONIBLE AMIGA

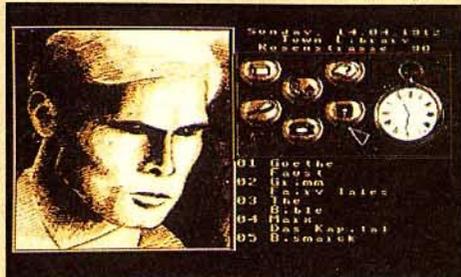
**N**ous sommes le 14 Avril de l'année 1912, un dimanche matin ensoleillé comme à l'accoutumée. Le lieu est Hambourg "ses vestiges, ses saucisses et son port (bien sûr)". Hambourg est le port le plus important de tout l'empire allemand. Nous sommes (respirez, sentez, imaginez) dans notre quartier général à l'hôtel Intercontinental. "Quelle belle journée! Nous avons de la chance

d'être en vacances!". Wilhem, chauffeur et homme à tout faire à la tête ronde et aux yeux brillants remarque: " Quel luxe! Je vais d'abord prendre un bain, faire une sieste puis après avoir diné je me rendrai à un concert! Quelle vie! (hum!)" La sonnerie du téléphone ébranla d'un coup les rêves de ce cher Wilhem. Ce coup de téléphone va changer la vie de nos deux héros. Et ils partiront bientôt en quête d'un objet tout ça fait original: une momie. Une momie qui a déjà tué et qui ne va pas s'arrêter là. Non, non, il n'y a rien de mystique dans tout cela. En fait, Mystery of the mummy vous offre la possibilité de vous

transformer en un véritable Sherlock Holmes qui aurait trop lu les romans d'Agatha Christie. Et ce cher Wilhem, votre chauffeur, n'est ni plus ni moins qu'un émule du Watson cher à Conan Doyle. Tout ceci est d'ailleurs très élémentaire (et non pas alimentaire, merci). Revenons quelques instants dans les méandres du scénario pour découvrir la suite de l'histoire. Je vous passe le baratin habituel pour vous dévoiler un épisode crucial. Un beau matin, les journaux de Hambourg signalent l'arrivée en Allemagne d'un colis destiné au Berlin Museum contenant vraisemblablement une momie. Un certain Mr Ravensberg qui a entendu parler de vos exploits décide de vous engager pour savoir si cette momie est bien celle qui a été découverte trois mois plus tôt en Afrique. Et l'aventure commence... L'écran de jeux est coupé en trois morceaux, une partie visualisation, une partie tableau de bord et une partie dialogue. Il est important de signaler que les auteurs n'y sont pas allés de main

morte au point de vue du graphisme. Est-il beau? Difficile à dire. Précis? possible. Artistique? Mais oui! C'est cela! Artistique mon cher Watson! Les graphismes de Mystery of the Mummy sont des digitalisations de documents anciens et ceci procure au jeu une atmosphère tout à fait particulière. Outre la complexité du scénario, le jeu possède des commandes simples entièrement contrôlables à la souris. Il vous faudra régulièrement utiliser un taxi pour effectuer tous vos déplacements et vous aurez le plus souvent recours au téléphone pour découvrir de nouveaux indices (l'opératrice a une voix charmante). Mystery of the mummy est réservé aux fans de jeu d'aventures prêts à s'investir corps et âme dans un jeu insaisissable, complexe à souhait et surtout terriblement muet.

Cris



# TEST! DRAGON SPIRIT

DOMARK • TESTE CPC • DISPO CPC-AMIGA-ST

**L**e dragon, c'est vous. Les ennemis à éliminer sous peine de se faire descendre, ce sont des dinosaures, des chauves-souris géantes, des pronosaures, des tyrannosaures etc. On voit la scène de haut, votre dragon survolant une rivière bordée de forêts. Chemin faisant, vous devez donc lancer des boules de feu sur les vilaines bêtes que

vous voyez, et éviter leurs projectiles qui vous feront faire le grand plongeon. Plus ça va et plus y a du peuple sur les contrées superbes que vous pouvez admirer, et plus vous risquez de vous prendre une bastos dans le viande. C'est réalisé dans un très bon graphisme, que ce soit le décor boisé ou désert, et dans une très bonne animation. Votre dragon préféré peut aller dans les



huit directions de votre joystick, le sol défilant toujours à la même vitesse, lente et fluide. Vous aurez droit à six chutes dans le vide avant de voir apparaître le "game over" fatal, et après une chute, vous recommencez au début de l'étape que vous avez franchi. C'est un très bon jeu, où rapidité et finesse sont demandés.

Yvan

GRAPHISME : 17  
SON : 14  
ANIMATION : 16

# MASTER GRAND PRIX

DINAMIC • TESTE ST-AMIGA • DISPO ST-AMIGA-PC-CPC

**C**'est une course sur circuit fermé, à cheval cette fois sur une moto. Après les formalités d'usages qui consistent à choisir votre circuit, vous pouvez: soit vous entraîner tout seul comme un grand sur le circuit, soit courir directos pour de vrai là tout de suite.. C'est la même chose sauf que vous êtes tout seul au premier, alors on va causer du deuxième. Circuit vu de haut, à droite un chronomètre, à

gauche votre temps par tour de piste, vous êtes la dernière moto d'une floppée prêtes à partir. Trois feux orange clignotant vous font patienter, et quand il deviennent verts, vous actionnez votre joystick vers le haut. C'est la bonne direction au départ, vu que la route part vers le haut, mais au premier virage vous vous rendez compte qu'il faut suivre le mouvement du circuit avec la manette du joy'. Pour aller de l'avant quand la route

a fait un demi-tour en épingle à cheveux, il faut pousser le joy' vers le bas. C'est ce qu'il y a de mieux comme commande pour les poursuites vues de haut à mon avis, faciles et précises. Votre moto dérape si vous êtes trop brusque, elle risque de ce prendre des barrières en bordure de piste, alors calmez-vous, elle est fragile. Quand vous vous prenez une gamelle, vous tombez dans un bruit d'explosion atténuée, et vous continuez le jeu à l'endroit de la chute. Le graphisme est très bien réalisé, les sprites sont petits mais bien fait, et les décors des bords de circuit sont bien dessinés. On y remarque des fleurs, de la foule, des barrières, des pneus de camion, enfin tout un tas de petits trucs qui embellissent généralement les abords de piste. L'animation est aussi très bonne, la moto avance rapidement et quand elle dérape, elle file à droite et à gauche sans aucune saccade. Le son, sur ST est présent principalement dans les crissements de pneus lors des dérapages un peu incontrôlés. Il est bon mais trop rare. Par contre sur Amiga, une musique sympa et rythmée vous accompagne durant tout le jeu, c'est bien agréable. On se sent moins seul. Y a aussi le régime du moteur qui change selon la vitesse de la bécane sur ST, et qu'on n'entend pas sur Amiga (de

la marine). On peut dire que c'est un bon petit jeu de moto, précis et amusant.

Kaaa

GRAPHISME : 15  
SON : 14  
ANIMATION : 16

## VERSION CPC

Je vais vous dire un truc: comme j'avais oublié de retourner la boîte, j'ai cru un moment que j'allais tirer une bourre sur une 500cc. Au lieu de ça je me suis trouvé dans un hélico, à regarder des poux faire la course dans un bourdonnement d'enfer. Ils devaient digérer car leurs abdomens se distendaient, ils avaient des spasmes. Pôvres bêtes...

Trèfles de plaisanterie (comme disait le fameux lapin dans le champs de luzerne), Master Grand Prix est trop facile, il ne s'y passe rien. Même en "budget" j'en voudrais pas. Ca s'arrose!

BoTGV

GRAPHISME : 12  
SON : 10  
ANIMATION : 10

26

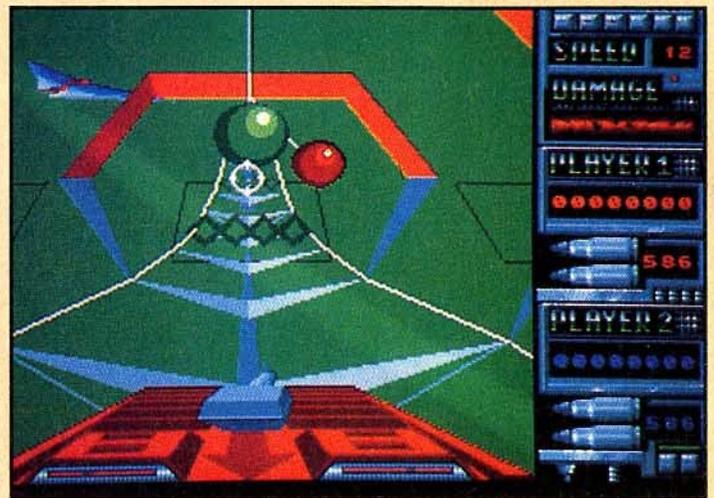


# ROLLER COASTER RUMBLER

TYNE SOFT • TESTE ST-AMIGA • DISP ST-AMIGA

**A**u début ça commence plutôt bien. C'est vrai, le graphisme de la page de présentation donne envie de voir la suite. Remarquez, c'est fait pour. La petite animation d'un mec en gros plan assis dans le véhicule (je vous expliquerai plus tard) qui place son viseur sur l'oeil dans un rictus musclé et féroce, c'est même franchement engageant. Vous choisissez le nombre de joueur, un ou deux, et vous voilà dans le jeu, le vrai, celui qu'ils vendent, tout ça. C'est très laid. Vous êtes à bord d'une petite voiture qui file sur les rails de montagnes russes qu'il y a dans les foires, sauf que là ça se passe plutôt dans le futur (merde, si c'est ça le futur je saute tout de suite par ma fenêtre). Pour vous faire une idée, les graphismes sont en 3D pleines, coloriés mais avec un goût futuriste. Le sol vert uni, le ciel bleu uni, et les obstacles en 3D sont soit rouges, soit violets, soit jaunes. C'est pas très beau. Mais peut-être

que le jeu est bien? Et bien à vrai dire, euh... il n'est pas terrible. Le slogan de la boîte vous promet des sensations vertigineuses, que dalle! Le véhicule prometteur de sueurs froides avance sur les rails en bégayant, ce qui en soit annule tout effet vertigineux. Vous jouez avec votre souris, vous voyez le véhicule comme si vous étiez assis sur son fauteuil, vous pouvez accélérer avec la touche Z, mettre l'auto-fire avec la touche A et décélérer avec la barre d'espace. Un cercle pourvu de quatre accroissements vous sert de viseur, des obstacles sont disséminés sur le chemin, losanges, parallélogrammes et rectangles qu'il faut faire éclater en plusieurs morceaux. Vous passez aussi sous des arches avec des bras se finissant par d'énormes boules. Ces bras se balancent de gauche à droite, et vous devez tirer dans les boules pour les faire disparaître. Ce que vous n'avez pas fini de face, vous le terminez de dos car en appuyant



sur les deux touches de la souris, on a la vue arrière. Dommage, parce que l'idée était séduisante, le jeu aurait pu être une réussite, mais non, c'est nul! Le seul qui puisse à la rigueur être classé comme sympa c'est quand le véhicule quitte les rails: le sol et le ciel tourment sur eux-mêmes, mais encore une fois c'est tellement scénarisé que c'en est insupportable. Il existe un mode spatial de déplacement dans l'espace où le seul but est de tout éclater... Ça rappelle Starglider 2 et un autre dont j'ai oublié le nom... Ah, un dernier truc, une cassette audio est

fournie avec le soft. C'est de la musique très très mal enregistrée. Une espèce de hard-rock synthétisé, pas terrible. Nul. (Où est ma fenêtre?).

Yvan

**GRAPHISME : 12**  
**SON : 9**  
**ANIMATION : 12**

# VOLLEY BALL SIMULATOR

RAINBOW ARTS • TESTE ST-AMIGA • DISPO ST-AMIGA-CPC-PC

**U**n stade, un terrain de volley, un public, quelques flashs pour l'ambiance, et c'est parti. Vous pouvez jouer seul contre l'ordinateur (vous prenez les joueurs blancs, à gauche de l'écran), contre un pote, ou à deux contre l'ordinateur. Sur ST, les joueurs se déplacent dans une mauvaise animation, le graphisme n'est pas génial non plus, et lorsque la balle frappe le sol c'est avec un son de casserole trafiqué au synthé. C'est pas très beau, et pas très amusant à jouer. Sur Amiga par contre, l'animation est bonne, les joueurs courent d'un pas léger et souple, le graphisme est plus fin, et le son est bien meilleur. Le bruit d'une balle qui rebondit ressemble au bruit d'une balle qui rebondit, les cris en-

thousiasmés du public sont fidèles à la réalité. En plus, c'est amusant à jouer. Comme quoi ce sont des petits rien qui font qu'un jeu est bon ou mauvais. Le principe, égal sur les deux bécanes, est le suivant: vous jouez au joystick, vous dirigez un seul personnage qui tourne sur le terrain à chaque engagement (comme les vraies règles, donc). Lorsque vous engagez, il faut pousser le joy en avant, la balle part en l'air, et cliquez quand elle retombe. Ensuite, vous dirigez votre personnage uniquement quand la balle arrive sur vous, le reste du temps ce sont les autres joueurs, programmés, qui s'amuse tout seul. Quelquefois on passe des jeux entiers à rien toucher du tout, et on se demande même ce qu'on fout là. C'est pourquoi il est plus amusant de jouer à

deux. Lorsque vous êtes trop brutal avec le joy, votre personnage se mange le bitume en s'étalant de tout son long. C'est un jeu qui n'est pas très intéressant, plus facile à jouer que beaucoup d'autres jeux d'équipes mais qui reste quand même sans grand intérêt. Seule la présentation est amusante: on voit un dessin style bande dessinée où un joueur en l'air, dans une grimace d'efforts incroyables, envoie la balle dans le camp adverse, sous l'étonnement d'un autre joueur; ceci accompagné d'une musique genre compétition (tintintiiiiinnn). Disons que c'est un jeu auquel on peut s'éclater à deux pendant une soirée comme on peut se faire chier tout seul pendant une autre soirée.

Nina

**GRAPHISME ST : 14/AMIGA : 16**  
**SON ST : 14/AMIGA : 16**  
**ANIMATION ST : 10/AMIGA : 16**

## VERSION CPC

Si vous survivez à la musique de la page d'accueil, soporifique comme un Valium bien dosé, vous aurez droit à des graphismes qui baignent dans l'austérité. L'animation des joueurs est néanmoins remarquablement bien faite, avec des gestes très déliés et des glissades spectaculaires. Un énorme coup de gueule quand même pour le manuel: 32 pages sont en anglais et rien qu'une page et demie en français. ARGGGH!!! Comment comprendre toutes les subtilités de Volleyball simulator??? Good work, indeed, si vous voyez ce que je veux dire.

BoTGV

**GRAPHISME : 10**  
**SON : 10**  
**ANIMATION : 14**



# SUPER WONDER BOY

WONDERBOY est de retour !

Et avec lui, voici le plus terrible des challenges : l'aventure cauchemardesque opposant les forces du mal et du bien.

Encore une fois, le peuple pacifique de Wonderland se tourne vers SUPER WONDERBOY pour qu'il les libère des griffes de MEKA et de ses monstres meurtriers !

**LE FUTUR DE WONDERLAND EST MAINTENANT ENTRE VOS MAINS !!**

Bientôt disponible sur Atari ST, Amiga, Cassette et disc C64, cassette et disc Amstrad et cassette spectrum



Photo d'écran sur Atari ST

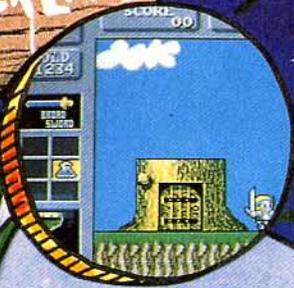
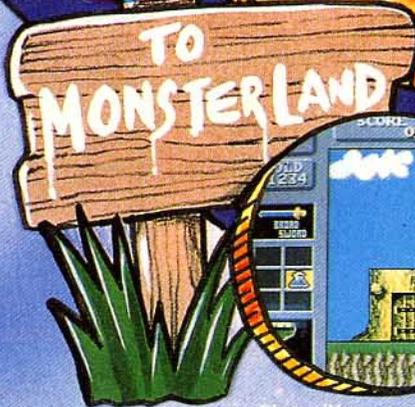


Photo d'écran sur Atari ST



Distribué par : **UBI SOFT**

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

**ACTIVISION**

**SEGA®**

SUPER WONDERBOY™ and SEGA® are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD. This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd, Japan. © SEGA/Westone 1987, 1988. Marketed and Distributed by Activision (UK) Ltd.

Distribué dans les FNAC  et les meilleurs points de vente.



# 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**

**AMSTRAD**

## NETHERWORLD

```

10 REM Invincibilité sur NETHERWORLD version Disk
20 REM Version du pack 'HEATWAVE'
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A200 TO &A2A5:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A4,6:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<>16675 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":BORDER 0
90 CALL &BB06:MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A200
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED,B0,CD
110 DATA 03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00,40,E5,16,18
120 DATA CD,9B,A2,21,00,58,16,19,CD,9B,A2,21,00,70,16,1A
130 DATA CD,9B,A2,E1,E5,11,00,CE,01,00,32,ED,B0,E1,16,12
140 DATA CD,9B,A2,21,00,46,11,00,01,01,00,12,ED,B0,EB,16
150 DATA 13,D5,CD,9B,A2,D1,01,00,18,09,14,7A,FE,18,20,F1
160 DATA 21,6D,A2,11,40,00,01,30,00,D5,ED,B0,C9,F3,21,00
170 DATA CE,11,00,8B,01,00,32,ED,B0,AF,32,BF,27,32,CF,25
180 DATA 32,D8,26,32,D4,25,32,D5,25,32,D6,25,32,DD,26,32
190 DATA DE,26,32,DF,26,32,B2,64,C3,6F,14,1E,00,0E,C1,E5
200 DATA CD,66,C6,E1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

Boujour, vous nous reconnaissez ??? Non ? Pourtant nous vous en faisons voir de toutes les couleurs !!! Arrff, l'ot eh !!! Les deux gros ont repris l'ancienne formule de Jeux...Crack!!! Quoi, t'as un problème ? Tu veux un coup de tronche ? Ben ouais, on a repris l'ancienne présentation ... Pourquoi ? Parce que vous nous l'avez écrit et vous avez tranché ! Alors nous, on n'est pas tétu, on vous donne le FUN que vous attendez ! Si vous avez d'autres suggestions, n'hésitez pas, **ECRIVEZ NOUS !**

Alors qu'on ne nous dise pas que c'est pas bien, sinon on se trépane mutuellement au tournevis.

Bonne bidouille et à la semaine prochaine...

**Cette semaine un JACK'S POKE de 2550frs pour :**

DE MANET (500F.), LUCAS (400F.), ZERBIB, BOTTON, WASTIAUX (300F. à chacun), PARIS, BOURDEAUX (200F. à chacun), DARMON (100F.), L'HUISSIER, BALANTZIAN, POUPEAU, MALKA, CLAIRET (50F. à chacun)

**A mercredi prochain**



**DANBOSS & DANBISS**

# 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 ordinateur, 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



## PAPERBOY

VIES ET JOURNAUX INFINIS POUR PAPERBOY  
par Sylvain De Mannet

```

FOR i=&H7F593 TO &H7F500 STEP -1
  READ a$
  a=VAL("&h"+a$)
  POKE i,a
NEXT i
jeux_crack=&H7F54A
CALL jeux_crack
DATA 75,4E,F0,FF,C9,51,F8,FF,C8,51,80,F1,DF
DATA 00,C0,33,FF,FF,3C,30,10,00,3C,32,D0,F3
DATA 07,00,F9,4E,FC,F3,07,00,71,4E,07,20,FC
DATA 23,FC,FF,C8,51,D8,12,45,01,3C,30,BA,FE
DATA E9,43,A4,FF,FA,43,C0,88,FE,00,7C,20,00
DATA 00,03,00,3C,2E,04,00,78,2C,00,08,00,00
DATA 71,4E,3A,00,00,61,88,35,00,00,FA,41,FC
DATA 33,7C,21,00,00,71,4E,FC,33,20,39,00,00
DATA 71,4E,FC,33,68,3C,00,00,50,53,FC,33,1C
DATA F0,04,00,F9,4E,A0,F1,04,00,C8,23,0E,00
DATA FA,41,0C,00,03,00,F9,4E,B6,00,03,00,C8
DATA 23,0E,00,FA,41

```



## RENEGADE III

```

10 REM RENEGADE III AMSTRAD K7
20 REM VIES ET TEMPS INFINIS
30 REM PAR FUNARO POUR JOYSTICK HEBDO
40 FOR I=&A000 TO &A011
50 READ A:POKE I,A
60 NEXT
70 MODE 1:PRINT"INSEREZ LA K7 ORIGINALE."
80 PRINT"PUIS PRESSEZ UNE TOUCHE."
90 CALL &BB06:MEMORY 16383:CALL &BD37
100 LOAD"! ",32768:Z=&7FFF
110 FOR I=&1000 TO &101B
120 Z=Z+1:W=PEEK(Z):POKE I,W
130 NEXT:POKE &101B,201:CALL 4096
140 POKE &8051,0:POKE &8052,&A0
150 MODE 1:CALL &801B
160 DATA 62,0,50,137,43,62,0,50,231,77,62
161 DATA 58,50,7,78,195,179,100

```



## SHINOBI

```

10 REM SHINOBI COMMODORE
20 REM VIES INFINIES PAR LUCAS
30 REM POUR JOYSTICK HEBDO
40 PRINT CHR$(147)
50 FOR I=304 TO 343
60 READ A:POKE I,A
70 NEXT
80 SYS 304
90 REM JOYSTICK HEBDO
100 DATA 32,86,245,169,64,141,41
101 DATA 4,169,1,141,42,4,76,64,3
102 DATA 169,173,141,117,8,169,160
103 DATA 141,119,8,169,28,141,120
104 DATA 8,76,13,8,0,0,0,0,0,0

```



## BEYOND THE ICE PALACE

```

' BEYOND THE ICE PALACE
' Vies Infinies
' Par Gabriel ZERBIB
' (c) JOYSTICK HEBDO
' VERSION COMPIL THE STORY SO FAR
'

```

```

Open "U",#1,"ICE.PRG"
Seek #1,951
A$=CHR$(2)
Bput #1,Varptr(A$),1
Seek #1,988
A$=SPACE$(4)
Slpoke Varptr(A$),&H4E714E71
Bput #1,Varptr(A$),4
Close #1

```



## GEMINI WINGS

```

10 REM GEMINI WINGS COMMODORE
20 REM VIES INFINIES de LUCAS
30 FOR I=283 TO 315:READ A:POKE I,A:NEXT
40 POKE 157,128:SYS 283
50 DATA 32,86,245,169,1,141,42,4,96,72
60 DATA 77,80,32,169,173,141,122,17,162
70 DATA 4,189,35,1,157,203,81,202,138
80 DATA 208,246,76,40,8

```

# 36.15

2000 TRUCS, ASTUCES,  
POKES 24h sur 24.

A CONSULTER OU A TELECHARGER

# JOYSTICK

## BEACH VOLLEY

20 DECEMBRE

BIG

SURPRISE

```
' Ocean Beach Volley trainer par Christophe PARIS
'
' (c) 1989 JOYSTICK HEBDO
' faire 'run' puis suivre les instructions du programme
' après la modification il vous suffira de presser la touche 'F1'
' pendant le jeu pour passer au niveau suivant !.....
'
```

```
PRINT AT(15,4);" OCEAN BEACH VOLLEY trainer by Christophe PARIS "
```

```
PRINT AT(15,5);" (c) 1989 JOYSTICK HEBDO "
```

```
PRINT AT(15,7);" Insérez la disquette 'Ocean Beach Volley' "
```

```
PRINT AT(15,8);" dans le lecteur interne (DF0:)" "
```

```
PRINT AT(15,11);" puis pressez le bouton gauche de la souris "
```

```
WHILE MOUSEK<>1
```

```
WEND
```

```
DIM prg| (&HCF16)
```

```
BLOAD "df0:volley.code",V:prg| (0)
```

```
i=4
```

```
val=&H4E71
```

```
adresse=V:prg| (0)+&H5A8
```

```
modification
```

```
BSAVE "df0:volley.code",V:prg| (0), &HCF16
```

```
PRINT AT(15,15);" OPERATION TERMINEE "
```

```
END
```

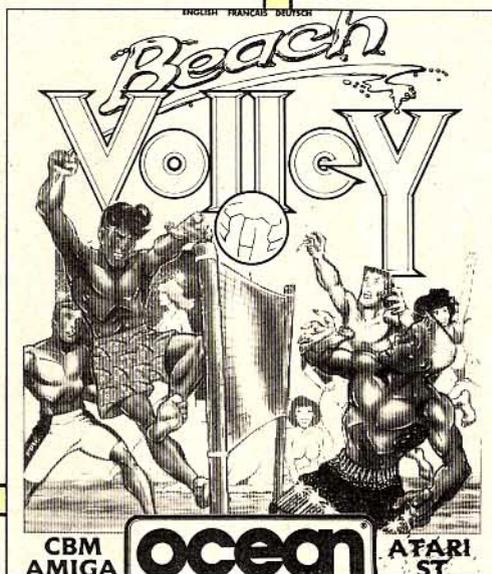
```
PROCEDURE modification
```

```
FOR o=0 TO i
```

```
DPOKE adresse+(o*2), val
```

```
NEXT o
```

```
RETURN
```



36.15

Il vous manque une  
astuce parue dans  
JOYSTICK Hebdo?  
Consultez l'INDEX  
des bidouilles

JOYSTICK

AMSTRAD

## DOUBLE DRAGON

```
10 REM Vies et choix du level sur DOUBLE DRAGON version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
40 FOR N=&A600 TO &A658:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
60 IF SUM<>8028 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 INPUT"LEVEL DE DEPART (1-5) ";L:POKE &A647,L-1:PRINT
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
90 MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A600
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED,B0,CD
110 DATA 03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00,40,16,11,CD
120 DATA 4E,A6,21,00,56,11,40,00,01,00,02,ED,B0,EB,16,12
130 DATA D5,CD,4E,A6,D1,01,00,18,09,14,7A,FE,16,20,F1,AF
140 DATA 32,33,1E,32,6E,0C,3E,04,32,18,1F,C3,40,00,1E,00
150 DATA 0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00,00,00,00,00,00,00
```



## BATMAN

```

'
' Energie infinie pour BATMAN
'   de Sylvain De Mannet
'
DIM jeuxcrack%(500)
joystick%=VARPTR(jeuxcrack%(0))
FOR i=joystick% TO joystick%+152
  READ a$
  POKE i,VAL("&h"+a$)
NEXT i
PRINT "Insérez la disquette de BATMAN ";
PRINT "dans le lecteur DF0: et ";
PRINT "poussez une touche."
REPEAT
UNTIL INKEY$<>""
CALL joystick%
DATA 00,00,65,63,69,76,65,64,2E,6B,73,69,64
DATA 6B,63,61,72,74,D0,4E,06,10,71,4E,BC,31
DATA 00,10,80,21,41,48,06,10,3C,30,BC,31,00
DATA 10,80,21,96,05,74,03,3C,22,06,67,28,4D
DATA FC,B0,00,00,FC,11,3C,20,A2,05,8E,03,3C
DATA 22,EC,00,78,42,DC,60,04,00,FA,47,0A,06
DATA 07,00,F9,45,75,4E,BC,32,81,12,38,10,FC
DATA 22,09,2F,60,05,F8,43,75,4E,8B,24,F9,4E
DATA FC,34,0A,00,FA,47,CC,01,E8,45,D2,06,00
DATA 54,7C,31,CE,06,52,41,54,53,7C,21,57,20
DATA 38,FE,EE,4E,12,00,41,33,1C,00,40,33,C1
DATA 93,30,72,99,42,CC,22,00,04,00,00,FC,22
DATA C2,00,FA,43,0C,00,EC,4E,3A,61,26,00,FA
DATA 47,FE,01,EC,45,0E,61,00,00,07,00,F9,49
DATA 02,70,18,61,CC,99,0C,70,5C,00,00,66,80
DATA 4A,44,FE,AE,4E,CA,00,FA,43,00,72,00,70
DATA C0,00,FA,41,06,00,48,2B,38,00,ED,41,0A
DATA 00,30,00,7C,3B,05,00,BC,1A,F0,00,FA,4B
DATA 95,42,9D,58,08,00,4D,2B,8D,2A,C0,2A,DA
DATA FE,AE,4E,C9,93,C1,3A,9D,42,00,04,FC,3A
DATA 4E,01,FA,4B,A6,00,00,67,80,52,00,22,B6
DATA FE,AE,4E,04,00,78,2C,FF,70,75,4E,FC,FF
DATA C8,51,D8,22,7F,70,09,2F,00,FE,07,00,F9
DATA 43,14,00,FA,41

```



## SUPER SCRAMBLE

```

10 REM SUPER SCRAMBLE AMSTRAD K7
20 REM PAR FUNARO POUR JOYSTICK HEBDO
30 MEMORY 16383:POKE &A2E8,76
40 FOR I=&9F61 TO &9F89
50 READ A$:A=VAL("&"+A$):POKE I,A
70 NEXT
80 FOR I=&A01C TO &A188
90 READ A$:A=VAL("&"+A$):POKE I,A
100 NEXT
110 FOR I=0 TO 15
120 READ A$:INK I,VAL("&"+A$)
130 NEXT
140 MODE 1:PRINT"INSEREZ LA CASSETTE ORIGINALE"
150 PRINT"PUIS PRESSEZ UNE TOUCHE.":CALL &BB06
160 CALL &BD37:OPENOUT"D":LOAD"!":16384:CLOSEOUT
170 BORDER 0:MODE 0:CALL &A01C
180 DATA 80,FF,00,00,0A,00,69,9F,AC,FF,A9,FC,18,00,00
181 DATA 5B,00,00,4A,A1,D0,70,00,00,00,40,20,20,42,41
182 DATA F3,DD,21,D3,9D,21,00,C0,06,C8,DD,75,00,DD,23
183 DATA DD,74,00,DD,23,7C,C6,08,67,30,04,11,50,C0,19
184 DATA 10,EA,31,D3,9D,3E,10,06,F6,ED,79,26,32,06,9C
185 DATA 3E,16,CD,19,A1,30,F5,3E,C6,B8,30,F0,25,20,EF
186 DATA 06,C9,CD,1D,A1,30,E6,78,FE,D4,30,F4,CD,1D,A1
187 DATA 30,DC,00,DD,21,79,9F,11,02,00,ED,5F,06,12,2E
188 DATA 01,78,06,D7,CD,19,A1,D2,00,00,3E,E7,B8,CB,15
189 DATA 3E,00,00,3E,15,D2,78,A0,3A,78,9F,85,32,78,9F
190 DATA 65,3A,E8,A2,AA,AB,DD,AC,DD,AD,AD,DD,77,00,06
191 DATA 09,CB,63,28,0D,3A,E8,A2,C6,59,83,92,32,E8,A2
192 DATA 05,05,05,3A,E8,A2,C6,05,32,E8,A2,DD,23,1B,7A
193 DATA B3,C2,75,A0,C3,DA,A0,11,07,A1,ED,53,C6,A0,81
194 DATA 06,01,D1,7A,B3,C8,DD,E1,18,9B,2A,79,9F,11,20
195 DATA 55,ED,52,C2,00,00,21,F5,A0,22,C6,A0,DD,E1,11
196 DATA 50,00,06,01,C3,75,A0,D1,7A,B3,CA,C8,A0,D5,DD
197 DATA E1,13,11,50,00,06,03,C3,75,A0,D1,7A,B3,C8,DD
198 DATA E1,21,1F,A2,00,00,00,23,06,03,C3,75,A0,CD,2D
199 DATA A1,D0,C3,20,A1,7B,E6,07,CA,26,A1,3E,00,C3,2B
200 DATA A1,3E,13,3D,20,FD,A7,04,C8,3E,F5,DB,FF,1F,C8
201 DATA A9,E6,40,28,F3,79,2F,4F,3E,00,00,00,C3,48,A1
202 DATA 37,C9,7C,21,77,9F,86,23,BE,C2,00,00,AF,32,09
203 DATA 86,32,FD,85,00,00,00,00,00,00,00,00,06,F6,ED,79
204 DATA 01,8C,7F,D9,E1,31,F8,BF,E5,CD,09,B9,CD,03,B9
205 DATA FB,C9,FB,06,0A,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
206 DATA 0,2,0B,14,03,06,0F,18,01,06,10,0,09,15,0D,1A

```



## BRAINACHE

```

10 REM 255 vies pour BRAINACHE AMSTRAD K7 par P. FUNARO
30 REM POUR JOYSTICK HEBDO
40 MEMORY 12288:LOAD"!
50 JOY=14966:POKE JOY,195:POKE JOY+1,31:POKE JOY+2,190
60 FOR I=&BE00 TO &BE33
70 READ A:POKE I,A
80 NEXT:CALL &BE14
100 DATA 243,221,33,0,191,17,71,0,205,103,187,33,44,190
101 DATA 34,68,191,195,0,191,33,64,0,229,33,0,187,229
102 DATA 195,75,58,62,69,50,75,0,62,153,50,78,0,243,241
103 DATA 201,62,255,50,96,113,195,84,110

```



## ZOMBI

```
' ZOMBI : resurrection de personnages
' (agit sur une partie sauvegardee)
' par Eric BOURDEAUX
PRINT "inserez votre disquette de sauvegarde"
PRINT "et appuyez sur une touche"
b%=6504
INPUT a$
OPEN "u",#1,"zombi.sys"
FOR i=1 TO 4
  b%=b%+50
  SEEK #1,b%
  LPOKE 300000,&H0
  BPUT #1,300000,1
NEXT i
CLOSE #1
```

# BIG SURPRISE

**POUR LA FIN D'ANNEE  
ENVOYEZ NOUS  
TOUS VOS LISTINGS, TRUCS,  
POKES, VIES ZINFINIES  
CA VA ETRE GEANT**

**AMSTRAD**

## STORMLORD

```
10 REM Tout infini sur STORMLORD version Disk
20 REM Faire CTRL-SHIFT-ESC pour changer de level
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &A000:MODE 1
50 FOR N=&A0D2 TO &A266:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>42985 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...et une touche"
90 OUT &FA7E,1:CALL &BB06:CLS:CALL &A0D2
100 DATA F3,3E,02,21,00,02,CD,F4,A0,AF,32,A7,1A,32,59,6E
110 DATA 3E,C9,32,81,6B,3E,67,32,7B,73,3E,72,32,7C,73,C3
120 DATA 98,1A,4F,DD,21,5E,A2,DD,7E,00,B9,28,0A,DD,23,DD
130 DATA 23,DD,23,DD,23,18,F0,DD,56,01,DD,5E,02,DD,46,03
140 DATA 3E,19,93,B8,38,07,7B,80,3D,4F,C3,38,A1,0E,18,C5
150 DATA F5,E5,D5,CD,38,A1,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,7C,83
160 DATA 67,1E,01,14,18,DA,3E,4C,32,3A,A2,3E,06,32,3F,A2
170 DATA 79,1D,93,32,E0,A1,7B,32,CB,A1,1E,23,4B,C3,53,A1
180 DATA 59,7A,32,33,A2,32,3C,A2,22,81,A1,7B,32,3E,A2,79
190 DATA 32,40,A2,11,36,A2,CD,9B,A1,3A,55,A2,E7,20,F4,11
200 DATA 30,A2,CD,85,A1,11,36,A2,CD,9B,A1,11,39,A2,21,5E
210 DATA A2,18,1E,CD,96,A1,11,34,A2,CD,9B,A1,21,55,A2,CB
220 DATA 6E,28,F3,C9,01,23,A2,18,0B,01,0B,A2,21,55,A2,18
230 DATA 03,01,D4,A1,ED,43,CD,A1,1A,47,C5,13,1A,01,7E,FB
240 DATA F5,ED,78,87,30,FB,FA,B3,A1,F1,0C,ED,79,06,08,10
250 DATA FE,C1,10,E6,01,7E,FB,11,00,00,C3,D4,A1,0C,ED,78
260 DATA 0D,1B,ED,78,F2,D4,A1,7A,B3,C2,CF,A1,11,00,00,0C
270 DATA ED,78,77,0D,23,1B,7A,B3,CA,FE,A1,ED,78,F2,ED,A1
280 DATA E6,20,C2,E1,A1,C3,08,A2,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,FE
290 DATA A1,E6,20,C2,FA,A1,21,55,A2,ED,78,FE,C0,38,FA,0C
300 DATA ED,78,77,0D,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9
310 DATA C9,ED,78,F2,23,A2,C9,44,49,53,C3,43,50,CD,03,0F
320 DATA 00,00,01,08,02,4A,00,09,4C,00,00,00,49,02,49,2A
330 DATA FF,00,1A,03,14,01,09,19,18,0F,02,06,0D,16,12,0B
340 DATA 10,00,29,40,80,00,00,00,49,02,00,00,01,05,01,40
350 DATA 02,07,11,99,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

**AMSTRAD**

## AFTERBURNER

```
10 REM AFTERBURNER AMSTRAD K7
20 REM IMMORTALITE PAR FUNARO
30 REM POUR JOYSTICK HEBDO
40 MEMORY &5000
50 FOR I=&BE31 TO &BE00 STEP -1
60 READ A:POKE I,A
70 NEXT
80 LOAD"AFTERBNR"
90 CALL &BE00
100 DATA 46,00,C3,20,A7,32,3A,3E,A8,E2
101 DATA C3,A9,61,22,BE,2A,21,A8,47,CD
102 DATA 00,AB,11,A8,B8,21,DD,A6,08,C3
103 DATA A6,4E,22,BE,17,21,99,C5,C3,BE
104 DATA 36,23,0E,36,23,C3,36,BD,16,21
```

**36.15**

**C'EST BÔ!  
DES CENTAINES DE  
CADÔ A GAGNER**

**JOYSTICK**

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

### KINETIK

Avec le truc qui suit : faites attention de bien payer vos factures...

Prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 3A,F2,44,3D,FE,FF et remplacer 3D par 00 ce qui donne des vies infinies.

(L'huissier Arnaud)

### INDIANA JONES THE LAST CRUSADE

Pour avoir les vies infinies, faire POKE &31A7,0.

(Patrice MAUBERT)

### RUNNING MAN

Pour avoir de l'énergie infinie, allez en piste 19, secteur 08, a l'adresse &6E, ou vous remplacez le 3D par un 00. Si ca vous plaît pas vous pouvez aussi remplacer la chaîne 3A-F8-12-3D-32 par 3A-F8-12-00-32.

Pour choisir le level de départ, allez en piste 21, secteur 02, a l'adresse &70, ou vous remplacez le 00 par un entier naturel compris dans l'intervalle ferme ]0,4[. Ou bien recherchez la chaîne 3E-00-32-E3-40 et remplacez le 00 comme ci-dessus.

(Patrice MAUBERT)

### LICENCE TO KILL

Pour avoir les vies infinies ... selon Patou dit Momo. Allez en piste 17, secteur 00, a l'adresse &D7E, ou vous remplacez le 35 par un 00. Ou bien remplacez

la chaîne 21-FF-CE-35-F5 par 21-FF-CE-00-35.

Pour avoir l'énergie infinie, allez en piste 18, secteur 00, a &BF0, ou vous remplacez le 34 par un 00. Ou bien par deux fois vous remplacez la chaîne 53-C7-34-CD-5A par 53-C7-00-CD-5A.

(P.S.: Bravo, pour ton grand humour dans les dernières bidouilles)

(Patrice MAUBERT)

### ALIEN SYNDROME

Level 1 :

Pour être invincible :

POKE &8989,&C9

Pour avoir du temps infini :

POKE &91FC,0

Level 2 :

Pour être invincible :

POKE &89F2,&C9

Pour avoir du temps infini :

POKE &91C3,0

Level 3 : idem level 2.

Level 4 :

Pour être invincible :

POKE &8989,&C9

Pour avoir du temps infini :

POKE &915A,0

(Patrice MAUBERT)

### BIGFOOT

Pour avoir des vies infinies :

POKE &1016,&A7.

(Patrice MAUBERT)

### SOLDIER OF LIGHT

Pour avoir des vies infinies recherchez les octets 3A B0 6F 3D 32 et les remplacer par 3A B0 6F 00 32.

Pour avoir de l'énergie infinie recherchez les octets E1 35 22 D9 90 et les remplacer par E1 00 22 D9 90.

Pour avoir du temps infini recherchez les octets 06 3D 32 68 64 et les remplacer par 06 00 32 68 64.

(Patrice MAUBERT)

### TWIN TURBO V8

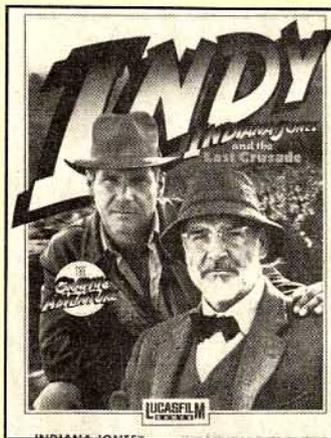
Pour avoir du temps infini remplacer les octets 3A A3 80 3D FE par 3A A3 80 00 FE.

Pour avoir vies infinies remplacer les octets 21 FB FF 35 20 par 21 FB FF 00 18.

(Patrice MAUBERT)

## ATARI

### INDY ADVENTURE



Soluce par WASTIAUX Jean Christophe.

1ère Partie :

Indy est maintenant dans le gymnase, vous pouvez entrer dans le vestiaire et vous entraîner a la boxe ( il faudra plus tard se battre contre des nazis ). Sortez du gymnase, prendre la première porte que vous voyez a droite, parlez aux étudiants et cliquez toujours la troisième ligne. Vous voici dans son bureau, ramassez tous les papiers sur son bureau et ouvrez le paquet découvert ( c'est le journal du graal ). Maintenant sortez par la fenêtre, une voiture va vous conduire a Walter Donovan, écoutez ce qu'il dit. Maintenant allez chez Henry, tirez l'étagère qui est en équilibre et ramassez le papier collant qui est derrière. Allez dans votre bureau, et utilisez le papier collant dans le bocal plein de dissolvant, vous découvrirez une cle. Allez chez Henry, soulevez la plante et la nappe, et utilisez la petite cle dans la commode,

ramassez le vieux livre.

### BIBLIOTHEQUE

Allez a Venise, dans la bibliothèque, il y a 3 livres a prendre : "mein kampf", "plan des catacombes romaines", "comment piloter un biplan" il faut parcourir les étagères avec la fonction "qu'est ce" et quand vous tomberez dessus il sera marqué : "livre" (sans s). Prenez le piquet et le cordon rouge. Quand vous êtes devant une fenêtre, regardez le journal, essayer de trouver le vitrail identique au dessin, il sera marqué par exemple : le premier a droite. Lisez la première inscription sur le pilier a droite, cassez la dalle qui porte le numéro lu avec le piquet... (Suite la semaine prochaine)

### BEYOND THE ICE PALACE (VERSION COMPIL THE STORY SO FAR)

Dans le fichier "ICE.PRG" :

Recherchez la séquence 6B0000DA pour la remplacer par 6B000002.

Recherchez la séquence 61005610 pour la remplacer par 4E714E71.

( Gabriel ZERBIB )

### BUGGY BOY (VERSION COMPIL THE STORY SO FAR)

Dans le fichier "ICE.PRG" :

Recherchez la séquence 6B0000DA pour la remplacer par 6B000002. Recherchez la séquence 61005610 pour la remplacer par 4E714E71.

( Gabriel ZERBIB )

### ARCHIPELAGOS

Un petit truc qui va vous permettre de jouer à l'ARCHIPELAGO de votre choix.

Choisissez l'ARCHIPELAGO 8421, tapez return deux fois, et la, vous pouvez choisir ce que vous voulez. (BALANTZIAN)

## MILLENIUM 2.2

Pour obtenir de grandes quantités de matières premières :  
-sauvegarder une partie (quelconque) sur une disquette vierge.

-charger Mutil (de préférence le 2.1) et éditer le fichier de sauvegarde.

-aller à l'offset \$B00

-à partir de l'octet \$E3, rentrer les valeurs voulues (quantité d'une matière première codée sur 2 octets).

exemple : pour l'hydrogène, mettre 40 à l'octet \$E3 et laisser le suivant à 0. Les 2 octets suivants seront ceux de la seconde matière première jusqu'à l'offset \$C07.

(Poupeau Bertrand)

## STRIP POKER 2

Après avoir galéré des semaines pour tenter de voir le porteur-jartelles de Melissa, j'ai enfin trouvé la méthode pour la voir toute nue (gniarf) :

-allumer l'ordinateur et dès l'arrivée au bureau Gem, cliquer deux fois sur "visualisation texte" dans la colonne "visualisation" puis cliquer une fois sur "melissa1.str".

-aller sur "info" dans la colonne "fichier" et cliquer deux fois : "melissa1.str" s'inscrit sur l'écran : écrire "melissa1.stf" à la place.  
-procéder de même avec "melissa5.str" en le renommant "melissa5.stf".

Lancer le programme normalement et la surprise est là... (hella hella...) (Malka Stéphane)

## MYTH

Encore très fort cette semaine avec la solution complète de MYTH par (Frédéric BOTTON)

E-CLIMB TREE-WAIT (attendre jusqu'à ce qu'un agneau "lamb" s'assoie à l'ombre de l'arbre)-JUMP ON LAMB-GET LAMB-PUT LAMB ON ALTAR-PICK LEAVES-PUT LEAVES ON FLATSTONE-GRIND LEAVES

WITH SMALL STONE-DIP TRIDENT IN LIQUID-W-TROW TRIDENT-ATHYDRAGET TRIDENT-CUT OFF HEAD WITH TRIDENT-GET HEAD-OPEN GATES-N-N-ASK SOUL FOR COIN-OPEN DOOR-E-OPEN CUPBOARD-LOOK IN CUPBOARD-READ NOTICE-EXAMINE PATCH-HANG SHIELD ON NAIL-W-TAKE HORN-BLOW HORN (ne souffler dans le cor que si le Ferry n'est pas là)-WAIT (le Ferry doit arriver. Quand charon et la mort commenceront à jouer aux cartes, arrêter d'attendre...)-ASK CHARON ABOUT BLACKJACK (c'est parti pour une explication en règle du jeu de blackjack...)-PLAY CARDS-BET X OBOLS (X est le nombre d'oboles que tu veux parier : entre 5 et 50. Il faut jouer pas mal de temps jusqu'à amasser 600 oboles. Charon te donnera alors un permis de naviguer sur le Styx ! Le bouclier accroché au mur te permet de voir la main de ton adversaire !!!)-GET UP-GET SHIELD-GET BRONZE KEY AND SMALL BRONZE KEY-W (si le Ferry n'est pas là, donner un coup de cor)-N-DROP LARGE KEY-N-DROP KEY-S-WAIT-S-E-GET LARGE SILVER KEY-W-N-WAIT-N-DROP KEY-S-WAIT-S-E-GET SMALL SILVER KEY-W-N-WAIT-N-DROP KEY-S-WAIT-S-E-GET LARGE GOLD KEY-W-N-WAIT-N-DROP KEY-S-WAIT-S-E-GET KEYS- (tu as maintenant les six clés !!! dur dur...)-N-N-NW-N-TIE ROPE TO HEAD-DROP HEAD-E-N-UNLOCK DOOR WITH LARGE BRONZE KEY-OPEN DOOR-N-UNLOCK DOOR WITH LARGE SILVER KEY-OPEN DOOR-N-PUT SHIELD IN PILLAR-UNLOCK DOOR WITH LARGE GOLD KEY-OPEN DOOR-W-GET MIRROR-BREACK MIRROR-PUT SMALL MIRROR ON PILLAR-UNLOCK DOOR WITH SMALL BRONZE KEY-OPEN DOOR-N-PUT MIRROR ON PILLAR-UNLOCK DOOR WITH SMALL SILVER KEY-OPEN

DOOR-E-UNLOCK DOOR WITH SMALL GOLD KEY-N-GET HELMET.

## AMIGA

### ROBOCOP

Démarrez le jeu, faites pause en pressant return, et tapez BEST KEPT SECRET.

La partie reprend, et vous avez de l'énergie infinie.

(DE MANNET)

### SILKWORM

Voici deux cheat mode, en effet il y a deux versions de ce jeu, alors trouvez quelle est celle qui convient à la votre.

Première version :

Laissez enfoncée la touche HELP, et pressez le bouton de feu de votre JOYSTICK pour démarrer le jeu. Vous avez ainsi les vies infinies, et vous pouvez terminer chaque niveau en pressant les touches du pavé numérique 0 à 1 et le signe moins.

Deuxième version :

Si lorsque vous appliquez le cheat mode précédant, on vous affiche un message qui commence par "Congratulations you have found...", retournez à la page de sélection, tapez 'scrap 28' et démarrez le jeu. Le résultat est le même que pour le truc précédant. (DEMANNET)

## SEGA

### ROCKY

COMBAT CONTRE APPOLO GREED :

Entraînement : Appuyez sur les deux boutons à la fois mais pas en même temps, il faut que vous soyez décalé quand vous appuyez sur le bouton n°2 par rapport à l'appui sur le bouton n°1.

L'écart doit être très court. L'idéal est de mettre au moins 90 coups dans le sac.

Comat : Approchez-vous le plus près possible d'Appolo et frappez-le sans arrêt. A force, il

s'écroulera sous la puissance de vos coups.

COMBAT CONTRE CLUBBER LANG :

Entraînement : Il faut avoir le rapid fire et faire 7 secondes. Pour cela laissez le bouton appuyé jusqu'à la fin.

Combat : Frappez toujours votre adversaire au foie.

Mais n'oubliez pas le rapid fire car sans lui il est impossible de faire 7 secondes à l'entraînement.

COMBAT CONTRE IVAN DRAGO :

Entraînement : Vous n'êtes pas obligé de le faire.

Combat : Il faut s'avancer vers lui (faire attention, car si on s'approche trop, on reçoit une pêche !!!). Prenez-le dans son coin puis frappez-le sans arrêt. Il tombera KO facilement, refaite cela plusieurs fois et vous verrez la très belle fin de ce jeu.

(Cyril CLAIRET)

## THUNDERBLADE

Au niveau quatre, placez votre hélico en bas à droite de l'écran, et évitez les tirs des tanks. Les tirs des hélicoptères vont vous traverser sans vous détruire.

Pour la fin de ce niveau, la fortress, passez du coin haut gauche au coin au droit, et elle se détruira toute seule.

(DARMON)

## DOUBLE DRAGON

Au début du niveau quatre, sautez trente fois vers le haut, et continuez la partie, vous ne devriez pas avoir de mal à terminer ce niveau. (DARMON)

## PC

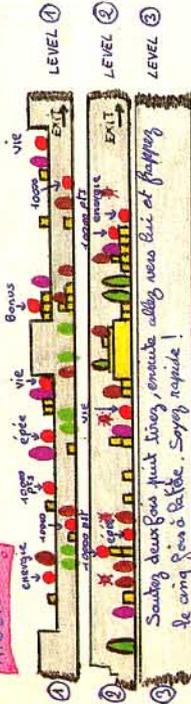
### ARCHIPELAGOS

Gagnez à l'ARCHIPELAGO No 1, pressez return pour en choisir une autre, tapez 8421 et deux fois return. Maintenant vous pouvez choisir une ARCHIPELAGO entre 1 et 9999.

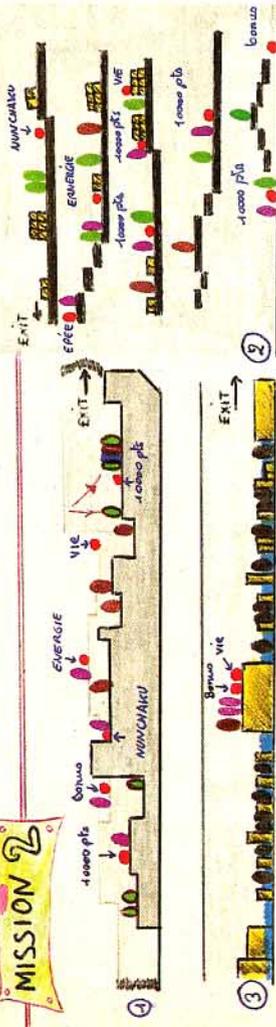
# SHINOBI

PAR FREDO

## MISSION 1

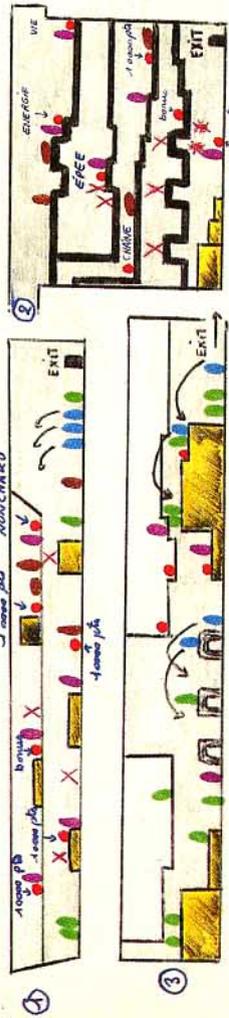


## MISSION 2



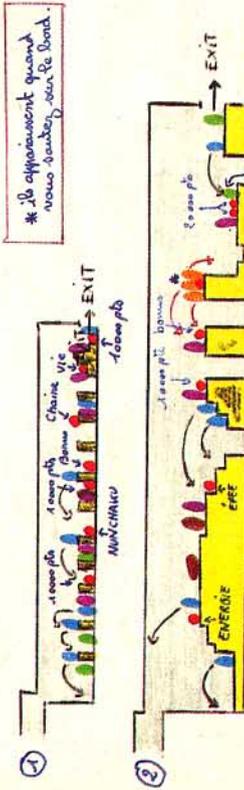
Sauter sur l'hélicoptère et frapper la partie jaune du coq qui se cogne plusieurs fois. Tu es les ninjas volants.

## MISSION 3



Sauter et tirer tout le temps pour détruire les statues. Attention au "TIGER'S HEAD".

## MISSION 4



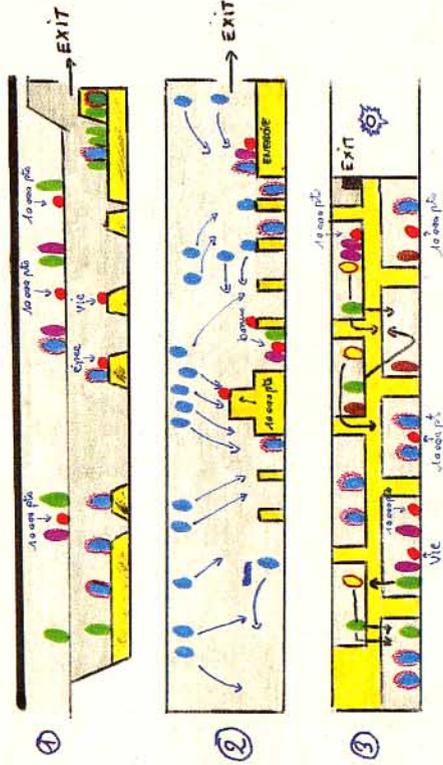
③



④

Sauter et tirer sur la tête. Il peut être touché seulement quand son épée n'est plus devant son visage.

## MISSION 5



④

1<sup>er</sup> NINJA : frapper le trois fois avec la chaîne.  
 2<sup>es</sup> NINJA : quand il arrive sur vous, combattre le avec la chaîne (3 fois).  
 3<sup>es</sup> NINJA : sauter une fois sur la gauche et frapper le avec la chaîne.  
 4<sup>es</sup> NINJA : Good Luck with him!!

## LEGENDE

- enfant : il vous rappelle toujours quelque chose : bonus, 1000 pts, vie, arme
- minja volant.
- plongeur.
- homme analphabète.
- peanataka.
- "mengo"
- ? toujours sur mon ?
- animal !
- X homme avec bongacha.
- homme avec pistolet.
- minja vert.
- étranger.

# SHINOBI



utilisez le vol magique après avoir tiré la main vers.





OFFICIAL  
**Advanced Dungeons & Dragons®**



Maintenant disponible sur ST et Amiga en français à l'écran

**HILLSFAR**, une ville du monde ludique des *Forgotten Realms* magiques riches en aventures et en défis.

Chaque visite que vous faites à Hillstar est une expérience passionnante et différente. Partez à la découverte de la ville, à la rencontre de personnages dans les rues ou dans les pubs et vivez une aventure (il y en a plusieurs).

Vous pouvez transférer votre personnage préféré à partir des jeux de rôle sur ordinateur de *Pool of Radiance* et *Curse of the Azure Bords* faisant partie des *Forgotten Realms* ou en créer un nouveau. Votre aventure et les options qui sont à votre disposition pour chaque jeu peuvent être modifiées pour s'adapter aux spécificités de votre personnage (voleur, mage, clerc, guerrier).

Votre aventure vous tiendra constamment en haleine. Vous irez vous battre dans l'arène contre les minotaures, et toutes sortes d'ennemis maléfiques. Vous entrez dans différents bâtiments et il vous faudra recourir à toute votre adresse pour gagner. Vous pourrez aussi participer à des parties de tir à l'arc et à des concours hippiques.

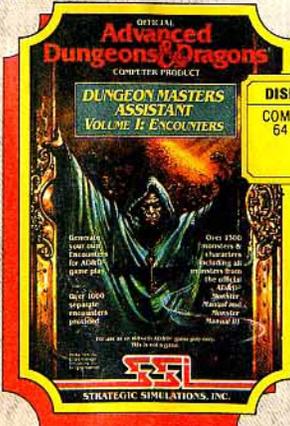
**HILLSTAR**

DISPONIBLE SUR  
 COMMODORE DISC  
 64 / 128 - IBM

Un programme utilitaire qui permet aux *Dungeons Masters* de créer très rapidement des personnages pour les campagnes AD & D - plus de 1000 rencontres et 1300 monstres et personnages des *Manuels de monstres AD & D - I & II*.

Dans le monde mystique de *Krynn*, huit compagnons courageux font face aux monstres maléfiques, aux mortsvivants et au vieux dragon *Khisanth* en partant à la recherche des précieux disques de *Mishakal*.

Une action / aventure des *Forgotten Realms*. La ville de *Phlan* est envahie par les monstres et c'est à vous de découvrir l'identité de la force maléfique qui les contrôle et de les détruire. Le jeu est délirant et les graphiques superbes : le tout dernier jeu le plus réussi en matière de fantasy games.



DISPONIBLE SUR  
 COMMODORE DISC  
 64 / 128 - IBM

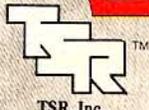


DISPONIBLE SUR  
 ATARI ST - AMIGA - IBM  
 AMSTRAD K7 & DISC  
 Bien sûr sur  
 C 64 / 128 K7 & Disc



DISPONIBLE SUR  
 COMMODORE DISC  
 64 / 128  
 IBM - APPLE

CLUE BOOK  
 DISPONIBLE



# PINBALL MAGIC



ECRANS AMIGA



149 F K7 / 199 F DISK \*  
*La nouvelle  
Génération de Flipper*



3615  
LORI

12  
TABLEAUX  
HALLUCINANTS!



81, rue de la Procession  
92500 RUEIL MALMAISON  
TEL. 47 52 18 18 - TELEX 631 748 F

POUR ATARI ST, AMIGA, PC, CPC

NOUVEAU CATALOGUE sur simple demande contre 2 timbres à 2,20 F.

\* Prix public conseillé