JOYSTICK HEBDO

N° 3 • 23 NOVEMBRE 1988

L'HEBDO DES JEUX MICRO POUR TOUS STANDARDS

CRACKEZ

CETTE SEMAINE ENCORE AVEC PLUS DE **50** TRUCS, ASTUCES, POKES, VIES INFINIES

DRILLER

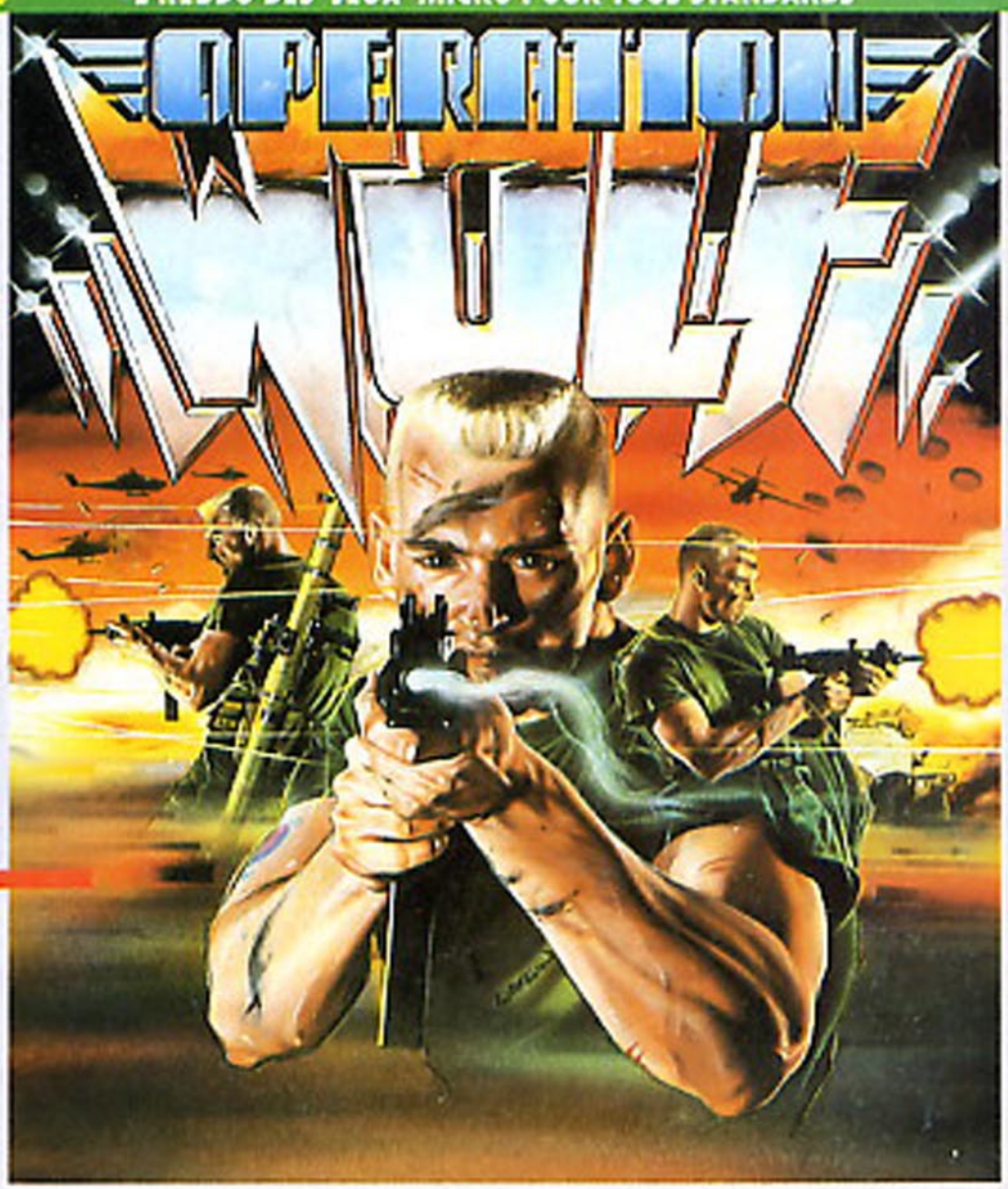
LA SOLUTION

ZOOM

MINI GOLF EXPLORA II
ROCK STAR

OPERATION WOLF

LE POSTER A L'INTERIEUR



AMSTRAD CPC
AMIGA
ATARI ST
COMMODORE
SPECTRUM
MSX....etc..

T 2788 - 3 - 10,00 F

3792788010001 00030

DOSSIER

DEVENEZ IMMORTEL DANS GAUNTLET I & II





avec René Metge, en







PHOTOS ATARI



199 Frs*
boîte version cassette

249 Frs*
boîte version disquette

*Prix indicatifs conseillés



RENÉ METGE
Paris-Dakar 1981 : 1er
Touriste Trophy 1983 : 1er
Paris-Dakar 1984 : 1er
Paris-Dakar 1986 : 1er
Turbo Cup Porsche : 1er

trez dans la course !





Turbo Cup

"Avec ce superbe logiciel, j'ai éprouvé autant de plaisir que lors de mes courses au volant de ma Porsche LORICIELS.
Pilote toi aussi à travers ce jeu sur les meilleurs circuits de France, et comme moi, monte sur la plus haute marche du podium."

René Metge



TILT D'OR
CANAL + 1988
de la meilleure
simulation sportive

Turbo Cup



loriciels
81 rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 + Télex 631748 F
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18

N° 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs

CATALOGUE GRATUIT

LORICIELS - 81, rue de la Procession - 92500 RUEIL

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
ORDINATEUR .....
Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi

JOY'S TOP

8 BITS

—	1	GUERILLA WAR
—	2	LES DEFIS TAITO
▼	3	GOLD SILVER BRONZE
▼	4	1943
▲	5	THE VINDICATOR
—	6	CYBERNOID II
▼	7	D.T. OLYMPIQUE CHALLENGE
▲	8	CAPTAIN BLOOD
▼	9	RASTAN SAGA
▼	10	ROAD BLASTERS

16 BITS

—	1	D.T. OLYMPIQUE CHALLENGE
—	2	1943
▼	3	STREET FIGHTER
—	4	NEBULUS
—	5	NETHERWORLD
—	6	SUPER HANG ON
▼	7	OCEAN 5 STARS
—	8	STARGLIDER II
—	9	ELITE
—	10	CYBERNOID

Guerilla War fait une entrée fracassante dans le hit Micromania; et ce n'est que le premier jeu d'une longue série de nouveautés géantes prévues pour la fin de l'année!!! Du côté des plus grosses bécanes du 16 bits, regardez, 3 noms sont apparus : Netherworld, Nebulus et Cybernoid... Eh bien, il s'agit de jeux de l'éditeur Hewson, et Nebulus, vient de recevoir un "Tilt d'or" ce qui laisse présager de la qualité des autres jeux de cet éditeur. Vivement décembre! C'est une avalanche de jeux démentis qui vont débarquer!



HIT PARADE MICROMANIA

PUBLICITE

Vous trouverez dans cette rubrique, un mercredi sur deux, le Hit Parade des meilleures ventes de Micromania, et en alternance, les Best sellers en Angleterre, Allemagne, États Unis, et le classement de vos jeux préférés par standard.

AMIGA	AMSTRAD	ATARI	COMMODORE
1	1	1	1
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4
5	5	5	5
NOM	NOM	NOM	NOM
PRENOM	PRENOM	PRENOM	PRENOM
ADRESSE	ADRESSE	ADRESSE	ADRESSE
CP VILLE	CP VILLE	CP VILLE	CP VILLE

JUSQU'AU 23 NOVEMBRE
VOTEZ POUR VOS JEUX FAVORIS !!!

SOMMAIRE

N°3 du 23 au 29 novembre 1988

4 JOY'S TOP
LE Hit Parade MICROMANIA.

6 JEUX....CRACK...!
Trucs, astuces, pokes, de : 720°, Super Cycle, Nemesis, Renegade, Nebulus, Hydrofool, Green Beret, Backlash, Zynaps, Combat School, Bruce Lee, Trantor, Avenger, Glider Rider, Bravestarr, Hunchback II, Insagnity Fight, King of Chicago, The Hunt for the Red October, Jack the Nipper, Mercenary, Nebulus, Saboteur, Saboteur II, Shockway Rider Gunship, Impossible Mission II, Challenge des Gobots, Elite, Exolon, Fairlight, Scooby Doo, Thrust, Firelord, Flying Shark, Game Over, Garfield, Leasure Suit, Trantor, Leatherneck, Better Dead than Alien.
La solution de DRILLER

12 DOSSIER
Tous les trucs sur GAUNTLET I & II

14 JEUX
50 K7 de PRINCE A GAGNER

15 J'APPRENDS
3e partie de votre jeu d'arcade «JOYSTICK ATTACK»

20 CONCOURS LOGICIELS
Gagnez un compact disc, des softs ou des tee shirts avec notre concours mensuel.

21 JOYSTICK SECOURS
Toutes vos questions et réponses à vos problèmes concernant les jeux, branchements, ou la programmation.

24 ZOOM
Toutes les News...

29 J'ANNONCE
Vos P.A. classées

Ce numéro a été tiré à 62 000 exemplaires.

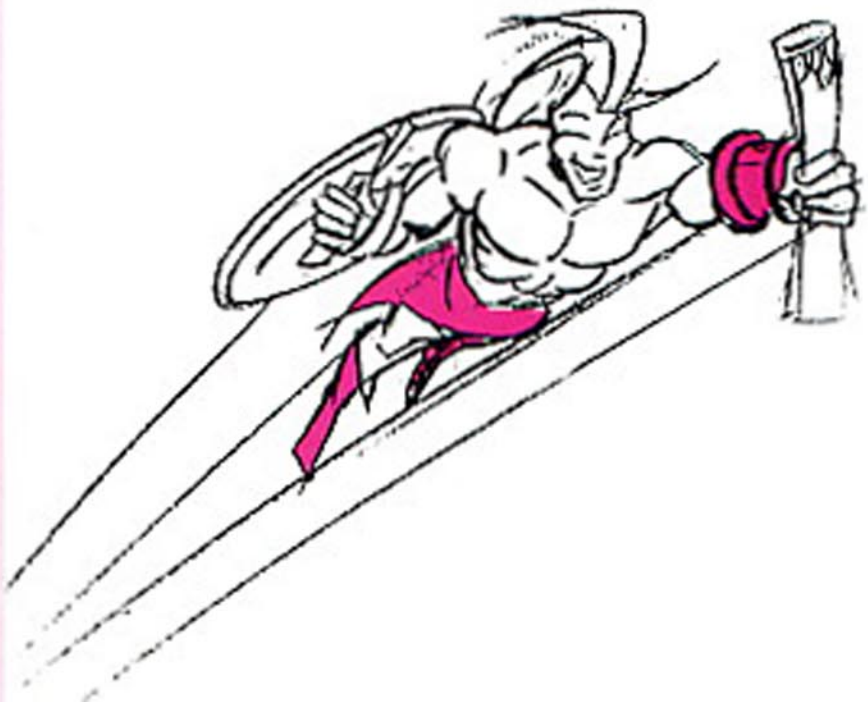
EDITARD

Tout va bien dans le meilleur des jeux micro,surtout ceux tournant sur 16-32 bits. Le marché ludique français fait des caresses au marché américain, en espèrant le séduire pour pouvoir se faire entretenir.

JOYSTICK Hebdo,
toujours bō,

est allé faire un tour au Bus Palladium,
admirer l'or des Tilts Plus et applaudir les programmeurs français primés.
Autant dire que l'on n'a pas eu mal aux mains !
Entre Henri (LEGOY) affolé au bar, ZOOMANT les attachées de presse passant à portée de son 'JOYSTICK', Cyril (DREVET) drivant sa (TURBO) cup de champagne et Daniel (DIAS), un de nos bidouilleurs de génie (venu sans son compère LAURO), crackant devant son POKE A COLA, la soirée s'est genTILTement passée pour votre hebdo galactique.

Sachez apprécier votre JOYSTICK Hebdo
avec exagération jusqu'à mercredi prochain



CE NUMERO COMPORTE UN POSTER, EN PAGES CENTRALES, NON FOLIOTE.

JOYSTICK Hebdo est édité par **SIPRESS**, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, tel: 42 96 55 59 • **Directeur de la publication**: Marc ANDERSEN • **Rubriques**: ZOOM: Henri LEGOY, Cyril DREVET, Daniel CROISILLE.Jeux... Crack: Daniel DIAS, Daniel LAURO,Stephane FELLOT, avec le concours de Cyrile JUDAS,Eric DELUMEAU, Olivier KURTZ,Ludovic LAVAGNA, Benjamin MOREAU,David Williams,Daniel Webster. J'apprends: Francois LE GRIGUER• **Direction artistique**, Bernard TAMAS• **Illustration**, Pascal MORINEAU •**Publicité**, André UZAN.•Abonnement au journal. Publication hebdomadaire • **Diffusion** Transports Presse• **Inspection des ventes** : OPD • **Fabrication/PAO**, SAMAT • **Photogravure** RPM • **Impression**, Sima Torcy • **Commission paritaire** en cours • **Dépot légal** 4ème trimestre 1988



JEUX... 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, reprennez cette disquette ou cassette, mettez là dans le lecteur, et tapez **LOAD** "*NOM PROGRAMME*"; Retirez cette disquette ou cassette, introduisez le jeu original, et tapez **RUN**

GAGNEZ

UN CHEQUE DE

400 F
POUR UN PLAN

300 F
POUR UNE SOLUTION

200 F
POUR UN LISTING

50 F
POUR UN TRUC

Envoyez-nous vos SOLUCES, PLANS, VIES INFINIES, TRUCS, ASTUCES, BIDOUILLES, inédits, pour des Jeux ou des Softs, quel que soit votre 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

Nos 3000 salariés (personnel administratif non compris) ont bossé nuit et jour pour pondre, et le mot est faible, toutes ces merveilleuses bidouilles, ces astuces magiques et ces trucs maléfiques pour faire durer le plaisir ! Les 100 millions de lettres que vous nous avez envoyé, sont actuellement retardées par la grève des postes. DON'T PANIC ! Vos listings seront édités dès que nous les recevrons. Ca bosse fort (comme en Turquie !) sur C64 et sur AMSTRAD CPC, mais du coté des ATARI ST et des AMIGA c'est pas terrible (d'accord c'est plus dur sur seize bits, mais n'en profitez pas!) quant aux THOMSON et PC c'est carrément le désert !!!

Cette semaine Patrick FUNARO empoche 800 francs en "cheik" pour les 4 vies sur AMSTRAD disk, même chose pour Pierre d'ANTONY un fana du CPC 464, pour ses quatre listings K7. Quant à Olivier de COLMAR son listing de BACKLASH sur ST lui rapporte 200 francs .Soit un Jackpot de plus de 1800 F. cette semaine.

JOYSTICK l'Hebdo de notre "EPOKE" vous donne rendez vous le 30 Novembre, dans son prochain numéro, avec un dossier Géant sur tous les trucs de FREDDY HARDEST, et le poster de L.E.D. STORM la conversion du jeu d'arcade de CAPCOM par GO!.

AMSTRAD



720°

Si votre hardeur pour le skate déborde, bloquez vos listings et tapez ces petites roues (ou l'inverse, peut-être !)

```
1 'Vies infinies sur 720° version Disquette
10 Y=0:RESTORE 30:FOR X=&4200 TO &4386:READ A:Y=Y+A:POKE X,A:NEXT
20 IF Y=37465 THEN 250 ELSE PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
30 DATA 254,0,32,3,195,59,67,254,1,32,7,221,54,15,246,14,16,201,254,2
40 DATA 32,7,221,54,12,249,14,13,201,254,3,32,15,221,54,30,233,221,126
50 DATA 12,214,16,221,119,12,14,31,201,254,4,32,7,221,54,17,246,14,18
60 DATA 201,254,5,32,7,221,54,16,246,14,17,201,254,6,32,7,221,54,13
70 DATA 246,14,14,201,254,7,32,7,221,54,27,238,14,28,201,254,8,32,7
80 DATA 221,54,14,247,14,15,201,254,9,32,7,221,54,35,192,14,36,201,254
90 DATA 10,32,19,221,229,225,17,6,0,25,124,214,16,221,117,21,221,119
100 DATA 22,14,23,201,254,11,32,19,221,229,225,17,6,0,25,124,214,16,221
110 DATA 117,20,221,119,21,14,22,201,254,12,32,19,221,229,225,17,7,0,25
120 DATA 124,214,16,221,117,16,221,119,17,14,18,201,254,13,32,15,221
130 DATA 126,3,214,16,221,119,3,221,54,26,233,14,27,201,221,54,29,32
140 DATA 221,54,30,235,14,31,201,243,33,57,125,17,57,93,0,1,0,13,237
150 DATA 176,33,54,109,17,55,109,1,0,16,54,0,237,176,54,195,35,54,52,35
160 DATA 54,67,33,213,66,17,57,109,1,13,0,237,176,33,64,109,54,235,33
170 DATA 88,125,17,88,109,1,21,0,237,176,33,255,64,221,33,88,125,35,229
180 DATA 126,205,0,66,221,229,225,93,124,214,16,87,6,0,221,9,237,176
190 DATA 237,115,0,64,195,57,109,237,123,0,64,225,24,222,225,237,75,2
200 DATA 64,217,195,137,198,34,215,66,124,214,16,103,34,251,66,34,50,67
210 DATA 229,124,214,16,103,34,218,66,225,43,43,43,34,227,66,35,34,230
220 DATA 66,17,9,0,25,34,3,67,17,16,0,25,34,11,67,17,0,16,25,34,8,67,17
230 DATA 9,0,25,34,23,67,243,217,237,67,2,64,201
250 Y=0:X=&4100:RESTORE 290:WHILE A$<>"00"
260 READ A$:Y=Y+VAL("&"+A$):POKE X,VAL("&"+LEFT$(A$,1))
270 POKE X+1,VAL("&"+RIGHT$(A$,1)):X=X+2:WEND
280 IF Y=1984 THEN 300:PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
290 DATA 18,65,BD,91,B3,21,34,D1,CE,25,4B,7A,54,91,54,1A,61,B0,00
300 Y=0:RESTORE 330:FOR X=&BE00 TO &BE99
310 READ A:POKE X,A:Y=Y+A:NEXT
320 IF Y=3034 THEN 350:PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
330 DATA 33,65,114,205,68,67,195,213,66,33,146,190,34,195,119,195,210,117,33
340 DATA 184,126,54,0,195,160,15
350 MEMORY &1FFF:LOAD"DISK"
360 MODE 1:PRINT"PATIENCE JE REFLECHI !"
370 CALL &BE00
```



AMSTRAD

GREEN BERET

Longtemps en tête des hits galactiques, ce soft, bien réalisé, est d'une difficultée affolante. Je l'ai vite enfoui dans mon placard. Rouvrez tous votre placard, cherchez, tapez et jouez....

```
1 REM Invulnérabilité sur GREEN BERET
2 REM version Disquette
10 MEMORY &6FFF:LOAD"DATA0.BIN",&7000
20 POKE &7160,&B0:POKE &7161,&BE:X=&BE80
30 READ A$:IF A$="OUF" THEN CALL &7000
40 POKE X,VAL("&"+A$):X=X+1:GOTO 30
50 DATA 3E,C9,32,38,25,3E
60 DATA 00,32,34,14,C3,30,02,OUF
```

AMSTRAD

ZYNAPS



Un 'thac-tchac-poum-poum' trés mignon, agrémenté de trés beaux graphismes, mais qui souffre d'une trop grande difficulté. Donc on tape le petit listing et.. en voiture Simone

```
1 REM Vies infinies et empêche le canon de chauffer.
2 REM sur ZYNAPS version Disquette.
10 MODE 1:B=0:FOR I=&BF00 TO &BF88:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
20 IF B<>12698 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
30 PRINT"PLACER ORIGINAL":CALL &BB18:MODE 0:CALL &BF00
40 DATA 175,205,14,188,1,0,0,205,50,188,1,0,0,205,56,188,33,127
50 DATA 191,205,212,188,121,34,124,191,50,126,191,33,0,15,17,0
60 DATA 0,14,36,197,213,229,223,124,191,33,127,191,205,212,188
70 DATA 121,34,124,191,50,126,191,225,17,0,2,25,209,193,12,121
80 DATA 254,108,40,33,254,45,40,26,254,54,40,22,254,63,40,18,254
90 DATA 72,40,14,254,81,40,10,254,90,40,6,254,99,40,2,24,194,28
100 DATA 24,251,175,50,24,87,50,25,87,50,26,87,50,117,96,50,118
110 DATA 96,50,119,96,195,0,144,0,0,0,132,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

BACKLASH

Voila un jeu d'arcade, superbement réalisé, mais horriblement bête. Vous devez tous les tuer (à chacun son truc) mais si vous n'y arrivez pas, alors attention... ca va fumer avec le petit programme que voili, que voila.



Ce listing est à saisir en GFA basic

```
'Vies infinies sur BACKLASH
DATA 2F3C,7,8000,3F3C,20,4E41,4DF9,3,0,42A7
DATA 3F3C,1,2F0E,2F3C,4,2,4E4D,41FA,8,2D48
DATA 84,4ED6,41FA,E,43F9,2,7DAE,2288,4EE9
DATA 16C,4239,0,A3E3,4EF8,7000
TST=0
EXE=&H6A0000
FOR T=&H6A0000 TO &H6A0045 STEP 2
READ D$
V=VAL("&H"+D$)
TST=TST+V
POKE T,V
NEXT T
IF TST<>431011
PRINT"ERREUR DANS LES DATAS"
END
ENDIF
CALL EXE
```

COMBAT SCHOOL

```
1 REM Temps infini, mais blocage au huitième tableau
2 REM sur COMBAT SCHOOL
10 FOR I=53175 TO 53258:READ A:POKE I,A-5:NEXT
20 POKE 157,128:SYS 53175
30 DATA 37,49,252,37,113,250,174,37,146,207,7,174,210
40 DATA 146,208,7,174,212,146,209,7,101,146,260,260,174
50 DATA 37,146,89,8,174,229,146,90,8,174,212,146,91,8
60 DATA 101,174,243,146,205,13,174,212,146,206,13,243
70 DATA 38,213,101,174,37,146,45,6,174,5,146,47,6,174
80 DATA 213,146,48,6,81,131,14,174,247,146,37,213,174
90 DATA 133,146,100,13,101,5,5,5
```



Dans un genre tout à fait différent, vous avez été assez naifs pour vous engager dans l'armée. Les épreuves sont dures et sans pitié.. Heureusement que nos pokeurs fous sont là...



Que celui qui n'a jamais rêvé d'être le plus fort me jette la première pierre (pas trop fort quand-même). Vous voila dans la peau de ce combattant hors du commun, trouvez le trésor !!!

AMSTRAD

BRUCE LEE

```
1 REM Vies infinies sur BRUCE LEE version Cassette.
10 B=0:MEMORY &2000:FOR I=&BE00 TO &BE2A
20 READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
30 IF B=4654 THEN LOAD"bruce lee",&A300:CALL &BE00
40 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
50 DATA 33,226,57,54,195,35,54,22,35,54,190
60 DATA 33,64,0,229,33,0,167,229,195,183,57
70 DATA 229,33,116,2,54,44,35,54,133,225,241
80 DATA 243,201,33,241,101,54,167,195,0,88
```

AMSTRAD

SUPER CYCLE

Une de mes simulations préférées. Pour moi une réalisation parfaite, un réalisme jamais atteint dans la simulation de moto avec comme principal atout un degré de difficulté croissant.

```
1 REM Temps infini sur SUPER CYCLE version Disquette.
10 C=256*PEEK(&BE43)+PEEK(&BE42):FOR D=C TO C+24:POKE D,0
20 NEXT D:CAT:B=0:FOR I=&A000 TO &A153:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
30 IF B=34777 THEN CALL &A000:END
40 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
50 DATA 175,205,14,188,243,221,33,51,161,33,0,192,34,163,160
60 DATA 62,21,50,228,160,62,18,50,54,161,50,60,161,205,120
70 DATA 160,221,33,51,161,33,64,0,34,163,160,62,18,50,54,161
80 DATA 50,60,161,62,17,50,228,160,205,120,160,33,64,0,17,0
90 DATA 128,62,229,174,119,35,27,122,179,62,229,32,246,62,50
100 DATA 50,205,81,33,97,160,17,161,82,1,23,0,237,176,49,56,0
110 DATA 195,139,62,32,68,73,83,75,32,80,79,75,69,32,32,0,32
120 DATA 32,66,89,32,82,90,77,32,32,62,1,205,30,161,1,126,251
130 DATA 17,48,161,205,236,160,126,183,32,246,17,51,161,205
140 DATA 236,160,205,36,161,203,110,40,249,58,75,161,221,190
150 DATA 3,32,235,17,57,161,33,0,80,205,239,160,33,249,255,25
160 DATA 126,230,56,32,8,35,126,35,182,238,127,40,22,205,36
170 DATA 161,17,67,161,205,236,160,205,36,161,203,102,32,240
180 DATA 203,110,40,245,24,167,42,163,160,17,0,16,25,34,163
190 DATA 160,221,52,3,221,126,3,50,60,161,61,254,0,56,163,175
200 DATA 205,30,161,201,33,74,161,229,26,8,19,237,120,135,48
210 DATA 251,135,56,5,26,12,237,121,13,62,6,61,32,253,6,61,32
220 DATA 232,237,120,203,103,40,12,254,192,56,246,12,237,120
230 DATA 119,35,13,24,238,235,225,201,1,126,250,237,121,201
240 DATA 17,55,161,205,236,160,203,94,200,241,24,137,2,74,0,3
250 DATA 15,0,0,1,8,9,70,0,0,0,65,2,73,42,255,2,7,0,255,255
260 DATA 255,255,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

AMSTRAD

NEMESIS

Géant..!!! tout bonnement génial...!!!, Le premier shoot'em up sur Amstrad, fulgurant, bô, rapide et j'en passe et des meilleurs car le journal ne suffirait pas pour dire tout le bien que je pense de ce jeu.

```
1 REM Double Laser, Energie, Missiles et vies infinies
2 REM sur NEMESIS version Cassette
10 MODE 1:BORDER 0:FOR I=0 TO 15:READ A:INK I,A:NEXT
20 LOAD"!nemesis",&C000:OPENOUT"X":MEMORY 999
30 LOAD"!NEMCODE",1000:POKE &9682,212:POKE &96AA,&20
40 ENT -1,1,9,1:ENT -3,2,-6,1,2,6,1:ENT -5,1,-2,1
50 ENV 1,2,-1,2:ENV 3,2,3,1,3,2,1:ENV 5,2,-1,1
60 ENV 7,10,-1,5,30,0,1,10,1,10:ENT -7,2,-1,1,2,1,1,5,0,2
70 ENV 8,2,2,2,5,-1,2,1,-7,5:ENT -8,5,0,1,2,-1,1,2,1,1
80 FOR I=550 TO 980:POKE I,0:NEXT:CALL 38341
90 DATA 0,6,11,23,6,7,8,9,11,12,13,15,16,18,24,26
```



C

RENEGADE

Rambo XII en herbe, zonards des étoiles, si vous en avez marre de vous faire étaler, ne téléphonez pas à Police Secours, mais tapez plutot ce petit listing.



```
1 REM Energie, temps, vies infinis
2 REM et plantage de l'ennemi sur RENEGADE
10 FOR I=372 TO 449:READ A:POKE I,A-5:NEXT
20 POKE 816,116:POKE 817,1:LOAD
30 DATA 37,170,249,167,135,165,6,147,237,8
40 DATA 145,242,8,101,170,7,245,257,167,155
50 DATA 165,6,147,32,15,145,33,15,167,260
60 DATA 159,81,5,13,167,170,147,208,169,174
70 DATA 49,146,49,184,146,44,187,174,101,146
80 DATA 210,185,165,5,145,19,173,174,238,146
90 DATA 74,173,141,145,75,173,147,23,156,147
100 DATA 159,165,81,208,169,75,91,72
```

C

NEBULUS

Si Nebulus vous empêche de tourner rond, ce 'tit listing arrive à point...carré..;

```
1 REM Invulnérabilité et vies infinies
2 REM sur NEBULUS
10 PRINT CHR$(147):POKE 646,1:POKE 53280,0
20 POKE 53281,0:FOR I=272 TO 312:READ A
30 POKE I,A-5:NEXT:POKE 816,16:POKE 817,1
40 LOAD
50 DATA 37,170,249,174,37,146,245,8,174,40
60 DATA 146,246,8,174,6,146,247,8,101,174,8
70 DATA 146,46,186,174,174,146,216,133,146,194
80 DATA 133,174,101,146,69,152,243,37,213,101
```



AMSTRAD

HYDROFOOL

C'est l'histoire d'un mec, que sans notre listing il est mort. Donc pour vous éviter de ramer, tapez cette petite bi-douille.

```
1 REM HYDROFOOL version Cassette.
10 MODE 1:OPENOUT"X":MEMORY &7CF:LOAD""
20 POKE &865,&C3:POKE &866,0:POKE &867,&BE
30 B=0:FOR I=&BE00 TO &BE3B:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
40 IF B<>4607 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
50 CALL &7D0
60 DATA 62,195,50,117,117,33,35,190,17,28,131,1,12,0,237,176,33
70 DATA 47,190,17,71,150,1,13,0,237,176,14,255,33,52,113,205,22
80 DATA 189,32,65,76,65,78,32,83,85,71,65,82,32,40,48,53,51,50
90 DATA 32,54,49,51,48,53,52,41
```

AMSTRAD

TRANTOR

Un des succés d'arcade pour CPC de cette année .Basé sur le principe du ' premier qui bouge est mort ' ce jeu est l'un des mieux réalisés tant au niveau sonore que graphique.

```
1 'Vies inlinies sur TRANTOR version Disquette
10 MODE 0:OUT &FA7E,1:READ A$:WHILE A$<>"GRRR":POKE &7E4B+F,VAL("&"+A$)
20 F=F+1:READ A$:WEND:POKE &7E4A,&F3:READ A$:WHILE a$<>"BOUH"
30 POKE &A000+I,VAL("&"+A$):READ A$:I=I+1:WEND:CALL &7E4A
40 DATA DD,21,3F,81,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,11,81,5D,CD,57,80
50 DATA 21,10,81,35,CA,43,7F,DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,23,DD,4E,00,DD
60 DATA 23,DD,46,00,DD,23,DD,7E,00,32,0F,7F,DD,23,DD,7E,00,32,F9,7E,DD
70 DATA 23,DD,7E,00,32,00,7F,32,12,7F,DD,23,DD,7E,00,32,36,7F,DD,23,DD
80 DATA 7E,00,32,39,7F,DD,23,22,08,81,ED,43,06,81,E5,21,00,00,59,50,A7
90 DATA 06,09,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,10,F9
100 DATA 22,0B,81,43,E1,78,32,0A,81,B7,28,07,C5,CD,D8,7F,C1,10,F9,ED,5B
110 DATA 0B,81,7A,B3,28,0D,ED,53,0D,81,CD,D8,7F,21,FF,FF,22,0D,81,2A,08
120 DATA 81,ED,5B,06,81,06,00,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,28,1B,7A
130 DATA 83,C2,FE,7E,E1,D1,06,00,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,83,C2,10
140 DATA 7F,ED,48,08,81,ED,5B,06,81,21,00,00,0A,C5,4F,06,00,09,C1,03,1B
150 DATA 7A,B3,C2,29,7F,11,00,00,A7,ED,52,C2,4D,7F,C3,60,7E,CD,8D,80,31
160 DATA F8,BF,FB,C3,00,A0,CD,41,80,F3,21,53,7F,AF,77,2B,7C,B5,C2,54,7F
170 DATA 21,D0,7F,AF,77,23,7C,FE,C8,20,F8,1E,FF,3E,07,0E,3B,CD,82,7F,3E
180 DATA 05,0E,0A,CD,B2,7F,3E,0A,0E,0F,CD,B2,7F,01,E2,04,CD,AC,7F,3E,05
190 DATA 0E,05,CD,B2,7F,3E,0A,0E,0F,CD,B2,7F,01,C4,09,CD,AC,7F,1D,20,D5
200 DATA 21,A7,7F,11,00,00,01,05,00,ED,B0,C7,01,89,7F,ED,49,0B,78,B1,20
210 DATA F8,C9,06,F4,ED,79,06,F6,ED,78,F6,C0,ED,79,E6,3F,ED,79,06,F4,ED
220 DATA 49,06,F6,4F,F6,80,ED,79,ED,49,C9,FB,06,0A,76,10,FD,F3,C9,3A,12
230 DATA 81,C6,C1,4F,3A,11,81,47,CD,04,80,D2,50,7F,3A,12,81,3C,32,12,81
240 DATA FE,09,C0,E5,AF,32,12,81,3A,11,81,3C,32,11,81,5F,CD,57,80,E1,C9
250 DATA D5,E5,79,32,1F,81,32,21,81,78,32,1D,81,01,7E,F8,21,18,81,1E,09
260 DATA CD,94,80,E1,ED,58,0D,81,CD,B4,80,E5,CD,D0,80,E1,D1,3A,14,81,FE
270 DATA 40,20,0E,3A,15,81,FE,80,28,07,3A,16,81,B7,C0,37,C9,A7,C9,01,7E
280 DATA F8,3E,08,CD,EB,80,CD,D0,80,3E,07,CD,E8,80,AF,CD,EB,80,18,10,01
290 DATA 7E,F8,3E,0F,CD,EB,80,AF,CD,EB,80,7B,CD,EB,80,3E,08,CD,EB,80,CD
300 DATA D0,80,3A,14,81,E6,20,28,F1,C9,C5,01,7E,FA,3E,01,ED,79,06,82,11
310 DATA 00,00,1B,7A,83,20,FB,10,F6,C1,C9,01,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,EB
320 DATA 80,23,1D,20,F8,C9,0C,7E,ED,79,00,23,ED,78,F2,A3,80,E6,20,20,F1
330 DATA C9,0C,ED,78,77,0D,23,1B,ED,78,F2,B4,80,E6,20,CB,7A,B3,C2,AD,80
340 DATA 0C,ED,78,0D,ED,78,F2,C5,80,E6,20,C2,C1,80,C9,21,14,81,ED,78,FE
350 DATA C0,36,FA,0C,ED,78,0D,77,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9
360 DATA F5,F5,ED,78,B7,38,FB,B7,30,03,C3,50,7F,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D
370 DATA 00,20,FC,F1,C9,03,00,00,00,00,00,00,00,00,FF,FF,00,03,00,00,03,4A
380 DATA 53,00,00,00,00,00,4C,00,00,00,C1,02,C9,2A,FF,28,43,29,20,31,39
390 DATA 38,37,20,41,50,50,4C,45,42,59,20,41,53,53,4F,43,49,41,54,45,53
400 DATA 07,1E,24,A9,00,82,8A,49,F2,8B,B0,E0,AB,01,03,3D,B2,51,39,55,GRRR
410 DATA 21,09,A0,22,26,AA,C3,24,A9,21,43,2A,36,C9,21,5D,0C,36,C9,00,00
420 DATA 00,00,00,00,00,00,C3,00,01,BOUH
```

AMSTRAD

GLIDER RIDER

Le soft préféré d'un de mes copains. Un petit bonhomme sur une moto qui se transforme en delta-plane (la moto, pas le bonhomme !).Une musique quasi-inégalée sur AMSTRAD.Mais diantre, que ce jeu est dur ! Enfin, plus maintenant...!!!

```
1 REM Désactive les lasers et donne de l'énergie,
2 REM du temps et des bombes inlinis
3 REM sur GLIDER RIDER version Cassette et Disquette
10 OPENOUT"X":MEMORY 1023:LOAD"glider.bin"
20 POKE &12DF,&BF:POKE &1314,&B7:POKE &334D,&18
30 POKE &44E4,&C9:POKE &11BB,&C9:CALL &400
```

BRAVESTARR

Les adaptations de dessins animés, ne sont jamais géniales, à l'excéption de Bravestarr. Vous incarnez le sherif de l'an 3000, et vous devez tuer tous les méchants vilains pas beaux.



```
1 REM Invulnérabilité et temps infini
2 REM sur BRAVESTARR
10 FOR I=304 TO 360:READ A:POKE I,A-5:NEXT
20 POKE 338,44:POKE 341,44:POKE 344,44:POKE 347,44
30 POKE 816,48:POKE 817,1:LOAD
40 DATA 37,170,249,167,11,165,62,147,213,13
50 DATA 145,214,13,101,167,80,165,6,147,178
60 DATA 9,145,179,9,81,5,9,174,101,146,45
70 DATA 61,174,84,146,174,55,146,176,53,146
80 DATA 247,52,146,135,54,174,49,146,214,41
90 DATA 81,73,33,75,91,72
```

AMSTRAD

AVENGER

Faire une suite à un must comme 'THE WAY OF THE TIGER' était risqué et les programmeurs sont tombé dans le piège. Le soft est quand même sympa, et mérite d'être fini grace au petit listing ci-dessous.

```
1 REM Empêche kwon d'être fatigué pour
2 REM qu'il te donne de l'énergie.
3 REM sur AVENGER version Disquette.
10 B=0:FOR I=&9A TO &C7:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
20 IF B=3628 THEN PRINT"INSERER AVENGER":CALL &BB18:CALL &9A
30 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
40 DATA 0,62,1,205,14,188,33,196,0,205,212,188,34,197,0
50 DATA 17,0,0,33,0,1,14,65,223,197,0,33,169,0,34,110,1
60 DATA 195,0,1,175,50,193,108,195,219,101,132,0,0,7
```

AMSTRAD

HUNCHBACK II

Bien plus attrayant que le premier. Notre bossu doit décrocher toutes les cloches de chaque tableau, afin de retrouver sa dulcinée....Ils se marièrent mais n'eurent aucun enfant.

```
1 REM Vies inlinies sur HUNCHBACK II version Cassette.
10 B=0:MEMORY &2000:FOR I=&BE00 TO &BE2A
20 READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
30 IF B=&12A4 THEN LOAD"hunchback II",&A300:CALL &BE00
40 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
50 DATA 33,226,57,54,195,35,54,22,35,54,190,33,64,0,229
60 DATA 33,0,187,229,195,183,57,229,33,116,2,54,44,35,54
70 DATA 133,225,241,243,251,33,246,132,54,167,195,104,66
```

La plupart des trucs et astuces que nous donnons peuvent fonctionner sur l'ensemble des machines. Essayez-les, vous aurez souvent de bonnes surprises.

AMIGA

INSANITY FIGHT

Pour passer entièrement la première partie sans ennui, place-toi dès le début à l'extrémité droite de l'écran et passe en vitesse maximale.

KING OF CHICAGO

Ne jamais tuer 'THE OLD MAN' en présence de Ben ou de l'un de ses amis. Ben doit faire partie de l'équipe pour conquérir la partie ouest de Chicago.

THE HUNT FOR THE RED OCTOBER

Quand vous reprenez une partie sauvegardée, tous les navires ennemis disparaîtront.



AMSTRAD

JACK THE NIPPER

Pour avoir de l'énergie infinie, ichoisissez l'option de redéfinition des touches et tapez le mot ZAPIT

MERCENARY

A savoir, quand on veut accéder au vaisseau de la colonie.
Paylar :
L'amplificateur de pouvoir doit être utilisé pour son propre vaisseau, sinon du concorde.
Le fromage qui peut aussi être porté dans une poche est le vaisseau le plus rapide.
La "toile d'araignée" est un passe-partout imparable.
L'évier de cuisine sert à transporter les objets pesants.
La clé, une fois sur place, permet de poursuivre l'exploration.

Et voici des positions d' ascenceurqui mènent au complexe sous-terrain:
Ø9 Ø6 : ici, des clés à récupérer
Ø3 ØØ
Ø9 Ø5
81 35 : dans le désert, mais le jeu en vaut la chandelle
Ø3 15 : au-dessus du vaisseau interstellaire. Tu y trouveras le passe en question.
** ** : il s'agit de la "base stellaire" ou station de patrouille arctique des Targs.

NEBULUS



Pour arrêter la pendule et obtenir des vies infinies, maintiens la touche SHIFT appuyée et presse simultanément sur les touches MD ou DP ou CW ou HL. La combinaison à choisir varie, mais en appuyant sur la touche TAB, tu retrouveras toujours le jeu normal.
SHIFT + un numéro t'ammenera à la tour de même numéro, et SHIFT + 9 allumera ou eteindra le petit oiseau.

SABOTEUR

Vies infinies :
POKE &5E92,Ø
Temps infini :
POKE &47B3,Ø:POKE &47BB,Ø

SABOTEUR II

Energie infinie :
POKE &960E,Ø
Temps infini :
POKE &33FA,Ø

SHOCKWAY RIDER

Invulnérabilité :
POKE &7D8E,Ø

SPINDIZZY

Temps infini :
POKE &A831,&C9

DRILLER

La semaine dernière, nous avons publié un petit listing pour avoir de l'énergie, bouclier et temps infinis. Daniel WEBSTER, nous a envoyé la solution de ce jeu avec un super plan (et hop... 700 F pour lui!). La 2e partie de la solution et le plan paraîtront la semaine prochaine dans notre n° 4 du 30 novembre.
Chaque secteur est analysé en donnant les solutions des énigmes qui s'y trouvent, sa relation avec les autres secteurs et les positions de forage dans le secteur. Pour utiliser les coordonnées de forage, il faut simplement se placer à ces coordonnées, se tourner vers la direction indiquée et appuyer sur "D" pour positionner la foreuse.

Secteur 1: Amethyst

Si tu veux des points supplémentaires, tire sur les murs (en commençant par le haut sinon le mur sera détruit).
Pour te recharger en énergie, il faut que tu te hisses sur le plateau qui se trouve en haut du mât.

Dans le hangar:

D'abord, détruis les cristaux du bouclier qui se trouvent par terre, puis tire sur le cristal du bouclier principal pour les régénérer. Pour gagner des points supplémentaires, tire sur le support du cristal de l'énergie principale avant de tirer sur le cristal même.

Coordonnées de forage: 6400, 6050. Direction: NORD

Secteur 2: Lapis Lazuli

Tire sur les pyramides pour gagner des points et pour t'ouvrir un passage à travers le secteur.
Regarde au dessus du mur et tire sur le petit cube-interrupteur pour rendre le mur invisible. Une fois de l'autre côté du mur, tire encore une fois sur ce cube pour faire apparaître la porte de sortie du secteur.

Coordonnées de forage: 4096, 3746. Direction: NORD

Secteur 3: Emerald

Cette fois, tu as affaire aux gardiens des portes. Pour échapper à leur vigilance, tu as intérêt à raser les murs extérieurs, sinon tu peux aussi te mettre hors de leur portée en traversant le secteur à la diagonale.

NOTE: Calcule bien ton avancée : la porte SUD est non seulement gardée mais elle est aussi protégée par un bloc impossible à contourner sans se faire remarquer.

Coordonnées de forage: 3746, 4096. Direction: EST Secteur 4: Malachite

Pour stopper les attaques, tire sur les yeux. Quant aux masochistes, ils peuvent toujours leur tirer sur le nez et ces derniers reprendront leurs assauts de plus belle.
Tire sur tous les gros blocs pour dégager le chemin, ce qui te permettra de forer et de gagner des points.

Dans le Komplex:

Tire à droite, tire à gauche, sur les assaillants, et le plus rapidement possible, afin d'éviter un dommage excessif au bouclier. Tire sur la large plaquette: quand tu seras arrivé dans le secteur GRAPHITE, actionner l'interrupteur aura pour effet d'éteindre le champ de force dans le secteur TRACHITE.

Coordonnées de forage: 5952, 5026. Direction: NORD

Secteur 5: Ruby

Pour tourner au croisement des passages, il vaut mieux donner à ton véhicule un angle de virage à 90 degrés et avancer lentement en tournant après chaque mouvement jusqu'à alignement.
Si tu tires sur le surveillant, il ripostera. Un deuxième tir aura pour effet de stopper son attaque

Coordonnées de forage: 3746, 2550. Direction: EST

Secteur 6: Aquamarine

Pour entrer et trouver le jet, tire sur les portes du hangar le plus au nord.
Aligne ton véhicule sur la flèche dirigée vers l'ouest et sors à pied afin de te retrouver sans encombre sur les allées du secteur RUBY.

Coordonnées de forage: 5120, 2896. Direction: SUD

Secteur 7: Beryl

Tire sur les trois symboles qui apparaissent sur le mur nord pour les modifier. Pour ouvrir la porte nord, il te faudra en faire des triangles; la porte ouest, elle, s'ouvrira avec trois hexagones.
Si la porte disparaît, rendant ainsi la salle sans issues, tire sur n'importe quoi pour la visualiser.

Coordonnées de forage: 7104, 3512. Direction: NORD

Secteur 8: Topaze

Prend position sur la petite plate-forme sur le côté est du mur et tire sur l'un des petits cubes pour actionner l'ascenseur et accéder au Komplex. Tire sur le garde pour le faire pivoter et le rendre inoffensif.

Dans le Komplex:

Tire plusieurs fois sur le haut de la banque de données EST afin de faire apparaître le cristal énergétique de façon permanente. Tu gagneras de l'énergie en tirant sur celui-ci.

Derrière la banque de données EST se trouve l'entrée d'un tunnel; traverse ce tunnel et sors de l'autre côté pour accéder au Komplex visible du secteur Amethyst. Une fois dans le Komplex, tire sur les blocs d'est en ouest pour activer les transporteurs qui entourent l'équateur.

Coordonnées de forage: 3077, 1310. Direction: SUD

Secteur 9: Niccolite

Tire sur l'interrupteur. Ceci te permettra, avec l'activation simultanée des interrupteurs dans les secteurs Alabaster, Quartz et Opal, de pénétrer dans le côté clair. Pour traverser le champs de mines sans trop d'encombre, déplace-toi rapidement tout en restant très proche d'un des gros blocs.

Coordonnées de forage:Voir manuel p25 Direction: Idem.

COMMODORE

GUNSHIP

Note le chiffre ,qui avoisine 52, affiché sur le compteur avec l'apparition de l'écran-titre.
Quand la cassette doit être retournée, avance celle-ci jusqu'à atteindre ce chiffre. Charge le programme en pressant sur "PLAY".
Cette manoeuvre te permettra de réduire de 5 minutes le temps de chargement de la version cassette.

IMPOSSIBLE MISSION II

Dans ce jeu, il va de ton intérêt de maîtriser l'art du saut à la perfection.
Ménage tes efforts : l'assemblage des pièces du puzzle se révèlera comme une véritable épreuve cérébrale.

CHALLENGE DES GOBOTS

Vies infinies :
POKE 28798,8Ø:SYS 16384

ELITE

Coordonnées :
POKE 9649,X:POKE 965Ø,Y
Capacité du cargo = 255 tonnes :
POKE 967Ø,255
POKE 9696,255
Nombre d'ennemis :
POKE 9699,Ø-255
Nombre de missiles :
POKE 9619,Ø-255

EXOLON

Vies infinies :
POKE 7427,2Ø5
Execution : SYS 2Ø61

FAIRLIGHT

Ralentissement de l'affichage des images :
POKE 39419,173
Execution : SYS 2Ø992

SCOOBY DOO

Vies infinies :
POKE 745Ø,96
Execution : SYS 256Ø

THRUST

Vies infinies :
POKE 6139,234
POKE 614Ø,234
POKE 29734,234
Execution : SYS 23Ø4

SPECTRUM

FIRELORD

Vies infinies :
POKE 3451Ø,Ø

FLYING SHARK

Changer de niveau à chaque fois que l'on te tue :
POKE 4297Ø,24
Donne des armes, du bonus, des vies à chaque fois que tu tues un ennemi :
POKE 47Ø39,62
Tue les avions avant même qu'ils apparaissent à l'ecran :
POKE 493Ø3,62

GARFIELD

Nourriture infinie :
POKE 33595,Ø



GAME OVER

Pour commencer à la fin de la première partie :
POKE 32342,Ø
Pour changer la couleur de ton joueur dans la deuxième partie :
POKE 32862,C

ATARI

LEASURE SUIT

Pour passer les questions du début dans LEASURE SUIT, appuyez sur les touches : ALTERNATE + X.

TRANTOR

Codes pour TRANTOR : en disposant juste des trois ou quatre premières lettres, on peut trouver les codes en entier.



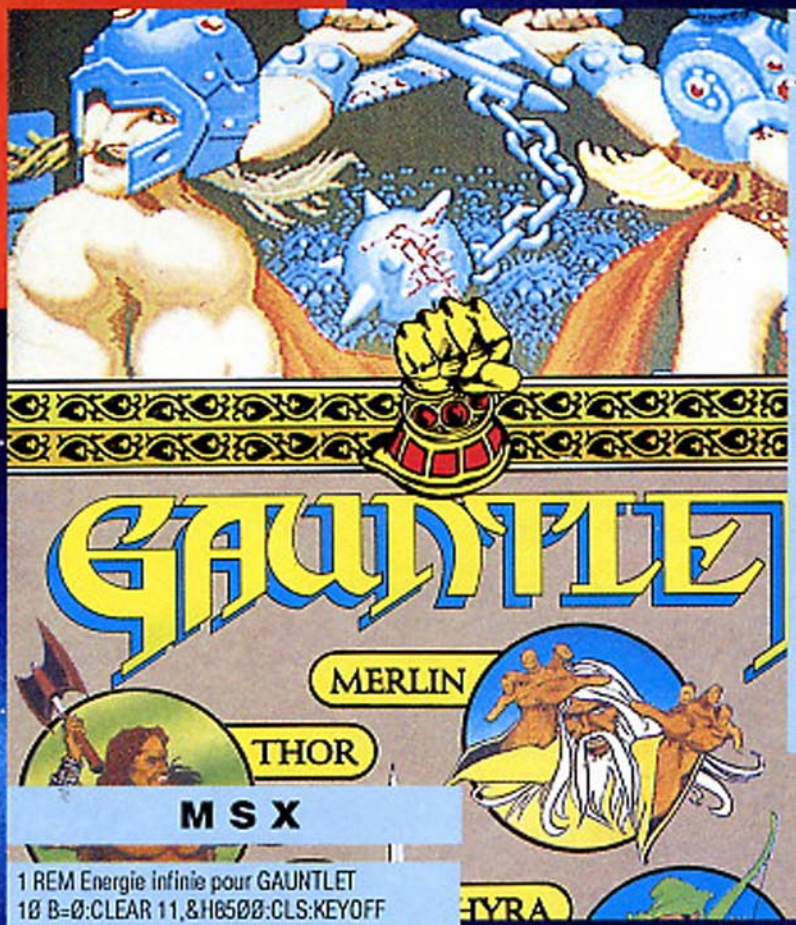
ASSEMBLY	LANGUAGE
COMPILER	OPERATOR
COMPUTER	PERSONAL
DATABASE	PORTABLE
DIGITISE	SCHEDULE
GRAPHICS	SEQUENCE
HARDWARE	SOFTWARE
KEYBOARD	TERMINAL

LEATHERNECK

Pendant le jeu, tapez CUTHBERTNECK et appuyez sur F3 pour devenir invulnérable des ennemis.

BETTER DEAD THAN ALIEN

Un petit truc pour avoir des possibilités supplémentaires. Taper ELV et :
F1 : Eparpillement.
F2 : Puissance de feu multipliée.
F3 : Puissance maximale des tirs automatique.
F4 : Missile blindé.
F5 : Frappeur
F6 : Bombe à neutron
F7 : Vaisseau clone
F8 : Bouclier
F9 : Passage d'un tableau à l'autre
F10 : Barres gratuites de puissances.



AMSTRAD

```
1 REM Vies infinies sur GAUNTLET version Disquette
10 CLS:FOR Z=&4000 TO &4064:READ Y$:POKE Z,VAL("&"+Y$)
20 X=X+VAL("&"+Y$):NEXT Z
30 IF X<>7668 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS ":END
40 DATA 21,5D,40,CD,D4,BC,22,5E,40,21,61
50 DATA 40,CD,D4,BC,22,62,40,21,00,60,1E
60 DATA 00,16,18,0E,11,DF,5E,40,C9,21,00
70 DATA 60,1E,00,16,18,0E,11,DF,62,40,21
80 DATA 00,70,1E,00,16,1C,0E,11,DF,5E,40
90 DATA 3E,29,87,32,0C,70,D6,02,32,0D,70
100 DATA D6,03,32,0E,70,1E,00,16,1C,0E,11
110 DATA 21,00,70,E5,D5,DF,62,40,D1,E1,0E
120 DATA 12,DF,62,40,C9,64,00,00,07,85,00,00,07
130 PRINT"Mets la disquette dans le lecteur sans la protection d'écriture"
140 PRINT:PRINT"Presse une touche ....":CALL &BB18
150 CALL &4000
160 POKE &613A,0:POKE &613B,0:POKE &613C,0
170 POKE &613D,0:POKE &613E,0:POKE &613F,0
180 POKE &611B,0:POKE &611C,0:POKE &611D,0
190 CALL &401F
200 CLS:PRINT"Ta disquette est pokée ...":PRINT
210 PRINT"Presse une touche pour jouer":CALL &BB18:|CPM
```

MSX

```
1 REM Energie infinie pour GAUNTLET
10 B=0:CLEAR 11,&H6500:CLS:KEYOFF
20 POKE &HFCAB,1:FOR I=&HE300 TO &HE32F
30 READ A:POKE I,A:B=B+1:NEXT
40 IF B=5086 THEN 60
50 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
60 POKE &H3E11,0:POKE &H31C,0
70 SCREEN2:DEFUSR=&HE300:A=USR(A)
80 DATA 33,41,227,205,198,110,33,15
90 DATA 227,34,92,225,195,0,225,175
100 DATA 24,9,50,242,165,50,243,165
110 DATA 50,244,165,24,9,50,80,164
120 DATA 50,81,164,50,82,164,195,0
130 DATA 132,34,67,65,83,58,34,58
```

AMSTRAD

```
1 REM Energie infinie sur GAUNTLET
2 REM version Cassette
10 MODE 1:MEMORY &3FFF:B=0
20 FOR I=16384 TO 16427:READ A
30 POKE I,A:B=B+A:NEXT
40 IF B=4033 THEN 60 ELSE GOTO 50
50 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
60 PRINT"INSERER ORIGINAL GAUNTLET I"
70 CALL &BB18:CALL 16384
80 DATA 6,0,17,0,192,205,119,168,33
90 DATA 112,1,205,131,188,33,27,106
100 DATA 34,201,2,33,36,64,17,112,1
110 DATA 1,8,0,237,176,62,107,195
120 DATA 239,1,62,201,50,149,155
130 DATA 195,0,132,0
```

SPECTRUM

Ne pas manger les pots marqués "XXO". Ils sont empoisonnés. Pour traverser les murs, il te faut appuyer sur les curseurs haut et bas.

MSX

Sur GAUNTLET quand un des joueurs est mort, il faut attendre que l'autre joueur ait fini le tableau et que le suivant se charge, puis appuyer sur le bouton de tir. Alors le joueur ressuscitera avec 2000 points de vie.

COMMODORE

Il y a parfois une potion jaune qui est indestructible et qui ne peut être ramassée que par THYRA.

COMMODORE

```
1 REM Energie infinie sur GAUNTLET
10 FOR I=276 TO 300:READ A
20 POKE I,A-5:NEXT:SYS 62806
30 POKE 1046,240
40 DATA 167,5,147,46,191,147,65
50 DATA 165,147,134,194,167,76
60 DATA 147,89,178,147,130,203
70 DATA 147,185,201,61,25,14
```

MSX

Clefs infinies :
POKE &HA5F2,0
POKE &HA5F3,0
POKE &HA5F4,0

Potions infinies :
POKE &HA450,0
POKE &HA451,0
POKE &HA452,0

SPECTRUM

Vies infinies :
POKE 48488,201
Energie infinie :
POKE 48491,0
POKE 48497,0
Potions infinies :
POKE 43632,0
POKE 43633,0
POKE 43634,0
Clefs infinies :
POKE 44050,0
POKE 44051,0
POKE 44052,0

TOUS

Lorsque vous attendez à peu près 30 secondes sans bouger, toutes les portes s'ouvrent. Et si vous êtes encore plus patient tout les murs se transformeront en "EXIT" (sorties).

AMSTRAD

Tu n'as pas manqué de chargeur et tu veux finir la partie. Dans ce cas, entreprends le jeu dès que ton énergie atteindra 150 points.
Une fois ton bonhomme mort, détruis le squelette de l'autre joueur, et lorsque l'énergie du bonhomme restant aura considérablement diminué, tire pour jeter un sort.
Tu peux faire renaître le mort en tirant lorsque Gauntlet apparaîtra sur le marqueur, sachant qu'il faudra procéder par alternance.

AMSTRAD

```
10 REM Vies infinies pour GAUNTLET II version Disquette
20 DATA CD,96,BE,21,00,40,1E,00,2A0,16,11,0E,17,DF,A6,BE,3A,2C9
30 DATA A4,BE,32,18,41,C9,21,A5,37C,BE,CD,D4,BC,22,A6,BE,79,51A
40 DATA 32,A8,BE,C9,C9,84,00,00,3AE
50 N=8:A=&BE80:L=10
60 WHILE L<60:GOSUB 70:WEND:GOTO 120
70 CS=0:FOR X=1 TO 8:READ Y$
80 V=VAL("&"+Y$):POKE A,V:CS=CS+V:A=A+1:NEXT
90 READ Z$:C=VAL("&"+Z$)
100 IF C<>CS THEN PRINT"ERREUR DES LES DATAS":END
110 L=L+10:RETURN
120 PRINT"METTEZ GAUNTLET II DANS LE DRIVE PUIS PRESSEZ UNE TOUCHE"
130 CALL &BB06:CALL &BE80:POKE &BEA5,&85:CALL &BE80:ICPM
```

COMMODORE

```
1 REM Energie infinie sur GAUNTLET II
10 SYS 65371:POKE 53280,0:POKE 53281,0:POKE 646,1
20 FOR I=8448 TO 8512:POKE I,255:NEXT
30 POKE 53248,100:POKE 53249,100:POKE 53276,1
40 FOR I=528 TO 591:READ A:POKE I,A-5:NEXT:SYS 528
50 DATA 37,49,252,37,113,250,174,32,146,213,13,174
60 DATA 63,146,214,13,81,21,13,174,37,146,53,48,174
70 DATA 58,146,54,48,174,7,146,55,48,81,8,47,243,43
80 DATA 213,174,160,146,22,213,174,6,146,26,213,174
90 DATA 137,146,253,12,243,6,213,174,101,146,236,159,101
```

AMSTRAD

```
1 REM Energie infinie ou extra bonus
2 REM sur GAUNTLET II version Cassette
10 B=0:FOR I=1360 TO 1424:READ A
20 POKE I,A:B=B+A:NEXT
30 PRINT" 1 - ENERGIE INFINIE"
40 PRINT" 2 - EXTRA BONUS"
50 IF B=5732 THEN 60 ELSE GOTO 80
60 MODE 1:PRINT"INSERER GAUNTLET II"
70 CALL &BB18:CALL 1360:END
80 MODE 1:PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
90 DATA 205,24,167,245,33,112,1,17
100 DATA 135,146,62,22,205,161,188
110 DATA 33,183,1,17,64,02,62,171
120 DATA 174,119,35,27,122,179,32
130 DATA 246,241,254,49,40,5,33,130
140 DATA 5,24,03,33,137,05,34,61,3
150 DATA 195,183,1,33,188,45,54,3,24
160 DATA 05,33,56,35,54,201,195,160,0
```

ATARI

Quand tu ouvres un coffre appuie sur la touche 'INSERT' et alors un truc apparaîtra, ramasse le, et il te donnera 50000 points de vie.

ATARI

```
1 REM 999999 points de vies sur GAUNTLET
10 B=0:DEF SEG=-1:FOR I=&H20000 TO &H20142
20 READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
30 IF B<>23955 THEN 60
40 DEF SEG=0:LOC#=&H20056:POKE LOC#,999999
50 EXE=&H20000:CALL EXE:END
60 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 DATA 63,60,0,1,47,60,255,255,255,255,47,60,255,255
80 DATA 255,255,63,60,0,5,78,78,222,252,0,12,72,122,0
90 DATA 122,63,60,0,9,78,65,92,143,63,60,0,1,78,65,84
100 DATA 143,63,60,0,1,63,60,0,0,63,60,0,2,63,60,0,1
110 DATA 63,60,0,0,66,167,47,60,0,2,4,0,63,60,0,8,78
120 DATA 78,222,252,0,20,35,252,0,0,13,112,0,2,5,66,63
130 DATA 60,0,1,63,60,0,0,63,60,0,2,63,60,0,1,63,60,0
140 DATA 0,66,167,47,60,0,2,4,0,63,60,0,9,78,78,222
150 DATA 252,0,20,72,122,0,147,63,60,0,9,78,65,92,143
160 DATA 78,249,0,2,0,144,80,108,101,97,115,101,32,105
170 DATA 110,115,101,114,116,32,71,97,117,110,116,108
180 DATA 101,116,32,40,108,105,115,107,32,65,41,32,105
190 DATA 110,116,111,32,100,114,105,118,101,32,65,46
200 DATA 13,11,77,97,107,101,32,115,117,114,101,32,116
210 DATA 104,97,116,32,116,104,101,32,119,114,105,116
220 DATA 101,32,112,114,111,116,101,99,116,32,116,97,98
230 DATA 32,105,115,32,111,102,102,46,13,11,13,80,114
240 DATA 101,115,115,32,97,110,121,32,107,101,121,32
250 DATA 116,111,32,99,111,110,116,105,110,117,101,46
260 DATA 46,46,13,11,13,11,13,11,7,0,13,11,80,114,101
270 DATA 115,115,32,116,104,101,32,114,101,115,101,116
280 DATA 32,107,101,121,32,116,111,32,99,111,110,116
290 DATA 105,110,117,101,46,46,46,13,11,13,11,82,112,77,0
```





EUX...



PRINCE LOVE SEXY

NO
ALPHABET STREET
GLAM SLAM
ANNA STESIA
DANCE ON
LOVE SEXY
WHEN 2 R IN LOVE
I WISH U HEAVEN
POSITIVITY

50 K7 de PRINCE A GAGNER

G	N	O	K	Y	E	K	N	O	D
E	T	I	L	E	C	Y	R	U	S
E	R	I	A	T	I	L	I	T	U
F	L	O	G	I	C	A	A	R	X
S	D	T	L	E	C	Y	O	T	E
E	U	O	I	B	N	T	B	Y	N
C	S	B	D	T	N	E	L	O	E
T	E	R	E	A	U	L	S	K	R
O	G	U	R	R	A	S	O	I	I
R	A	T	S	R	E	P	U	S	S

Entre les gouttes précieuses de la pluie pourpre - (PURPLE RAIN) - **PRINCE ROGER NELSON**, le Kid de Minneapolis guinche seul sur son nuage agité de fusions Funk Rock. Etoile mystérieuse qui n'accorde jamais d'interviews, ROGER NELSON est avant tout un magicien d'OZ de l'espace climatisé des studios. Ecriture, composition, production, programmation et délire en tout genre, le Kid préserve farouchement son indépendance en domptant seul toutes ces machines. Sur scène, il est aussi sexe et sueur pour le plus bandant des peep shows. Dieu ou diable, noir et blanc, seul ou en groupe, **PRINCE** trace déjà aujourdh'ui sur sa palette graphique les couleurs de demain.
Cette semaine, WEA s'associe à JOYSTICK Hebdo pour vous offrir 50 K7 de Love Sexy
Pour gagner, c'est hyper simple: Retrouvez dans la grille tous les mots de la liste. Ils sont inscrits dans tous les sens: de haut en bas et inversement, de gauche à droite et vice et versa, et en diagonale. Les lettres peuvent servir pour plusieurs mots. Remettez dans l'ordre les lettres qui ne sont pas utilisées, et vous trouverez le Jeu mysterieux. Envoyez votre réponse en découpant obligatoirement le bulletin ci dessous à

JOYSTICK JEUX
177 RUE SAINT HONORÉ
75001 PARIS
ET LES **50 PREMIERS GAGNANTS** RECEVRONT CETTE SUPER K7 DE **PRINCE.**
CETTE SEMAINE LE JEU MYSTERIEUX A 6 LETTRES.

LE JEU MYSTERIEUX A 6 LETTRES

CYBOR	GENESIS	RALLYE	TITUS
CYRUS	GLIDER	SECTOR	TRANTOR
DONKEY KONG	GOLF	SEGA	TURBO
ELITE	NEXUS	SIRENE	UTILITAIRE
EREBUS	POKE	SUPER STAR	YETI

JEU MYSTERIEUX DU 23 NOVEMBRE

☐☐☐☐☐☐

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
CP _____ Ville _____
Age _____ Ordinateur _____





PAR FRANCOIS LE GRIGUER

J'APPRENDS

AUJOURD'HUI TU ENTRES VRAIMENT DANS L'ACTION AVEC LE DEPLACEMENT DU JOUEUR. LES ORDRES QUE TU DONNES AU JOYSTICK SE TRADUISENT PAR UNE EVOLUTION A L'ECRAN ET LA SEMAINE PROCHAINE LES ADVERSAIRES FONCTIONNERONT EGALEMENT. N'OUBLIE SURTOUT PAS QUE, LE PROGRAMME BASIC, EST LE REFLET EXACT DES ORDINOGRAMMES QUI REPRESENTENT LA LOGIQUE DU TRAITEMENT. LE BASIC EST UN LANGAGE PARMI BEAUCOUP D'AUTRES, AVEC SES MOTS-CLE ET SES REGLES D'ECRITURE, TRES BIEN ADAPTES AUX DEBUTS EN INFORMATIQUE.

UN VRAI TABLEAU DE BORD

Ça ne coûte pas cher d'avoir un vrai tableau de bord avec le nombre de vies, le score et le score à battre (HIGH). Tu le places en bas d'écran en ligne 25 avec une couleur de fond différente.

VIES 2Ø SCORE Ø HIGH 5Ø7ØØ.

En début de partie affichage:
- du mot «vies
- de la variable vies (valeur d'initialisation 20)
- du mot «score»
- de la variable score (valeur d'initialisation 0) en prévoyant la place pour 6 caractères
- du mot «HIGH»
- du contenu de la première ligne du fichier score (score (1)) (score le plus élevé).

En cours de partie 2 zones seulement seront réaffichées selon les gains ou pertes du joueur (2 sous-programmes) :
- la variable vies
- la variable score.

JOYSTICK ATTACK

DES CONSTANTES ET DES VARIABLES...

Ce module va être répété à chaque début de partie, il est capital de le définir avec précision pour que le jeu puisse fonctionner correctement et corresponde au scénario. Ici pas d'ordinogramme mais deux tableaux descriptifs.

Constantes à déclarer

nom	valeur	observations
bordf	15	Couleur flash BORDER (perte d'une vie)
fondØ	13	INK du fond attaque adversaires
fond 1	11	INK du fond fuite adversaires
point	1ØØ	valeur des points (normal)
pointm	3ØØ	valeur des points (mutlplié)
bonus	1ØØØ	valeur de base du Bonus
engjou$	CHR$ (231)	caractère représentant l'engin du joueur
engz$	" "	caractère pour l'effacement engin du joueur (Espace)
adv$	CHR$ (232)	caractère représentant un adversaire
advz$	" "	caractère pour l'effacement d'un adversaire

Variables à déclarer

nom	valeur	observations
xjou	4	coordonnées engin joueur
yjou	aléatoire	" " mini=3 maxi=2Ø
vies	2Ø	nombres de vies
score	Ø	score en cours
adv	Ø	nombre d'adversaires en cours
adv max	1	nombre maximum d'adversaires
v point	point	valeur en cours des points (normal ou multiplié)
tbonus	15ØØ	délai pour prochain bonus
pladv	1ØØØ	délai pour augmenter le nombre d'adversaires
code	1	1=fuite adversaires Ø=attaque adversaires



LA PAGE DE SCORE EN INSTRUCTIONS

```
15Ø ' INITIALISATION PAGE DE SCORE
16Ø GOSUB 128Ø
17Ø RUN
124Ø '*********************************
125Ø '
126Ø '   PAGE DE SCORE
127Ø '*********************************
128Ø DIM nom$(8)
129Ø DIM score(8)
13ØØ DIM advers(5,2)
131Ø DATA
JOYSTICK,FRANCK,PAUL,DENIS,SOPHIE,YVAN,MAGALIE,ALPHA
132Ø DATA
5Ø7ØØ,3Ø1ØØ,152ØØ,1Ø1ØØ,73ØØ,69ØØ,51ØØ,45ØØ
133Ø FOR j=1 TO 8:READ nom$(j):NEXT
134Ø FOR J=1 TO 8:READ score(j):NEXT
135Ø '
136Ø MODE Ø:PEN 1:LOCATE 5,2:PRINT "S C O R E "
137Ø x=3:y=5
138Ø FOR j=1 TO 8:IF score>score(j) THEN 142Ø
139Ø NEXT
14ØØ GOSUB 162Ø
141Ø GOTO 161Ø
142Ø '
143Ø '
144Ø '   decaler les lignes de score
145Ø '
146Ø '
147Ø IF j=8 THEN 151Ø
148Ø FOR k=7 TO j STEP -1
149Ø nom$(k+1)=nom$(k):score(k+1)=score(k)
15ØØ NEXT k
151Ø nom$(j)="....."
152Ø score(j)=score
153Ø GOSUB 162Ø
154Ø LOCATE x,5+(j-1)*2:nom$(j)=""
155Ø FOR k=1 TO 1Ø
156Ø n$=INKEY$:IF n$="" THEN 156Ø
157Ø n=ASC(n$):IF n<32 OR n>122 THEN 156Ø
158Ø PRINT n$;
159Ø nom$(j)=nom$(j)+n$
16ØØ NEXT k
161Ø IF INKEY$="" THEN 161Ø ELSE RETURN
162Ø FOR m=1 TO 8
163Ø LOCATE x,y
164Ø PRINT nom$(m)
165Ø LOCATE 13,y
166Ø IF score(m)>99999 THEN LOCATE x+9,y
167Ø IF score(m)<1ØØØØ THEN LOCATE x+11,y
168Ø IF score(m)<1ØØØ THEN LOCATE x+12,y
169Ø PRINT score(m)
17ØØ y=y+2
171Ø NEXT m
172Ø RETURN
173Ø '*********************************
```

150 Ces lignes s'ajoutent dans le programme principal
1280 Dimensionnement des fichiers nom$ et score prévus pour 8 lignes (8 noms avec leurs scores)
1300 tu prévois déjà le fichier des adversaires. 5 adversaires et 2 zones (x et y) on en reparlera.
1310 Prénoms d'origine. Tu peux les remplacer suivant ton inspiration.
1320 Idem pour les scores
1330 Boucles d'initialisation des fichiers nom$ et score. Lecture DATA et transfert en fichier
1360 Affichage du titre de la page.
1370 Déclaration de x et y pour l'affichage des lignes
1380 Boucle pour rechercher si le score du joueur est > que l'un des scores du tableau. Si oui branchement en 1420.
1400 Branchement dans le sous-programme d'affichage de la page
1410 suite en 1610
1420 Le joueur entre dans les scores
1470 Si l'entrée est en 8ème ligne il n'y a pas de décalage à effectuer
1480 Boucle de décalage. La ligne 7 passe en 8, la 6 en 7 etc.:. jusqu'à la ligne d'entrée du joueur contenu en j.
1490 Le contenu du fichier nom$ (K) passe en nom$ (K + 1) idem pour score
1500 le compteur K est décrémenté de 1 (-1) par STEP -1 de la ligne 1480
1510 le contenu de nom$ (j) est remplacé par des points pour matérialiser la zone de composition du nom du joueur
1520 mise en fichier score du score du joueur
1530 affichage de la page score par sous-programme
1540 indiquer les coordonnées écran pour la saisie du nom y = 5 + (numéro de ligne (en j) -1) * 2 (2 interlignes).
1550 Boucle de saisie de 10 caractères (nom du joueur)
1560 n$ contient le caractère composé. Sans composition retour en 1560
1570 Affiche du caractère
1590 Mise en fichier nom$ du caractère
1610 Attente d'une touche pour sortir de la sèquence
1620 Sous-programme pour l'affichage des 8 lignes nom/score
1640 Affichage du nom
1660 Modification de la position d'affichage si le score = 6 caractères
1670 idem si le score = 4 caractères
1680 idem si le score = 3 caractères pour conserver l'alignement de l'affichage
1690 Affichage du score
1700 Maj de y (2 interlignes)
1720 Fin du sous-programme.

A PROPOS DES ADVERSAIRES

Le fichier «adv» contient pour chaque adversaire ses coordonnées x, y. Pour différencier ceux qui sont actifs des autres on décide que si x = Ø l'adversaire est inactif. Donc, tu dois prévoir la remise à zéro de ce fichier. Un autre domaine qui demande quelques explications c'est la définition de délais avant qu'une séquence ne soit exécutée. Deux ordres BASIC utilisables : AFTER (après) et EVERY (chaque) accompagnés du délai en 1/50eme de seconde, du numéro de chronomètre (Ø a 3) et de l'adresse de la séquence à exécuter.

Exemple : AFTER 4ØØ,Ø GOSUB 311Ø
ce qui va générer après 400/50eme de seconde, au chrono Ø, l'interruption du programme pour exécuter la séquence en ligne 311Ø.

Assignation des chronomètres	
N° chrono	Utilisation
Ø	fuite/attaque des adversaires
1	augmentation du nombre d'adversaires
2	bonus



PLUS DE PIMENT AVEC UN BONUS

Dans les constantes et variables tu as déclaré la valeur de base bonus = 1ØØØ et le délai d'exécution tbonus = 15ØØ. Il s'agit donc d'un sous-programme qui fonctionne automatiquement lorsque le délai est atteint sur le chronomètre numéro 2. Le délai définit une période de temps pendant laquelle le joueur ne doit pas perdre de vies. Ce contrôle s'effectuera dans la séquence de gestion des collisions.
Opérations à prévoir lors de l'exécution du bonus :

- Augmenter le prochain délai du bonus de 100
- Initialiser le chronomètre numéro 2 (AFTER)
- Afficher au milieu de l'écran: BONUS (valeur)
- Ajouter la valeur du bonus au score et afficher le nouveau score
- Prévoir une boucle de tempo (temps d'affichage)
- Effacer «BONUS.....»
- Modifier la variable vpoint qui prend la valeur de pointm.

Les points marqués sont multipliés jusqu'à la prochaine perte.

DES ADVERSAIRES PLUS NOMBREUX

Le nombre d'adversaires maximum à l'écran se définit par la variable advmax initialisée à 1 en début de partie. Le délai pour l'augmentation du nombre en pladv déclenche à intervalles réguliers le sous-programme advmax + 1 avec une limite que tu fixes à 5 pour des raisons de rapidité de traitement. L'initialisation des nouveaux adversaires est prévue dans une séquence à part «gestion des adversaires».

LA FUITE ET L'ATTAQUE

Encore un sous-programme, déclenché à intervalles réguliers, par le chronomètre numéro 0 pour inverser la situation fuite ou attaque des adversaires.
si = 1 modifier les variables code = Ø et INK Ø,fond Ø
si = Ø modifier les variables code = 1 et INK Ø,fond 1.
Le changement de INK Ø donne une couleur de fond différente, indication pour le joueur du nouvel état. Tu dois, toujours dans le sous-programme, réinitialiser le nouveau délai par AFTER. Le temps, pour être variable, peut, par exemple, se définir ainsi : 1ØØ + (yjou + xjou) * 4. Les variables yjou et xjou prennent des valeurs très diverses et donnent au calcul un résultat aléatoire.

TU DEPLACES TON ENGIN DANS 8 DIRECTIONS

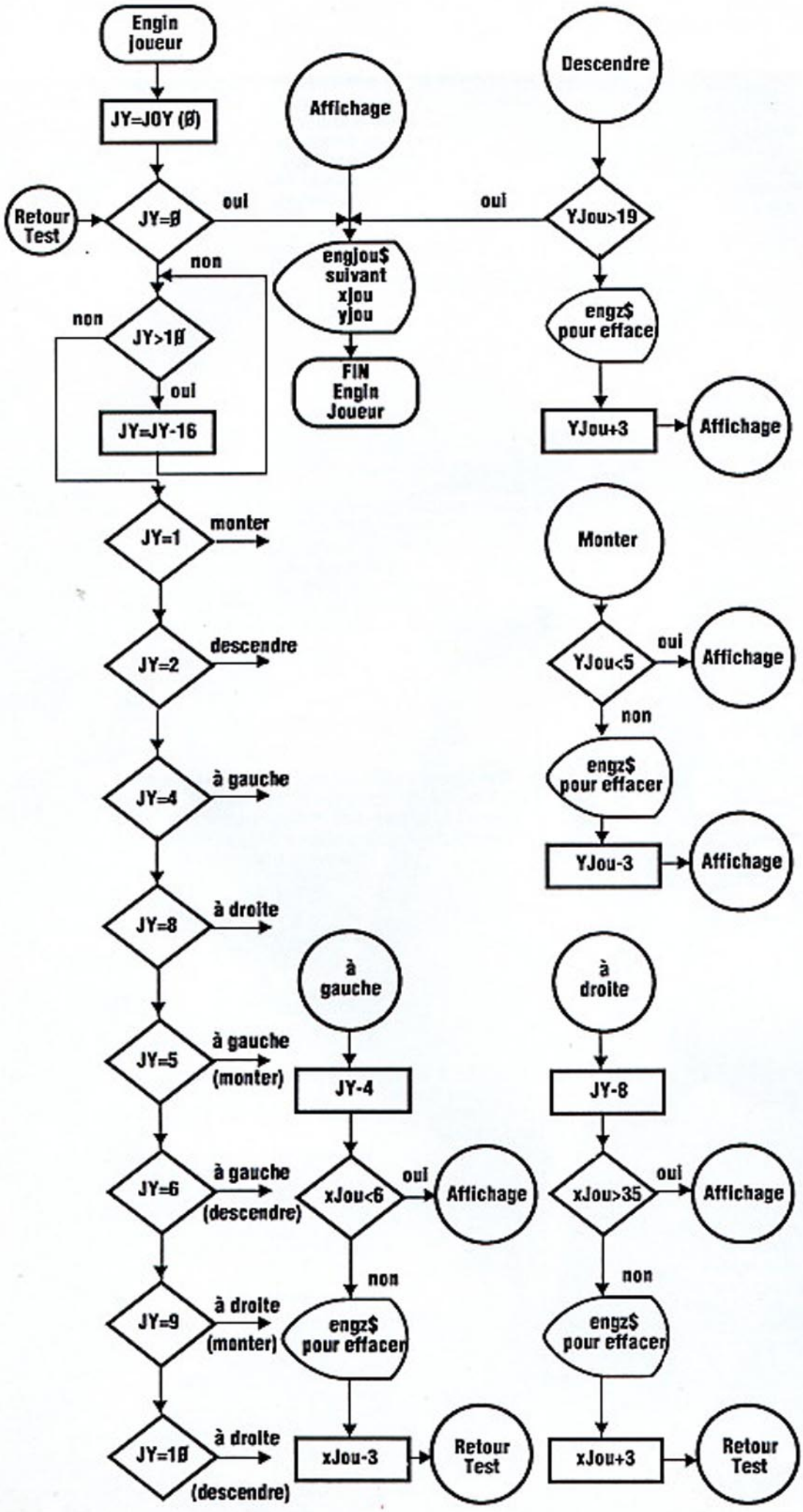
Ton joystick bien en main, tu pilotes ton engin à gauche ou à droite, tu montes et tu descends voilà déjà 4 directions et tu ajoutes les 4 diagonales. Le joystick comporte 4 contacts internes (plus FIRE) et chacun, s'il est activé, envoie une valeur:



Tu obtiens les diagonales avec le joystick en biais (2 contacts simultanés).
Tu affectes maintenant à chaque position le sens de progression



Les diagonales indiquent deux fonctions à la fois. Les valeurs générées par les boutons FIRE sont 16 ou 32. Enfin la progression du joueur en x et en y est de + 3 pour pouvoir rattraper les adversaires. Maintenant je te laisse découvrir l'ordinogramme qui te donne tous les détails du module.



POUR QUELQUES DÉFINITIONS DE PLUS...

Au lieu d'écrire plusieurs fois la même chose, un **sous-programme** représente un ensemble d'instructions qui peut être exécuté depuis différents points du programme (GOSUB numéro ligne). L'instruction de fin de sous-programme est RETURN. Tu confonds, peut-être, INK et couleur. Ton AMSTRAD possède 27 couleurs (numéro 0 a 26) allant du plus foncé au plus clair. Tu disposes de 16 INK en MODE Ø, 4 INK en MODE 1 et de 2 INK en MODE 2. Tu vas donc associer à un numéro d'INK le numéro de couleur que tu as choisi. Tu veux, par exemple, un fond (INK Ø) bleu ciel (couleur numero 11). Tu écris dans ton programme : INK Ø,11. Et si tu voulais une invertion cyclique (flash) de ce bleu ciel vers le bleu pastel (couleur numéro 14) tu écrirais : INK Ø,11,14. Lorsque tu affiches à l'écran par PRINT, tu choisis l'INK de fond par PAPER et l'INK des caractères par PEN. Exemple : PAPER 1 : PEN 2.

Ou en es-tu ? Ca m'intéresse beaucoup de connaître tes difficultés. Actuellement je prépare ton prochain jeu, souhaites-tu quelque chose de plus compliqué ? J'attends ton courrier.

Bien joystiquement vôtre
François LE GRIGUER

LA SEMAINE PROCHAINE

- Les listings avec toujours un maximum d'explications
- La suite de ton jeu avec : • la gestion des adversaires
• le controle des collisions.

8 JEUX EXPLOSIFS!





PREDATOR Emmenez un commando d'élite dans la jungle sud-américaine libérer un groupe de diplomates pris au piège. En théorie, pas de problème ... mais les mystérieux envahisseurs qui éliminent vos hommes les uns après les autres vont rendre les choses plus difficiles que prévu.
© Activision



KARNOV Joignez-vous à Karnov, l'imposant avaleur de feu russe, dans son aventureuse quête visant à triompher du malfaisant dragon Ryu et trouver le Trésor Perdu de Babylone. Karnov est un vaste jeu se déroulant de quatre façons sur l'écran et alliant stratégie et action rapide sur neuf niveaux de jeu irrésistibles. © Electric Dreams



COMBAT SCHOOL Découvrez les meilleurs jeux d'arcade de Konami maintenant disponibles sur votre micro et déjà numéro 1 au hit-parade. Sept épreuves éreintantes vous y attendent ... Parmi celles-ci la course d'Assaut, le Champ de Tir, la Lutte et un Combat avec l'instructeur lui-même!
© Konami



SALAMANDER Au-delà de l'inhi se trouve la galaxie da réal dominée par les pouvoirs de la despotique SALAMANDRE. Un héro doit connaître ses compatriotes de l'accompagner dans son voyage en enfer et au-delà.
© Konami



CRAZY CARS Vous participez à la course la plus folle du monde: La Course Américaine de Cross Country d'Automobiles de Prestige. Cette course se tient sur trois circuits des États-Unis: en Arizona, en Floride, et à la N.A.S.A. Si vous terminez la course dans le temps donné, vous recevez une voiture plus rapide. Crazy Cars, Titus et the Titus Logo sont des marques déposées de Titus Software Corporation



DRILLER



GRYZOR © Konami



PLATOON Des graphiques exceptionnels, une conception de jeu originale et un son digital contribuent à rendre l'atmosphère de cet immense succès. Fidèle à l'histoire initiale, vous entamez votre section, choisissez vos hommes pour des tâches précises, lors de leur rencontre avec l'ennemi et ses nombreux traquenards dans votre recherche de son Quartier Général souterrain.
© 1986 - Hemdale Film Corporation. Tous droits réservés.

ocean

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

CONCOURS loriciels

Ce mois ci, avec LORICIELS et 944 TURBO CUP, vous allez gagner des lots fantastiques.

1er Prix:
Le plus complet et le plus performant des DISCMAN TUNERS SONY, avec ses 21 plages programmables et, ses 10 stations FM mémorisables sur le tuner synthetiseur.

Du 2eme au 11eme prix:
Choisissez, pour votre ordinateur, un des meilleurs softs édités par LORICIELS: BILLY 2, PHARAON, FUSION 2, SPACE RACER, MATA HARI, STAR TRAP, MACH 3, TURBO CUP, BOB WINNER, MISSION, A 320

Du 12eme au 50eme prix: un Tee Shirt LoricielsTeam

La seule chose que vous ayez à faire, est de répondre aux 6 questions, sur le coupon de cette page, et de le retourner avant le 7 Decembre à

JOYSTICK hebdo
Concours Loriciels
177 rue Saint Honoré
75001 Paris

Liste des gagnants dans notre numéro du 14 Décembre.



QUESTIONS

1 René METGE est-il de nationalité:
- Polonaise
- Belge
- Française

2 L'animal fétiche de LORICIELS est-il:
- un dragon
- un chat
- un kangourou

3 Le Trophée 944 Turbo Cup auquel participe René METGE se déroule
- sur un seul circuit
- sur plusieurs circuits

4 Le logiciel 944 TURBO CUP de LORICIELS est:
- une simulation
- un jeu d'aventure
- un jeu de réflexion

5 Dans une course automobile comme 944 TURBO CUP, les «essais» servent à:
- dépasser un maximum de concurrents pendant 1 tour de circuit
- déterminer votre place sur la grille de départ
- faire le moins de fautes possible.

6 QUESTION SUBSIDIAIRE: Combien de bulletins de participation à ce concours seront parvenus, au total, à la rédaction de JOYSTICK HEBDO?

COUPON REPONSE

UNE SEULE REPONSE PAR QUESTION

1 _____ 4 _____
2 _____ 5 _____
3 _____ 6 _____

Nom _____ Prenom _____
Adresse _____
_____
Cp _____ Ville _____
Ordinateur _____



joystick secours



Mission impossible.. ?

Vous êtes perdu, dans un jeu, ou un branchement.? envoyez nous votre question en précisant le standard de votre ordinateur, et nous la publierons en lui donnant un numéro.

Vous êtes victorieux? vous avez la solution aux problèmes ? écrivez nous votre réponse, en précisant simplement le numéro de la question, et vous ferez des centaines de Joystickeurs heureux....

QUESTIONS

LAST NINJA
Xavier
Q.10091
Une fois avoir récupéré tous les objets qui sont dans le temple, qu'est-ce qu'il faut faire, pourquoi utilise-t-on la clé?

GAME OVER
Florent
Q.10094
Pourriez vous me dire comment on peut introduire la clé de Game Over pour accéder à la deuxieme partie?

RAMBO
Tony
Q.10095
Dans RAMBO, quand je retrouve les prisionniers, qu'est-ce que je dois faire?

PYJAMARAMA
Fabienne
Q.10096
Qu'est-ce que je dois faire dans PYJAMARAMA?

AIRWOLF
Jérome
Q.10097
Dans AIRWOLF, quand j'arrive au 4ème tableau, je peux choisir deux chemins, lequel dois-je prendre?

SKYFOX
Angelo
Q.10098
Quelle est ma mission dans ce jeu?

FREDDY HARDEST
Samantha
Q.10099
Quel est le code d'accés à la 2ème partie de FREDDY HARDEST.

BOMBJACK
Joel
Q.10100
Peut-on me donner quelques explications pour ce jeu, merci.

BRAVESTARR
Julien
Q.10101
Que faut -il faire dans le jeu BRAVESTARR.

GREEN BERET
Franck
Q.10102
Dans le jeu Green Beret, en arrivant à la troisiéme phase, quand je passe les fils barbelés, j'arrive à un pont. Que doivent bombarder les hélicoptères et que dois-je faire?

RENEGADE
Bernard
Q.10103
Comment peut-on passer la grande Berta dans RENEGADE?

GOODY
Laurent
Q.10104
Pourquoi dans Goody en entrant dans le métro, le cadre inférieur disparait puis réapparait progréssivement?

GAUNTLET II
Antonio
Q.10106
Dans GAUNTLET II,aprés être arrivé au niveau 37,la cassette se termine. Que dois-je faire?

SUMMER GAMES II
Alain
Q.10109
Comment battre l'ordinateur dans l'épreuve de l'escrime?

SPY HUNTER
François
Q.10110
Comment gagner des vies dans ce jeu?

MANIAC MANSION
Jean-Michel
Q.10111
Comment faire pour obtenir la clé de la porte de sortie?

THE LAST NINJA
Thierry
Q.10112
Que faire lorsque l'on est au 5ème niveau?

KUNG-FU MASTER
Fabien
Q.10113
Comment tuer le gardien du 3ème niveau?

RAMBO
Daniel
Q.10118
Que faut-il faire dans ce jeu?

GAUNTLET
Pierre
Q.10119
Comment ouvrir une porte lorsque l'on a pas de clés?

ACE
Catherine
Q.10120
Comment fait on pour ne plus avoir de problème de carburant?

POKE
Jacques
Q.10121
Comment utiliser les Pokes sur Commodore.

EXPLORATION DU COSMOS *Pouvez-vous vivre avec la réalité de ....*

ECHELON

Seul un nombre sélectionné est formé pour diriger le Lockhead C-104 Tomahawk le véhicule de combat et d'exploration le plus impressionnant du 21ème siècle.

Rares sont les élus à éprouver exaltation et frisson des graphiques à 3 dimensions et à tester la manoeuvre délicate de la navette spaciale et les véhicules avec pilotage à distance et les actions de combat intergalactique.

Peu nombreux sont ceux qui ont la chance d'entreprendre un voyage avec le simulateur de vol dans l'espace le plus perfectionné que l'homme ne connaisse.

Peu nombreux sont les élus pour ....

ECHELON

CBM 64/128
Cassette/Disquette

Spectrum
Cassette/+3 Disquette

Amstrad
Cassette/Disquette

PC/Amiga

ACCESS
Software Incorporated

PHOTOS D'ECRAN DE LA VERSION CBM 64/128



ILLUSTRATION PETER ANDREW JONES
COPYRIGHT NOVAGEN SOFTWARE LTD
1987 Novagen Software Ltd.

U.S. GOLD

U.S. Gold Ltd., Units 2 3 Holford Way,
Holford, Birmingham B6 7AX.
Angleterre.

THE WAY OF THE TIGER
Marc
R.10015
Pour passer ton double (le deuxième), il faut sauter en l'air tout en donnant un coup de pied, puis faire un bond en arrière. Renouvelle cette manoeuvre jusqu'à ce qu'il meure. Après lui, il y a un ogre, applique la même tactique. Si tu es assez rapide, tu ne perdras aucun point de vie.

MGT
Phillipe
R.10076
Le but du jeu est de detruire le générateur (salle du départ). Pour cela il faut un symbole pour ouvrir la porte. (NDLR: Philippe EDERN nous a fait parvenir un super plan que nous envoyons à Henri qui a posé la question).

LAST NINJA
Joystick
R.10091
Quand tu auras repris tous les objets, tu devras te diriger vers l'écran qui te conseillera la marche a suivre, la clé s'utilise pour ouvrir une porte dans la phase "PALACE".

GAME OVER
Joystick
R.10094
La seconde partie de Game Over est enregistrée sur la face 2 de la cassette, et en l'écoutant, elle offre la liste sur laquelle apparait l'option en question.

RAMBO
Joystick
R.10095
Une fois qu'il a libéré tous les prisionniers il doit monter dans l'hélicoptère et s'échapper en esquivant l'hélicoptère russe pour empêcher d'atteindre la base.

PYJAMARAMA
Joystick
R.10096
Nous manquons d'espace pour exposer chacune des actions qu'on doit réaliser pour compléter ce jeu, cependant la mission consiste à susciter en Wally le cauchemar en utiisant correctement tous les objets que tu trouves.

AIRWOLF
Joystick
R.10097
Quand tu arrives sur l'écran tu dois suivre le chemin qui suit et tu arriveras à un autre écran avec deux sorties possible une supérieure et une infèrieure, tu devras choisir l'ouverture supérieure qui nous ménera aux cubes que tu devras détruire.

FREDDY HARDEST
Joystick
R.10099
Le code d'accès pour la deuxième partie de Freddy Hardest est : 897653

BOMBJACK
Joystick
R.10100
Joue la partie normalement. Quand on te tue et que le méssage GAME OVER apparait tape sur l'ordinateur SYS 2243 et tu réapparaitras à l'écran l'endroit ou tu étais.

BRAVESTARR
Joystick
R.10101
Il faut détruire le mauvais esprit Stampede, pour cela il faut réaliser différentes tâches avant de pouvoir le détruire.

GREEN BERET
Joystick
R.10102
Il vaut mieux laisser passer les hélicoptères et il faut viser la queue avec le bazouka.

RENEGADE
Joystick
R.10103
Pour tuer la Grande Berta en premier, tu dois lui enlever toutes les barres d'énergie et t'éloigner d'elle pour quelle se lance contre toi et ainsi tu pourras lui donner le coup de grâce.

GOODY
Joystick
R.10104
La mystérieuse disparition est due à une petite erreur de programmation qui n'affecte en rien le déroulement du jeu.

GAUNTLET II
Joystick
R.10106
Pour continuer à jouer il te suffit de rembobiner la cassette face B, puis d'appuyer sur Play, tu pourras ainsi reprendre la partie en cours.

SUMMER GAMES II
Joystick
R.10109
Pour battre l'ordinateur, il faut positionner la manette en bas à droite tout en appuyant sur le bouton. Parfois l'ordinateur et toi serez touchés en même temps, mais tu seras souvent vainqueur, ce qui te permettra de décrocher le record du monde.

SPY HUNTER
Joystick
R.10110
Pour gagner des vies dans ce jeu, il faut monter dans son bâteau, allez à pleine vitesse et tirer sur un maximum de bâteaux ennemis, en prenant garde de ne pas percuter une île.

MANIAC MANSION
Joystick
R.10111
Il faut utiliser les outils qui se trouvent derrière les buissons, puis placez un des enfants à côté de l'échelle de la piscine, placez en un autre au grillage et enclenchez la vanne d'eau (cela provoquera la baisse du niveau d'eau de la piscine). Faites alors descendre de son échelle l'enfant qui est dans la piscine. Dépêchez vous de partir et d'arrêter la vanne d'eau par un autre enfant (cela évitera une noyade).

THE LAST NINJA
Joystick
R.10112
Il faut ramasser la pomme en dehors du palace, rentrez dans le palace et combattez. Lorsqu'il ne vous reste qu'une vie, retournez dehors, vous y retrouverez une autre pomme. Vous pouvez recommencer l'opération autant de fois que vous le voudrez.

KUNG-FU MASTER
Joystick
R.10113
Pour tuer le gardien du 3ème niveau. Il suffit de lui donner sans arrêt des coups de pied vers le bas.

RAMBO
Joystick
R.10118
Lorsque vous démarrez, avancez tout droit et vous trouverez un temple où vous pourrez vous procurer un bazooka. Mais cela n'est pas indispensable, car sa seule utilité est de tirer plus rapidement. Le bazooka peut également détruire les buissons et les palmiers. Il est conseillé de délivrer le camp de prisonniers gauche car il est plus facile que celui de droite. Il est recommandé pour sa discrétion. Quand vous serez dans le camp de prisonniers, tirez votre flèche missile et hurlez. Délivrer les MIA's le plus vite possible, car les flèches missiles attirent pas mal de gardes à vos trousses.

GAUNTLET
Joystick
R.10119
Il faut attendre 30 secondes sans bouger, et alors toutes les portes s'ouvriront. Et pour faire disparaître les murs, il faut attendre 60 secondes sans bouger.

ACE
Joystick
R.10120
Lorsque vous manquez de carburant ou que vous êtes sur le point de vous écraser, dirigez vous vers le territoire allié et éjectez vous. Vous vous retrouverez alors à une base où l'on vous fournira carburant et armes.

POKE
Joystick
R.10121
Voici le mode d'emploi des Pokes sur Commodore. Après avoir chargé le jeu, faites un Reset. Choisissez les Pokes qui vous intéressent et tapez les. Pour redémarrer le jeu tapez SYS et la valeur qui lui est donnée.

GREEN BERET
Frederic
R.10011
Se mettre à droite avec le lance rocket, sinon attendre le bleu qui sortira à droite. Quand l'helico est en bas à gauche (pendant le _ tour) tirez dessus, il explosera. Recommencez 1 fois puis laissez partir les 2 autres. Un bleu reviendra et voila vous aurez 2 chances sur quatre de reussir.

ANTIRIAD
Pierre
R.10010
Le but du jeu est de faire sauter tout le bazar. Départ de la gauche: Aller à l'armure (7D) pour se recharger. Vas 5 tableaux à gauche (5G) puis saute et continue à gauche jusqu'au tableau suivant. Monte à l'ecran du dessus et prends les chaussures. Retourne à l'armure (6D) rentre dedans, et decolle (vers le haut), puis monte (3 tableaux) et vas à droite pendant 2 tableaux. Prends le laser quand le gardien ne tire plus et remonte en vitesse sans toucher le gardien. Vas 3 tableaux à gauche, monte 2 fois, D, H, pose l'armure devant la barrière et vas chercher la mine, puis reviens dans l'armure. Fais le chemin inverse et quand tu arriveras aux 2 dragons, vas tout à gauche, monte 4 fois et vas à droite. Pose l'armure et prends l'inverseur de particule. Ensuite reviens dans l'armure et vas tout à gauche. Monter 2 fois, G, puis aller tout en haut. Place toi au centre et pose toi en attendant le boum final.

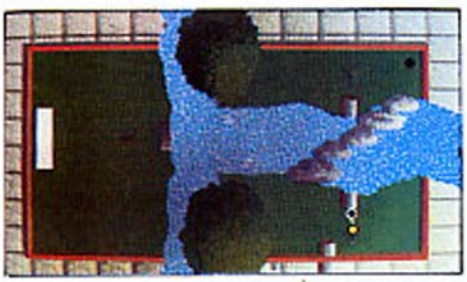
JOYSTICK SECOURS
177, rue St-Honoré
75001 PARIS

ZOOM

TIMBER !!

MINI-GOLF

Le manque d'imagination est, à mon humble avis, un ennemi bien plus important pour les éditeurs de jeu, que le simple pirate diffusant un soft déjà vendu à 30000 exemplaires. Une fois épuisés les remakes de PAC MAN, de casse-brique, de space invaders et autres MOON PATROL, les éditeurs se rattrapent sur les adaptations de jeux de café. Il ne reste plus qu'une unique solution: la simulation sportive! C'est ainsi



que nous voyons fleurir les simulations de golf, foot, courses automobiles, basket, boxe, sport en chambre, vélo, tennis, pêche à la ligne, épreuves olympiques et autres activités totalement incompatible avec un ordinateur puisqu'elles ont toutes attrait au corps humain!?! Aprés les simulations d'alpinisme (ha ha ha!) et de skateboard (hi hi hi!) on croyait avoir tout vu. Eh ben v'la t'y pas que MAGIC BYTES, firme pourtant respectable nous sort une simulation de MINI-GOLF !!! Heureusement pour cette fois le graphisme est superbe (sinon le soft aurait été direct poubelle). Pourquoi tant de haine me direz-vous l'air inquiet et l'acné purulente prête à éclore telle un bouton de rose jaune fluo au soir de la 22ème révolution solaire de NOVA PRESTINIUM 5ème planète de la galaxie M22 en guerre depuis deux années contre ces infâmes SBURGS décidés à renverser l'alliance galactique détentrice d'énormes gisements d'IRIDIUM composant principal de la bombe ICR l'arme la plus destructrice de l'univers d'aprés les fichiers secrets du CRAY 2010 du centre du savoir solaire, l'ordinateur le plus puissant et le plus intelligent jamais crée par l'homme ?

Heuuuuuu, joker! C'est trés bien vous reviendrez en deuxième semaine. Hein, la musique? bof! Elle est même pas digitalisée, par contre, chaque parcours réserve une surprise: bosses, coins, tuyaux, ponts, montées, descentes, tout y est! La gestion se fait tout à la souris! Génial! On clique pour poser la balle sur le point de départ, puis la direction, puis la longueur détermine la force de frappe, et je vous le dis, elle en fait du chemin la balle avant de rentrer dans le trou.

Vous pouvez jouer jusqu'à 4 joueurs (çà se passe comme ça, chez MAGIC BYTES!!!) et voir le relief du terrain, de quatre positions différentes. Bien fini, agréable à jouer et à regarder, MINI-GOLF est un jeu sympa et simple, mais vaut-il vraiment les deux cent francs éxigés pour son achat ?

MINI-GOLF tourne sur ATARI ST, AMIGA, C64.

ALBEDO

Petit dernier de chez MIRIAD, ALBEDO est un jeu fort étrange, à tel point que je n'arrive pas à le juger positivement ou négativement. ALBEDO est un planétoïde cons[illegible] par l'homme le [illegible] et bien évidement le plus fou de la galaxie. Donc votre mission, comme de bien entendu est de conquérir ce planétoïde. La présentation est sympathique: beaux graphismes et petite animation épaulés par des sons digitalisés et une musique, elle aussi digitalisée, mais qui a le mérite d'être l'une des plus longues que j'ai jamais entendu avec mes oreilles. Dans le jeu lui-même, les graphismes restent de qualité, les sons aussi, mais le maniement à la souris ou au joystick est des plus malaisé. L'animation n'est pas aussi fluide qu'elle devrait-être. L'intérêt du jeu n'est pas évident: vous dirigez un cosmonaute à l'interieur du planétoïde et vous devez combatre différentes entités pas vraiment trés bien faites. En définitive, c'est un jeu qui convient aux 8 bits mais pas vraiment convainquant sur 16 bits, mais tout ca n'est qu'une question de yaourts et de douleurs... ALBEDO tourne sur: ATARI ST, AMIGA, COMPATIBLE PC.



ROCK STAR. Oh joie, oh bonheur, vous héritez de votre tonton chéri, imprésario fort connu du chaud biseness, vous héritez donc, d'un carnet d'adresses bien garni, digne de celui d'Eddy Le Baclé, de son bureau, de son téléphone, de son micro-ordinateur (pour la secrétaire, il faut se débrouiller seul). Avec tout ce matériel, vous allez manager votre poulain, une future idole du rock. De la stratégie pour choisir les bonnes salles de spectacle, de l'aventure pour déjouer les pièges des concurrents, de la simulation économique pour fixer le prix des places de concert, du jeu de rôle pour contacter les journalistes efficaces. (Il en existe), vous devrez rassembler toutes ces données pour mener à bien votre carrière artistique



dans la jungle du show-business et conquérir le monde du rock. Editeur: Infomédia. Graphisme et musique: Jean Marc Grignon. Programmé sur Amiga par: Jean Marc Cazale. Sur ST, c'est Laurent Ramon qui s'y est collé. Sortie Janvier 89 au prix de: 3 billets de 100F.

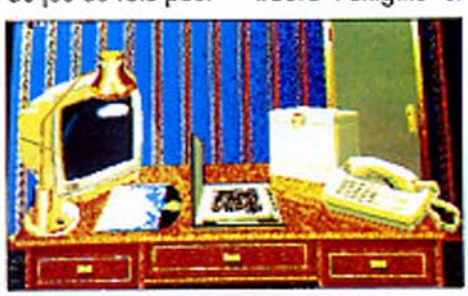
EXPLORA II

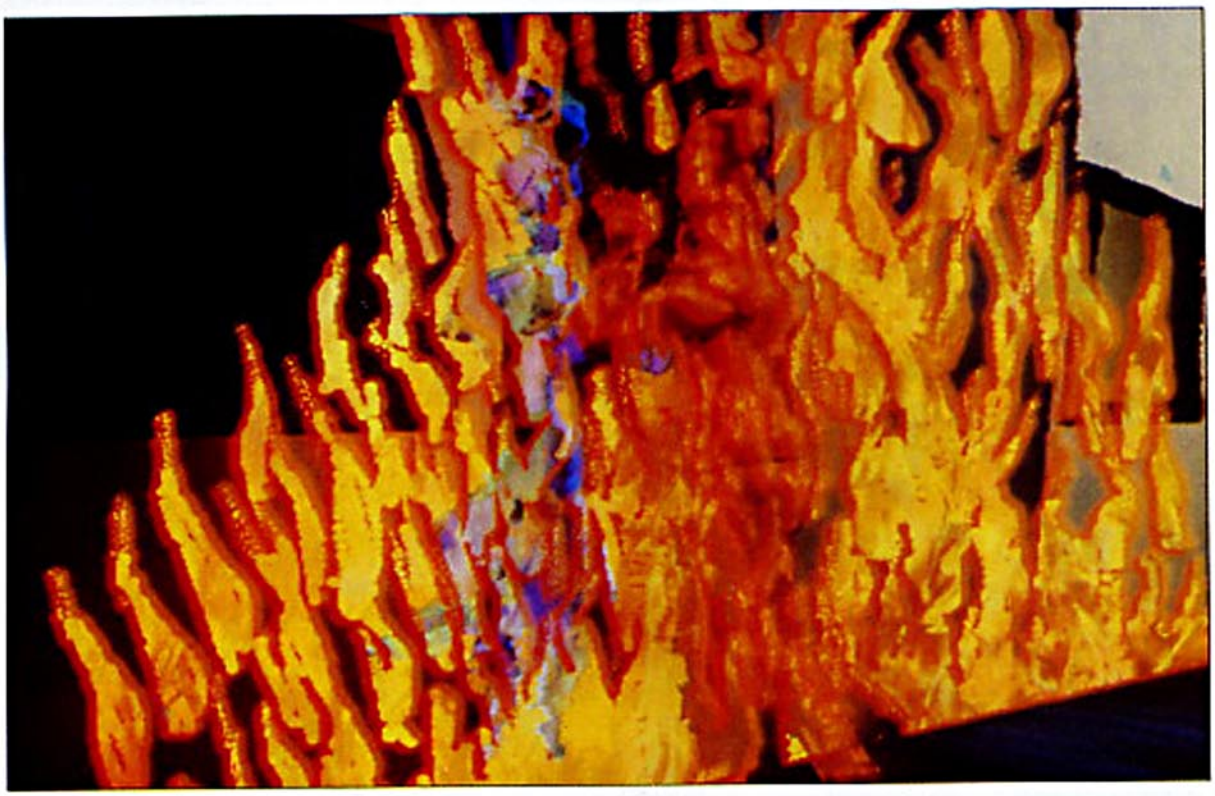
Avec EXPLORA I, la route a été très dure et cette course effrenée dans l'espace spatio-temporel vous a fait courir tous les dangers. Vous avez retrouvé le meurtrier de votre père (mais personne n'a encore trouvé l'énigme et gagné le voyage au soleil offert par Infomédia). Eh bien tout cela n'était qu'un entrainement. Avec EXPLORA II, alors que vous vous apprêtiez à rejoindre le château familial, une panne toute simple survient dans le moteur de votre machine à voyager dans le temps. La phase de translation est pertubée par un incident majeur : un dérèglement des turbines temporelles a entrainé une surchauffe de votre engin et donc une surconsommation en métal indispensable à l'alimentation du surgénérateur... durl durl. Et c'est reparti pour de nouvelles aventures à la quête du métal cher à EXPLORA mais faites attention aux diverses rencontres, et méfiez vous particulièrement de cette superbe créature qui va faire perdre la tête à plus d'un. Sur une idée de INFOMEDIA, cette société qui diffuse aussi «FLOOPY» le seul canard sur disquette, des



décors fabuleux de Fabien BEGOM, un programme de Hervé HUBERT et une musique de Marc FAJAL.

Prochainement sur votre écran ATARI ST, «La direction décline toutes responsabilités et pour des raisons de contrôle le visa de censure ne sera attribué qu' en Janvier.. etc... .ramassez votre sac à mains». Prix de la place : autour de 300,00 francs.





Plusieurs films courts en image de synthèse ont été projetés à PIXIM, chacun d'eux représentant une recherche particulière d'un groupe de travail. Avec «BURNING LOVE», c'est tout le personnel de PACIFIC DATA IMAGE, société californienne, qui s'est impliqué totalement dans la réalisation de ce film. Cette oeuvre correspond au désir des auteurs d'élargir la définition de l'animation par ordinateur. «BURNING LOVE» est une histoire d'amour triste, l'histoire de WENDELL qui comprend qu'il ne pourra pas empêcher LAURA, celle qu'il aime de le quitter. Les personnages et les décors ont un aspect très étrange, comme celui d'un rêve et donnent parfois au spectateur l'impression de voir le reflet des héros dans un miroir déformant. Le scénario, en lui même, bien que classique, est bati sur un fond très poètique. En particulier, lorsque le héros malheureux frappe à la porte de sa belle, et que celle-ci se transforme en flammes avant de lui clore la porte au nez. Les teintes utilisées, pastels comme tons durs, renforcent le sentiment de merveilleux que l'on ressent devant de telles images. Pour le producteur, la première idée de cette oeuvre était de construire un film qui soit un produit maison, et qui dure plus d'une minute. Le scénario a été conçu sans que les auteurs ne se soucient des outils à leur disposition. PACIFIC DATA IMAGE a donc développé de nouvelles aides, de nouveaux instruments, en travaillant sur un produit concret, en étudiant en particulier les expressions de visage ainsi que les mouvements humains. L'effet de peinture qu'ils ont dénommé «RENDER STROKES» ou rendu type caresse de la main, ainsi que l'aspect de sculpture étrange des personnages ont été obtenus par un travail de conception préliminaire en argile.



MARCHE AUX PUCES

Sommes nous nuls? Si nuls, que dans une compétition prestigieuse telle que les TILTS d'OR-CANAL+, sur 22 prix distribués, nous les français n'en optenions que 5. Attention les yeux, les prix ont tous été décernés au must, à la crème, et à l'original et donc sont incontestables. Ils ont consacré la suprématie du 16-32 bits et en particulier l'avènement des ATARI et AMIGA. Ben alors, qu'est ce qui te défrise? Ce qui me soucie dans ce palmarès est autre que le résultat brut d'un choix établi entre 200 logiciels sélectionnés par des professionnels. Ce qui me tracasse le plus, c'est d'imaginer la réaction des sociétés étrangères, qui au vu de ce palmarès, ne feront pas l'effort de regarder notre production hexagonale. Comment faire croire aux qualités de nos produits, si nous ne faisons pas l'effort de les promotionner. C'est vrai que, par exemple, Virus, Carrier Command, Starray, Rocket Ranger, Dungeon Master, F18 sont beaux et bien faits,



Bill Palmer

mais Crash Garrett, Qin, Bob Morane Océans, Jeanne d'arc, Explora, Bill Palmer et d'autres encore, ne méritent-ils pas qu'on les reconnaissent, pour leur originalité, leur créativité, ne méritent ils pas qu'une petite place leur soit offerte sur le podium de la gloire? Si j'en crois le résultat des votes, mes questions sont idiotes, et il ne me reste qu'à m'incliner et adorer des jeux qui pour certains d'entre eux, ne sont même pas terminés! Du côté du bar, la soirée, tout comme certaine attachée de presse de ma connaissance, fut fort belle au Bus Palladium, les petits fours et boissons, excellents, mais la gueule tirée par certains programmeurs français déçus m'a coupé l'envie de m'associer à cette fête plus internationale que rationnelle.

LE GRAND ZOO

Un jour de 1981, alors qu'il faisait la queue au magasin DIRECO pour se procurer des RAM pour son ZX SINCLAIR, un ancien du chaud travail a laissé tomber le micro de la musique et des chansons pour commencer à bricoler dans la micro. Dans cette file d'attente, il rencontre un autre fana de la micro-informatique, discute avec lui en attendant son tour. La queue fut si longue qu'ils deviennent très vite amis et complices. Ils sortiront quelque temps plus tard un OTHELLO diffusé par l'épicier du coin (DIRECO lui même). Et voilà, c'est ainsi que leur premier programme est né.



Emmanuel Viau

(Si vous les avez reconnus, vous pouvez écrire au journal, il n'y a rien à gagner, c'est juste pour voir si la poste marche bien). Philippe ULRICH, (c'est celui qui a fait un 45 tours généré par informatique en collaboration avec Max DUMAS, celui-ci d'ailleurs, continuera plus tard avec Jean Michel JARRE qui lui même fera la musique de CAPITAINE BLOOD, Si vous avez trouvé le titre du souple, il n'y a toujours rien à gagner, écrivez quand même) et Emmanuel VIAU c'est l'autre sont donc nos deux héros du jour. Commence alors une aventure qui s'appelle ERE INFORMATIQUE. Une de leur première préoccupation sera de concevoir des graphismes plus recherchés et plus créatifs que ceux qui étaient réalisés à l'époque par des ingénieurs en programmation. Ils ressentent très vite, tous les deux, le besoin de maîtriser la machine et d'en connaître parfaitement son fonctionnement. C'est Philippe ULRICH qui bidouille dans son bureau et place des machins en interface



avec le truc pour que le bidule dispose de plus de place mémoire. Depuis, ERE INFORMATIQUE a qui nous devons KRAFTON et XUNK a bien grandi, exporte aux ETATS-UNIS MACADAM BUMPER par exemple, crée d'autres sociétés comme ERE INTERNATIONAL et s'offre un concept de communication «EXXOS»

Parmi les nombreux projets de la société, Emmanuel VIAU nous confie qu'il vient de signer un protocole avec la S.F.P. (SOCIETE FRANCAISE DE PRODUCTION) pour concevoir et réaliser un feuilleton T.V. , un mélange de prises de vues vidéo et d'images informatiques. Nous pouvons nous attendre à un délire d'images et un scénario dans le même esprit qu'un BLOOD ou PURPLE SATURN DAY. Ere se penche actuellement sur un autre projet dans le domaine des jeux de société assistés par ordinateur (J.A.O.) édités sur cassettes vidéo, ce qui vous permettra peut-être de jouer aux petits chevaux dessinés sur ordinateur avec des images réelles de VINCENNES.

Philippe Ulrich



LA VIE DES BOITES

Le 10 Novembre à 10 heures, INFOGRAMES annonça la naissance d'un numéro 1 par la prise de 10% du marché mondial de la micro informatique. Fichtre! En fait, BRUNO BONNELL et CHRISTOPHE SAPET, patrons de la société précitée, nous ont informé qu'ils ne se faisaient pas bouffer par EPYX. Ouf! Nous voilà rassurés. Cet accord franco-américain bien annoncé, malgré la grève des postes, a un curieux aspect de déja vu et ne dissipe pas



réellement les doutes que nous pouvons avoir en ce qui concerne la santé du marché de la micro française. Selon BRUNO BONNELL toujours, il n'y a pas de marché fiable et solide en Europe pour les américains, ceci étant principalement dû au fait qu'il n'y a pas de standard (de machine dominante devrait on dire) et qu'il y a un problème important de langue avec les produits utilisés. Autre constatation défavorable pour nous, maintenant selon les américains, l'ordinateur est installé depuis longtemps dans leurs foyers, alors qu'il en est encore aux balbutiements en Europe. De plus, il faut savoir qu'aux USA, les PC sont les machines les plus nombreuses, l'ATARI ST étant confidentiel, et l'AMIGA en progression rapide.En partant de zéro, ça ne peut qu'être rapide. Ce qui implique qu'EPYX va développer sur PC, AMIGA et.... C64. Mince, il faut que je descende à la cave chercher les cartons de mon vieux et bon Commodore! Et les autres, alors? Un peu d'espoir, s'il vous plait...les autres machines seront celles de la gamme APPLE!

Blast! Bon d'accord, on est un peu planté en Europe, en ayant choisi des AMSTRAD CPC et des ATARI ST, mais après tout, qu'est ce qu'on en a à faire, puisque les américains reconnaissent que la créativité et les softs français sont parmi les meilleurs du marché mondial et que nécessairement, les développeurs européens produiront sur nos machines préférées. Cette qualité n'empêche pas que l'on se fasse bouffer commercialement et écrabouiller par le rouleau compresseur américain. Mais comment cet accord est-il né?

Infogrames et Epyx se sont rencontrés en 87, se sont aimés dès le premier coup d'oeil, d'un amour sauvage et avide, et ont conclu leurs fiançailles en échangeant des licences d'édition, par exemple pour BIVOUAC traduit en FINAL ASSAULT (37000 exemplaires dont 50% tournant sur PC. Les autres, on ne sait pas) et BOB MORANE OCEAN. Pas cons, les ricains, ils ont choisi le bon! Leurs relations étant satisfaisantes, ils se sont donc présentés le 10 Novembre 88 à PARIS, pour annoncer qu'ils allaient convoler en justes noces dans quelques mois, et peut être aussi, afin de bien bétonner leur position vis à vis de leurs concurrents autrefois respectifs, et devenus communs maintenant. La mise en place, entr'autres, d'une nouvelle société de distribution pour remplacer CABLE défaillante, est l'un des objectifs essentiels de leur union. Nos pensées émues sont allées vers US GOLD et UBI SOFT qui ont aujourd'hui encore, des accords de distribution avec EPYX. L'objectif ultime de cette fusion (le terme est dans le dossier de presse), est d'atteindre le premier rang mondial de l'édition de jeux informatiques en 1990. Cette place étant tenue actuellement, comme chacun sait, par ELECTRONIC ARTS. Infogrames et Epyx se positionnent dès à présent sur le futur marché du loisir en visant principalement tout ce qui est interactif. CDI, CDROM, Vidéodisque et VCR games (en français, le jeu avec magnétoscope). Epyx et Infogrames représentent plus de 200 développeurs, que Bruno Bonnell adorateur de formules, définit comme étant: «La puissance de feu!». Ceci combiné à la devise d'Infogrames: «La réussite est basée sur le principe des trois A: un axe, de l'argent et des âmes (compte tenu de ce qui précède, j'ai failli écrire des armes), nous laisse penser qu'il n'y aura toujours pas de trêve dans la bataille qui se déroule actuellement entre éditeurs de jeux micro.





INFOMEDIA

Marc FAJAL a crée à PERPIGNAN, dans la capitale de la catalogne française, sa société d'édition de logiciels. La première idée de deux amis d'enfance fut de lancer sur le marché le premier magazine de micro-informatique sur disquette. Nous connaissons presque tous maintenant le petit canard «FLOOPY». Michel CENTELLES, le directeur commercial, nous précise que le petit volatile se porte très bien : 1000 abonnés sur C64, 400 abonnés sur AMIGA et ATARI ST, pour 49,00 francs on peut recevoir 2 numéros par mois c'est vraiment pas cher et original. Mais le marché français n'étant pas encore tout à fait prêt pour développer plus largement un produit d'une conception aussi nouvelle, Marc et Michel préfèrent attendre l'ouverture du marché européen et ses 300 000 clients potentiels et accéder aussi à la fameuse commision paritaire chère à tant de supports papier. Les deux compères du midi ont plus d'un tour dans leur accent, ils se permettent quand même d'être «nominés» au TILT D'OR pour le graphisme d' EXPLORA I mais la compétition a été très dure et ils ont du s'incliner devant mister BLOOD. EXPLORA et son



Explora I

graphisme dû à Fabien BEGOM ont permis à INFOMEDIA de passer un contrat de diffusion avec une société parisienne de distribution comme 16-32, de vendre 8000 jeux en FRANCE sur ATARI et AMIGA, d'en exporter 4000 à l'étranger via PSYGNOSYS et de prévoir la sortie de CHRONOQUEST (c'est le nom d'EXPLORA pour les pays étrangers) sur PC pour la fin de l'année. Et tout ça depuis l'extrême sud de la FRANCE, dans une région qui a plutôt tendance à laisser les initiatives se développer seules et où les banques préfèrent changer les francs et les pesetes aux touristes, alors que l'essentiel de la micro se lient à PARIS - chapeau MARC et MICHEL! Pour eux, le fait d'être implantés dans la catalogne française, capitale PERPIGNAN à deux pas de la catalogne espagnole, capitale BARCELONE constitue un sérieux avantage quand on sait que la plus grande partie de l'activité économique espagnole se situe en catalogne (encore l'EUROPE à l'horizon). Il faut savoir que l'activité informatique en ESPAGNE est encore embryonnaire et que les espagnols découvrent en ce moment le PC. Toutefois, il n'est pas rare de trouver quelques AMSTRAD et ATARI dans des boutiques non spécialisées entre les tomates et l'huile d'olive. L'implantation de COMMODORE et d'ATARI en ESPAGNE commence à peine et l'ouverture d'une boutique spécialisée à FIGUERAS (sur la route des vacances au soleil juste après FONTAINEBLEAU) laisse présager un développement de la micro-informatique sans doute fulgurant dans les années à venir.

ZOOM

RUBRIQUE DU JOYSTICK ENCHANTE

réalisée par
HENRI LEGOY
AVEC
DANIEL CROISILLE et CYRIL DREVET.

AMSTRAD CPC

AMSTRAD

CENT POUR CENT

EXCLUSIF !

POSTER OPERATION WOLF

MISS X A AMSTRAD EXPO 88

HEROES OF THE LANCE
OPERATION WOLF
VIVRE ET LAISSER MOURIR
944 TURBO CUP
CYBERNOID II
RAMBO III
PACMANIA
TITAN



N°9 21 F
MENSUEL
NOVEMBRE 88

DOSSIER DONJONS & DRAGONS

M 2256 - 9 - 21,00 F
3782256021003 00090



l'annonce

AMIGA

ACHATS

95 N°2000369
Achète Amiga 500 + Mon. Couleur 1084. Prix maxi. 4000 F. (si possible avec jeux et manette). Demander DAVID. 95160 MONTMORENCY. Tel.: 39.89.06.53. (après 19h).

CONTACT

33 N°2000357
Amiga 500. Cherche contacts divers, (échange Soft, Bidouilles, Astuces etc...). Tel.: 57.69.00.15.

78 N°2000416
Cherche contacts sur Amiga, (dans le 78 si possible,), pour échange, achat de jeux et d'utilitaires. Possède : Explora, F-18 Interceptor. FABRICE COLLAS, 43, Rue de Chartres. 78610 LE PERRAY-EN-YVELINES.

83 N°2000417
Cherche contacts sur Amiga et achète nouveautés. SAMUEL MONNERY, Le Pradon Rue Henri Coulourier. CARQUEIRANNE 83320. Tel.: 94.58.51.00.

DIVERS

75 N°2000374
Dépannage express répondeurs toutes marques. Installations Téléphoniques, Vente matériels électroniques, K7 video etc...SAVITEL 74 Rue Blanche 75009 PARIS. Tel.:48.78.85.85.

ECHANGE

35 N°2000408
Amiga échange programmes, Domaine Public. (Utilitaires, Languages, Dessin.). PATRICK MONTIER, 37, Bld du Portugal. 35200 RENNES.

39 N°2000390
Amiga recherche correspondants sur toute la France ou Etranger. DUSSOUILLE FLORENT, 48, Rue de la Mouletto. 39300 CHAMPAGNOLE. Tel.: 84.52.19.29.

67 N°2000396
Echange programmes sur Amiga. Possède de nombreuses nouveautés. Contactez-moi vite a l'adresse suivante : DELHOMME FRANCK, 6 Bld du 2e Rgt. des Dragons. 67500 HAGUENAU. (SVP : ne pas téléphoner). A bientôt!

67 N°2000414
Recherche Programmeurs, Musiciens, Graphistes pour intégrer groupe Amiga. Possède News. Ecrire a : SCHULLER FABRICE, 5, Rue Saint Bruno. 67200 STRASBOURG. Tel.: 88.30.71.03. (après 19h15).

VENTES

29 N°2000397
Vends Amiga originaux, (tout neuf) : Crash Garrett, Bionic Commando, Bubble Ghost, Spider Tronic. Prix a débattre! RONAN LE PAPE. (BREST). Tel.: 98.49.44.66.

68 N°2000420
Vends 1010 (1500), ou Turbo 5.25 (2000 F), t.b.e, (Octobre). Recherche News on Amiga. Vends TV (Pal-Secam), Sharp Noire, t.b.e, (2700). Vends Digitalisations sur commande. Appelez-moi ap. 20h. SERGE WERMELINGER. 68200 MULHOUSE. Tel.: 89.53.75.43.

91 N°2000372
A vendre Amiga 1000. 2,5 Mega de mémoire, 2 lecteurs, 1 disque dur 40 Mo + logiciels, (Traitement de texte, dessin, musique, animation, jeux) : 15000 F. FRANCOIS MARTEL. Tel.: 60.17.70.82

AMSTRAD

ACHATS

60 N°2000356
Jeune homme achèterai, Joystick, genre Cobra, avec des disquettes de jeux pas trop cher. Tel.: 44.51.69.28.

93 N°2000315
Achète Synte Vocal et échange nombreux jeux sur DK. DUBOIS YANN, 5 Allée Apollinaire. 93270 SEVRAN.

CONTACT

38 N°2000361
Cherche tout contact avec personne possédant Jade et autres utilitaires. FRANCOIS BATUN, 38440 ST JEAN DE BOURNAY. Tel.: 74.58.76.30.

40 N°2000358
Amstrad CPC 6128. Cherche contacts pour échange de Softs, d'idées etc... Merci. Mr. LAGESTE DENIS, Maison «FABERES», 40270 MAURRIN.

49 N°2000363
Cherche contacts Amstrad 6128. Région ANGEVINE. Contacter DAVID CALLY, 23 Rue de l'Aubepine. 49124 ST BARTHELEMY D'ANJOU.

60 N°2000350
Cherche contacts CPC. Possède et cherche News. Demander LAURENT. Tel.: 44.41.49.23.

75 N°2000314
Dactylo Traitement de Textes sur PCW 9512. Travail rapide et soigné tous documents. Prospectus, Theses, Documents, Expertises, Architect, Medic. etc... Tel.: 43.36.86.48. (le matin).

75 N°2000323
Recherche contacts pour échange News idées, astuces etc... Merci. JEAN-PHILIPPE. Tel.: 45.85.97.98.

75 N°2000340
Cherche contacts pour échanger logiciels Amstrad 6128. Demander ERIC. Tel.: 47.97.54.46. (après 19h).

78 N°2000316
Recherche contacts pour échanger jeux sur CPC 6128. Dans les Yvelines. Contacter ERIC. Tel.: 34.84.69.76.

78 N°2000317
Recherche contacts pour échange de jeux pour Disc. sur CPC. Mr. DAMIEN TUALLE, 27 Rue du Moulinet. 78610 LE PERRAY.

78 N°2000336
Recherche contacts + Amstrad Disk. Pendant les vacances de Noël, vers EPONE et GARGENVILLE. J'ai (Sram2, Clash, Starglider, Oxphar). (urgent). Mr. YVON GARDIE, 45 Bis Rue Jean-Jaurès. 78440 GARGENVILLE.

78 N°2000351
CPC 6128. Cherche correspondant pour échanger Jeux, Utilitaires, Bidouilles... Envoyer liste a : XAVIER HALL, 33 Rue Henri Dunant. 78120 RAMBOUILLET. Tel.: 30.41.78.01.

83 N°2000395
Club Amstradi, réserve une surprise aux 5 prochains adhérents. Documentation contre un timbre. Ecrire a : DUPLAN LAURENT, 220 Allée des Coucous Domaine du Cap Sicie. 83500 LA SEYNE SUR MER.

91 N°2000324
Etudiant en IUT. Recherche contacts sur Amstrad pour échanger des astuces, etc... (surtout des renseignements concernant le langage machine, je débute). Appeler LAURENT. Tel.: 69.04.60.45. (le w.e.).

92 N°2000331
Cherche Générateur de Sprite. Possibilité échange contre un programme utilitaire ou bidouille, qui vous interesse. Ecrire a : G. AGUSSOL, 68 Bld National. 92000 NANTERRE.

93 N°2000338
Cherche contacts sur Amstrad K7. (nouveautés). Demander SAMIR. Tel.: 48.30.96.62. (le soir, a partir de 18h).

ECHANGE

66 N°2000413
CPC 6128. Recherche correspondant pour échanges. Ecrire a : GOMEZ MANUEL, 5 Rue de Taulis. 66100 PERPIGNAN.

75 N°2000321
Echange beaucoup de News. Envoyer vos listes au : 25 Rue de l'Avre. 75015 PARIS. COADIC JEAN-LOUIS.

75 N°2000322
Echange Jeux Amstrad CPC K7 ou Disk. RAPHAEL TARDIF, 6 Bis Passage Barrault, 75013 PARIS. Tel.: 45.81.02.66.

75 N°2000360
Echange News sur 6128 Disk. Paris uniquement. Possède Gold Silver Bronze, D.T OLYMPIC Challenge, Fire & Forget. JEAN DESPHIEUX, 14 Rue Etex. 75016 PARIS.

78 N°2000370
Echange nombreux jeux. Demander PEIGNOT JEROME, 23 Rue de Brée. 78310 MAUREPAS.

87 N°2000359
Echange jeux sur Amstrad. Possède des nouveautés (exclusivement sur la région Haute-Vienne). JOEL CREGUT, 16 Avenue Marie Laurencin. 87280 LIMOGES.

91 N°2000368
Mec cool échange jeux sur Amstrad News. Demander GAEL ou LAURENT. Tel.: 64.94.59.88. ou 60.80.12.95.

92 N°2000332
Echange Logiciel de PAO contre autres programmes utilitaires ou jeux. Tel.: 47.32.27.33. (après 19h).

92 N°2000343
Echange jeux sur Amstrad. Demander AZIZ. Tel.: 46.51.54.04.

93 N°2000318
Echange Logiciels (nombreux News). DT Olympic, Captain Blood, 1943, Road Blaster, Target Renegade, etc... Tel.: 48.67.91.63. Demander FARRICE.

93 N°2000319
Echange Log. Possède News : 1943, Vindicator, Daley Thompson's, Olympic.., Road Blaster, Target Renegade, Fire & Forget. Tel.: 48.67.77.69. Demander ARNAUD.

93 N°2000348
Echange Silicon Disk 256 K, contre Extension Mémoire 256 K, (DK'TRONICS), ou contre Extention 64 K + 150 F. Tel.: 42.35.11.47. (après 18h30).

94 N°2000362
Echange nombreux jeux Amstrad sur disquettes : Cap. Blood, Bedlam etc... Ecrire a : JOSEPH PROVINO, 18 Rue Guy Moquet. 94500 CHAMPIGNY.

VENTES

27 N°2000367
Vds disquettes : Beyond, Ripoux, Cobra, Ghost N'Goblins, Oxphar, Prohibition, Combat School. entre 70 F et 90 F. RENAUD. Tel.: 32.45.20.53.

35 N°2000406
Vends CPC 6128, (sous-garantie) + Jeux, (nbses News) : Le tout : 3000 F. Demander JEAN-PIERRE ou écrivez a : THEBAULT J.P, Le Bois-Nel. 35650 LE RHEU. Tel.: 99.60.77.88. (vers 20h).

59 N°2000344
Vds clavier Amstrad 464. + Housse + 4 Jeux : 1150 F. + Adaptateur Peritel : 200 F. JIMDY. Tel.: 20.02.46.94.

60 N°2000330
Vends Textomat 150 F et K7 Hebdociel 50F, The Milion I 60 F, 30 Chess Vocal 60 F. Mr. ACHOUR. 39 Rue G. de Nerval. 60100 CREIL. Tel.: 44.25.03.73.

60 N°2000342
Vends nombreux jeux sur CPC 464. Pour le prix de 35 F pièce. ERIC JOFFRET, 17 Rue Gambetta. 60000 BEAUVAIS. Tel.: 44.84.02.64.

60 N°2000345
Vends Amstrad 6128 Mono + 30 Discs + Jeux. Le tout 3600 F. Tel.: 44.45.23.49.

63 N°2000410
Vds logiciels Amstrad, Disk, rapide et sérieux. Liste contre enveloppe timbrée. CHARRIER, Bussières et Pruns. 63260 AIGUEPERSE.

75 N°2000327
Vds CPC 464 Mono + DDI1 + Amx Mouse + Extension DK'Tronics 64 K + nombreux logiciels et livres. Demander FRANCK. Tel.: 42.88.77.70.

75 N°2000353
Vends CPC 6128 Moniteur Couleur, (t.b.e) + nbx. Jeux + Speed King. Prix a débattre. BENOIT. Tel.: 42.02.69.72. (après 18h).

75 N°2000439
Vends CPC 664 couleur + joystick + lecteur K7 + 78 disquettes pleines + revues + logiciels cassette. Prix 2500 F. AUBRY LIONEL, 21 Bis Bld. Bourdon, 74004 PARIS. Tel.: 42.71.03.73.

78 N°2000364
Vds Amstrad 6128 + beaucoup de disquettes. Prix très intéressant. Demander MARC. Tel.: 39.16.01.93.

91 N°2000341
DMP 2000 a vendre très bon état. + Housse + Papier. Prix : 2000 F a débattre. Demander TARIK. Tel.: 60.10.78.83.

92 N°2000334
Vends Killer K7. Cause gain concours (original) 50 F. FABRICE BOUZAKIA, 337 Bld St Denis. 92400 COURBEVOIE. Tel.: 43.33.11.10.

93 N°2000335
Vends DMP1. Prix : 700 F a débattre. PLONEVEZ BERTRND, 31 Avenue Louis Bordes. 93 STAINS. Tel.: 48.23.28.71.

93 N°2000366
Vends Amstrad CPC 464 Mono + très nombreux jeux dont News, (Arkanoid 2, Target Renegade, Matchday 2, Gold Silver Bronze. Le tout en bon état : 1900 F. Demander GREGOIRE ou LUDOVIC. Tel.: 48.22.88.20.

93 N°2000394
Vends Amstrad CPC 464, Couleur + DDI + Joystick + 130 Jeux + Livres. Le tout : 3000 F. (très urgent). FABRICE LEFEBVRE, 152 Rue Victor Hugo. 93110 ROSNY SOUS BOIS. Tel.: 48.94.58.40.

95 N°2000333
Vends 464 + DD1 Couleur + 150 Jeux donne livres. Prix : 3000 Frs. Tel.: 39.59.88.26.

95 N°2000349
Vends Imprimante Amstrad DMP 3160. (t.b.e). Prix : 1600 F. Tel.: 39.90.68.72.

APPLE

ECHANGE

75 N°2000388
Echange Logiciels Apple IIGS. Possède News, (Bubble Ghost, Police Quest...). Echange aussi sur IIC. Possède Test Drive, Wings Of Fury, Gauntlet, Indoor Sports II etc. Nbreux log. G. KARCENTY. Tel.: 42.00.75.03.

VENTES

75 N°2000039
Cause double emploi, vends APPLE II état neuf avec DUO DISK, Moniteur Mono, carte extention 128K - 80 Colonnes - carte souris, Joystick, nbx logiciels - 4000 F à débattre - Olivier 42.24.60.39. (le soir).

75 N°2000346
Vends Apple IIE avec carte 128 K, Chat Mauve 80 colonnes + 2 Drives 2, Joysticks, 1 Souris, 1 Clavier numérique. Tel.: 42.03.42.20.

ATARI

CONTACT

47 N°2000412
Possède 520 STF/DF. Envoyez vos listes. Cherche News. SILVESTRI CHRISTOPHE, 135 Rue des Roses. 47520 LE PASSAGE.

78 N°2000392
Cherche correspondant pour échange, achat, vente sur Atari 520 ST. Ecrire a : GIBON SYLVAIN, 7 Résidence des Entrées. 78160 MARLY LE ROI. Tel.: 39.16.13.50.

84 N°2000407
Nouvel Atariste 520 ST/DF. Cherche contacts sérieux. Educatifs, Utilitaires, Jeux. FOUACHE PHILIPPE. 84400 GARGAS.

95 N°2000339
Cherche contacts sérieux sur Atari ST. Demander ERIC. Tel.: 39.95.59.44.

ECHANGE

11 N°2000398
Atari 1040 STF, cerche contacts sérieux et rapide pour échanges de logiciels divers. PATRICE MATIGNON, 41 Rue de la Colline. 11300 LIMOUX. Tel.: 68.31.19.07. (après 18h et heures de repas).

11 N°2000399
Echange jeux sur Atari ST DF. Recherche News et Oldies (n°10, Foft, Elite, Two On Two, Skateball, Truck...). Possède Offsmore Warrior, Alien Syndrome, Opération Jupiter, Carrier Command... JEAN-MICHEL B. Tel.: 68.78.68.75.

17 N°2000400
Echange logiciels sur 520 ST. Possède News. Réponse assurée, envoyer vos listes a : JACQUES CRESP, 24 Avenue du Commandant Lysiack. 17690 ANGOULINS SUR MER.

75 N°2000352
Echange jeux sur ST. Contacter SIMING. Tel.: 45.85.47.82.

75 N°2000365
Echange jeux sur ST. Contacter MATHIEU. Tel.: 45.85.11.53.

VENTES

78 N°2000389
Vends Originaux pour 520 ST, Explora, Tracker, Skrull, Sinbad. Possède un Digitaliseur image et son (St-Replay). Demander PATRICE. Tel.: 34.74.46.70. (après 18h).

COMMODORE

ACHATS

75 N°2000337
Achète Lecteur de Disquettes Commodore 1541 a 500 F ou moins. Demander SERGE. Tel.: 46.33.98.85.

ECHANGE

68 N°2000404
C64 (Disk) : Poss. News pour échanger. CHARIF. Tel.: 89.80.05.28.

VENTES

35 N°2000411
Vends C64. (t.b. état). + Cordon Peritel + Livres + Joystick + Lecteur K7 + Nbx. Jeux. (Barbarian, Fist 2, I.Jones, etc...), le tout : 1500 F. Y a pas a dire, c'est une affaire!!!

44 N°2000401
Affaire : Vends C128 + 1571 + Interfaces Analogiques + nombreux Utilitaires et Jeux. (I.O etc...). + 20 Journaux + 2 Joysticks + Cadeaux : Prix a débattre. Demander ANTOINE. Tel.: 40.89.55.54.

75 N°2000419
Vds pour C64 Originaux K7. Très nombreux titres. (bas prix). Liste sur demande a : DIDIER DUFFAY, 4 Cité Hermel. 75018 PARIS. (Réponse assurée et rapide, possibilité d'échanges). A bientôt!

MSX

ECHANGE

41 N°2000403
Echange Jeux MSXI sur cassette uniquement. Ecrire a : ARSENE JEAN-LUC, Rue de la Poste. 41170 SOUDAY. (joindre vos listes de jeux). Merci d'avance.

VENTES

95 N°2000222
Vends 2 Manettes MSX, a 210 F. Tel.: 39.93.33.95. (a partir de 16h). Demander CHRISTIAN.

ORIC

VENTES

20 N°2000415
Vds Ordinateur Oric Atmos 48K + 12 Logiciels + Nbrs revues informatique. (Exc. état) 900 Frs. Console Intellivision Mattel + 8 cartouches, état neuf 900 F ou l'ens. 1700 Frs. FREDERIC. Tel.: 95.22.33.15.

PC & COMPATIBLE

VENTES

63 N°2000405
Vends Amstrad PC 1512 + DMP 3000 + Joystick PC + Carte Kortex + Cordon PC-Minitel + 20 Jeux et Utilitaires Originaux + Nbreux livres et revues + Disquettes. MARCHANDVINCENT, 12 Rue Bardoux. 63000 CLERMONT-FERRAND. Tel.: 73.92.49.38. (ap.18h semaine).

75 N°2000326
Vends Amstrad PC 1512 640 Kram HD 20 + Ecran Couleur + nombreux logiciels. Demander DAVID. Tel.: 45.77.63.39.

SPECTRUM

VENTES

92 N°2000328
Vends Spectrum ZX + 2 avec nombreux jeux. Prix a débattre. Demander SAMIR. Tel.: 47.01.08.90.

THOMSON

VENTES

36 N°2000418
Vends MO6 Couleur + Manette + Crayon Optique + Livres + Jeux, (Bivouac + Quad. + l'Affaire Sydney...). Pour le prix de 3000 F le tout. MAZARCO LUC, 27 Rue Albert Camus. 36000 CHATEAUROUX. Tel.: 54.27.56.59.

49 N°2000393
Vends TO7-70 + Clavier Mecan. + Lecteur K7 + Extention Musique et Jeux + 2 Joysticks + Basic + Colorpaint + 3 Jeux + Livres : 1500 Frs. VOYER PASCAL, 36 Rue Foch. 49420 POUANCE. Tel.: 41.92.63.59.

78 N°2000391
Vends nombreux Hits originaux pour Thomson (cassette) même pas à la moitié de leur valeur, cause : Ne possède plus de Thomson... Pour avoir la liste. Ecrire a : LIONEL GOUTARD, 11, Allée Louis Nogueres. 78260 ACHERES.

VOTRE P.A. LA SEMAINE PROCHAINE

COCHEZ LES RUBRIQUES CONCERNANT VOTRE ANNONCE:

STANDARD:

- ☐ AMSTRAD
- ☐ ATARI
- ☐ AMIGA
- ☐ APPLE
- ☐ PC/COMPATIBLE
- ☐ COMMODORE
- ☐ THOMSON
- ☐ SPECTRUM
- ☐ AUTRES

RUBRIQUE:

- ☐ ACHAT
- ☐ VENTE
- ☐ CONTACT
- ☐ ECHANGE

TARIFS:

- ☐ 1 PARUTION 35F
- ☐ 2 PARUTIONS 60F

☐☐ **Votre département** (à remplir obligatoirement)

La rédaction se réserve le droit de refuser toute annonce non conforme à l'intéret de la publication

Rédigez en majuscules votre annonce en remplissant une lettre par case (la ponctuation compte pour une lettre). Laissez une case entre chaque mot.
Vos annonces doivent nous parvenir le Vendredi qui précède la parution. Les annonces non publiées, paraîtront dans le numéro suivant. Le texte des P.A. paraissant dans deux numéros, ne pourra être modifié. Les parutions sont consécutives.

Adressez votre annonce, avec son règlement par chèque ou C.C.P. à :
JOYSTICK hebdo
J'ANNONCE
177 rue St Honoré
75001 PARIS



3 RAISONS DE T'ABONNER

EN T'ABONNANT POUR 6 MOIS (24 NUMEROS) TU BÉNÉFICIERAS DES 3 AVANTAGES SUIVANTS

40 F DE REDUCTION

Un abonnement pour 6 mois coûte 200F. au lieu de 240F. soit l'équivalent de 4 numeros gratuits.

UNE PETITE ANNONCE GRATUITE

Ton abonnement te donne le droit de passer une PA gratuite, soit une économie de 35F.

UN ABONNEMENT GRATUIT PAR TIRAGE AU SORT

Chaque semaine un de nos abonnés est tiré au sort, et le gagnant se verra prolongé son abonnement de 6 mois gratuitement (24 numeros)

WAOOOHHH!

cette semaine c'est NOEL PHARASYN qui gagne un abonnement gratuit pour 6 mois

REMPLIS VITE LE BULLETIN D'ABONNEMENT pour recevoir chaque Mercredi, JOYSTICK hebdo, chez toi.

OUI, JE M'ABONNE POUR 6 MOIS SOIT 24 NUMEROS A 200Frs (AU LIEU DE 240Frs)

REMPLIS SOIGNEUSEMENT LA GRILLE CI-DESSOUS EN MAJUSCULES

NOM _____

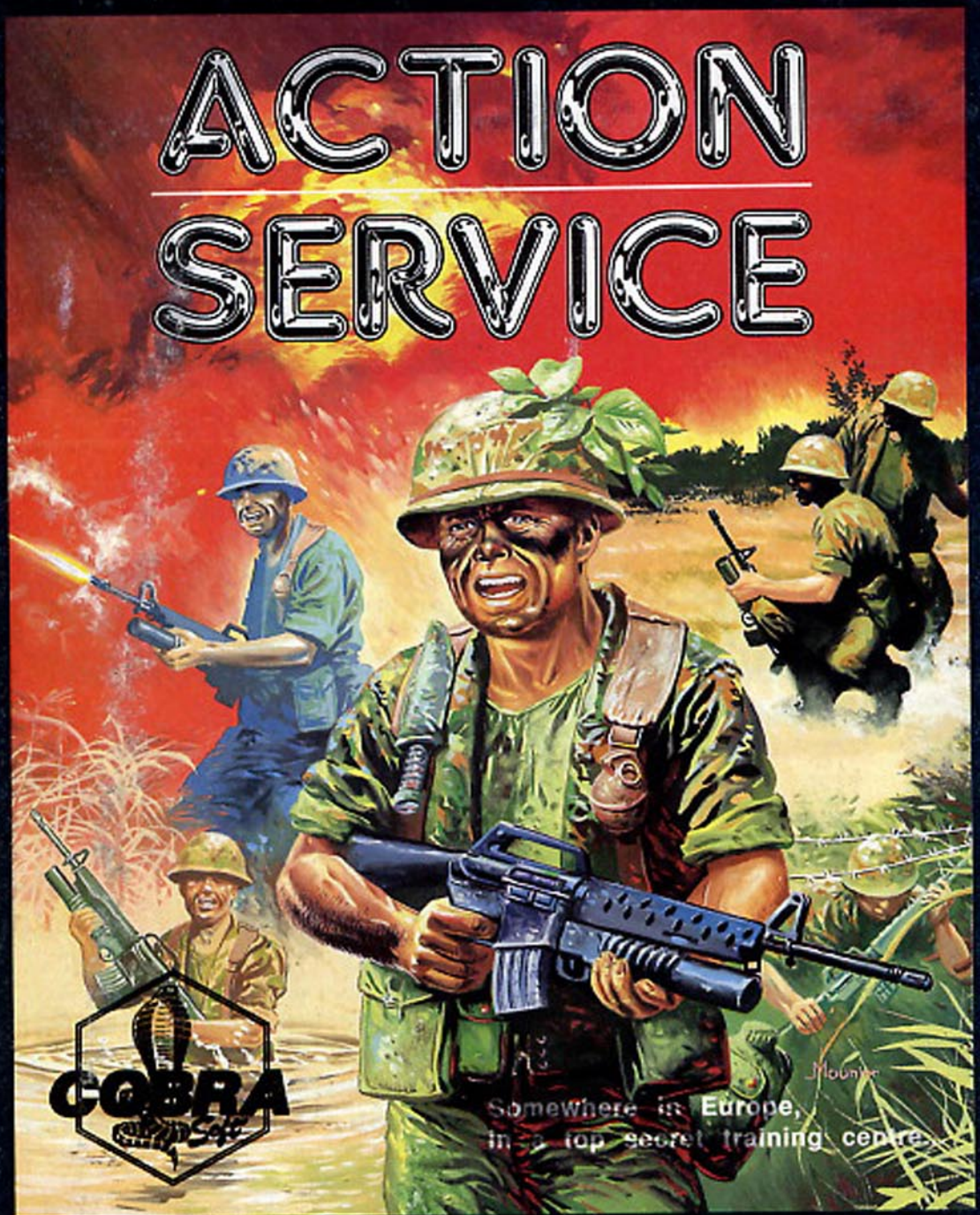
PRENOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

AGE _____ ORDINATEUR _____ SIGNATURE _____

RETOURNE CE BULLETIN AVEC TON REGLEMENT PAR CHEQUE OU MANDAT SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE A JOYSTICK HEBDO.
Service abonnement. 177, rue Saint Honoré, 75001. PARIS



Somewhere in Europe, at a confidential location, lies one of the world's toughest school : a top secret training centre...
Behind impenetrable barbed-wire and patrolled by wardens armed to the teeth, stretches the course, a gruelling track of obstacles, traps and dangers, stretching every commando's ability to the limit.

PURPOSE : preparing soldiers to join the "Cobra Command" - a crack team of commandos who have chosen war as their profession.
QUALIFICATIONS: strength, courage, nerves of steel...

ACTION SERVICE is a brilliantly executed Commando School Simulation, with all the features that add up to one of the most challenging and exciting action programs ever produced :
- unique simulated video recording and playback system, allowing action replay of your performances (to help you to improve it).
- lifelike action graphics with superb sound and speech effects.
- easy to use, difficult to master !
- up to 12 players - competing on 5 different modes : physical, risk, close-combat, combination and the unique Commando Construction Course !



The video control panel

Including the superb "Cobra Command" Construction Set:

ACTION SERVICE

la plus extraordinaire simulation d'école de combat jamais réalisée!

- le premier d'une super série !
-"régie vidéo" permettant l'enregistrement des actions et les effets spéciaux (replay, vue par vue, accéléré, ralenti, écran mosaïque, etc...)
- En plus, un fabuleux outil : le "Commando Construction Set" qui vous permettra de construire des centaines de parcours et de défier vos amis sur votre propre terrain d'entrainement !
- Notice en français.

Un programme réalisé par

COBRA SOFT

BP 155 71104 Chalon s/Saône Cedex

ATARI - AMIGA - PC
Prochainement sur Amstrad CPC
Commodore 64 - Spectrum - Thomson



Screen shots from Atari ST version

ACTION SERVICE - ONE DAY THIS MAY BE MORE THAN JUST A GAME...