



LOYSTICK

HEBDO

N° **5** • 7 DECEMBRE 1988

L'HEBDO DES JEUX MICRO POUR TOUS STANDARDS

58 TRUCS, ASTUCES,
POKES,
VIES INFINIES

GAGNEZ

- UNE TV COULEUR
avec le concours TITUS
- UNE K7 D'INDOCHINE
avec le jeu mystérieux
- UN CHEQUE
pour vos bidouilles

ZOOM

LES DERNIERES NOUVELLES
MICROIDS STORY

EXCLUSIF

LE POSTER DE
PURPLE SATURN DAY

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



T 2788 - 5 - 10,00 F



3792788010001 00050

PURPLE SATURN DAY



DOSSIER ET PLAN DE CYBERNOID



L'ACTION - SIMULATION

AIRBORNE **RANGER**



DISPONIBLE SUR: IBM PC

C64

Prévu pour décembre.

AMSTRAD CPC

ATARI ST

MICRO PROSE
LOGICIELS DE SIMULATION

MicroProse France: 6/8 Rue de Milan, 75009. PARIS Tel: (1) 45 26 44 14

SOMMAIRE

N°5 du 7 au 13 décembre 1988

4 JEUX....CRACK...!

Trucs, astuces, pokes, de : Army Moves, Antirad, Jet Bike Simulator, Flying Shark, BMX Simulator, Ball Breaker, Duid II, Prohibition, Renegade, Out run, Solomon's key, Paperboy, Deflektor, Bobby Dearing, Asphalt, Biggles, Into the Eagle's Nest, Asterix, Equinox, Frost Byte, Ikari Warriors, Shao Lin's Road, Ghost Hunters, Great Giana Sisters, Head over Heels, Highway Encounter, Trantor, I Ball, I Ball II, Inside Outing, Joe Blade, Krakout, Mario Bross, Future Knight, Nemesis, Bubble Bobble, Bombjack, Pandora, Ikari Warriors, Bionic Commando, Ultima III, Test Drive

10 DOSSIER

CYBERNOID : tous les trucs

13 JEUX

50 K7 D'INDOCHINE à gagner

15 J'APPRENDS

5e partie et fin de «JOYSTICK ATTACK»

19 CONCOURS

Une TV couleur à gagner avec TITAN

20 JOYSTICK SECOURS

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

22 ZOOM

Toutes les News...

29 J'ANNONCE

Vos P.A. classées

Ce numéro a été tiré à
62 000 exemplaires.

WELCOME

Pour ce cinquième rendez-vous (oui, oui, tant attendu, vous pouvez le dire !), et salut à tous les amis (es ?) galactiques. Grâce à vous, le journal évolue de semaine en semaine, c'est normal, et nous vous préparons, pour le mois prochain, un tas de nouvelles rubriques dont vous nous direz des nouvelles (euh... de poulet, facile !).

Et si je lançais une longue plainte déchirante ?

JJJJJOOOOOOOYYYYYYYSSSSSSTTTTTTIIIIICK !!!!!?!

Ouf ! Ça fait du bien ! Bon revenons aux choses sérieuses, nous recevons toujours entre 400 et 500 lettres par jour et vous en remercions une fois encore, (va falloir qu'on ouvre une rubrique courrier des lecteurs !) Continuez, continuez, mais si vous pouviez dire ce que vous aimeriez trouver dans JOYSTICK, et critiquer aussi, ce serait SU-PER !

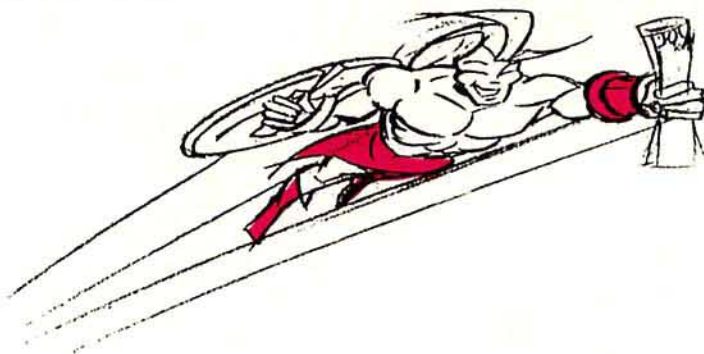
JOYSTICK Hebdo c'est votre journal, nous tenons compte de toutes vos remarques, observations ou envies.

JOYSTICK Hebdo, (pour répondre à certains lecteurs), se veut tous-standards, mais il y a des machines pour lesquelles nous ne recevons absolument rien ! Les vieilles machines (ORIC, MSX...) sont totalement délaissées dans votre courrier (pitié pour elles), les utilisateurs MAC peuvent nous écrire aussi (cela fait toujours class, des bidouilles sur MAC !), pour les II et II GS cela arrive bientôt (on dit 5YOU à Hervé LACAUSSE). Quant aux ATARI et AMIGA, je le redis, c'est mou... très mou !

Hé, les PC men peuvent faire partie du club aussi, car l'ambition de JOYSTICK, c'est de fournir toutes les machines possibles et inimaginables, bonsoir les vies infinies ! Bon, allez, j'ai trop parlé, je retourne titiller mon joystick (non, pas celui-là !) pour vous donner encore plus de sens... action.

JOYSTICK l'hebdo de votre vie... infinie.

JOY'S TEAM



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
Rédacteur en chef, Henri LEGOY • Rédacteur adjoint, Cyril DREVET • **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



EUX... CRACK

Méthode d'utilisation des listings:

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

GAGNEZ

UN CHEQUE DE

400 F

POUR
UN PLAN

300 F

POUR UNE
SOLUTION

200 F

POUR UN
LISTING

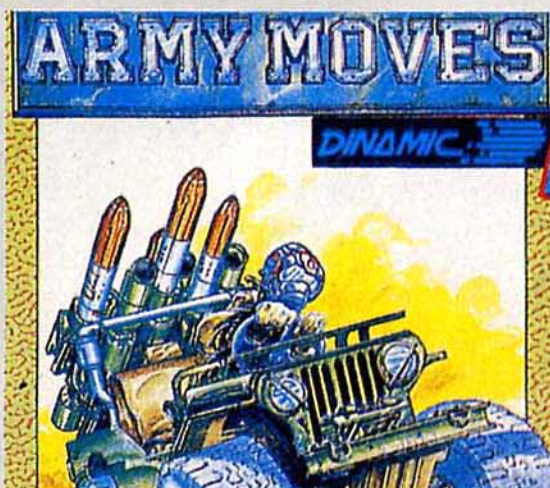
50 F

POUR
UN TRUC

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

JOYSTICK HEBDO.

Jeux Crack
177, rue Saint-Honoré,
75001 Paris



**Vous êtes SUPER,
EXTRA, JENIO...
Si, Si, c'est vrai...
Plus de 4000 lettres en
un mois, avec près de
2000 trucs nous sont
déjà parvenues. Cha-
cun d'entre vous a es-
sayé de se surpasser.
CONTINUEZ...! vous
trouverez bientôt dans
ces colonnes des plans
de folie !!!
Mais ATTENTION...
pour que JOYSTICK
Hebdo soit le plus bô,
adrez-vous des
listings ou des trucs
perso (nous lisons,
nous aussi tous les
magazines, et on ne
pourra publier que vos
propres créations). En
cas de double, nous
sélectionnerons l'Info
qui nous sera parve-
nue en premier, ou la
mieux présentée.
Chaque semaine, les
**ZEUREUX
ZOYSTICKEURS** dont le
nom se trouvera à la
fin de chaque astuce,
recevront, devinez
quoi... ???
UN CHEQUE!!!
Ça tombe bien, Noël
approche...
Allez... Crackez bien,
et à mercredi
prochain...
Daniel & Daniel**

AMSTRAD

ARMY MOVES

Encore un jeu de guerre, nom de Dieu, les p'tits gars, pour prouver une fois de plus que vous n'êtes pas des femmelettes, garde à vous ! A vos rangs, fixe ! Cette fois vous avez le droit d'utiliser tous les moyens terrestres et volants. Bonne chance mes enfants. **GENERAL BONLIEU, 3e REP.**

1 REM Vies infinies, invulnérabilité, etc

2 REM sur ARMY MOVES version Cassette

10 B=0:FOR I=&A000 TO &A088:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT

20 IF B<>14809 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END

30 POKE &A066,0:POKE &A06A,0:POKE &A070,0:CALL &A000

40 DATA 175,205,14,188,33,175,57,17,0,0,62,22,205,161,188,205

50 DATA 106,58,33,64,161,17,0,0,62,22,205,161,188,33,64,161,1

60 DATA 38,2,62,141,205,120,160,33,134,161,1,224,1,62,61,174

70 DATA 205,120,160,33,64,161,17,0,187,1,38,2,243,237,176,221

80 DATA 33,0,191,17,79,0,205,103,187,221,33,0,192,17,0,64,205

90 DATA 103,187,221,33,30,5,17,134,141,205,103,187,175,6,246

100 DATA 237,121,33,59,11,119,33,139,18,119,33,76,28,62,195,119

110 DATA 205,55,189,251,195,144,146,245,174,119,241,35,11,198

120 DATA 10,246,128,95,120,177,123,32,240,201

AMSTRAD

ANTIRIAD

**C'est l'histoire d'un mec,
qu'il est tout nu le mec !
Carrément à poil, tu
vois... et qu'en plus le
mec, il veut sauver le
monde !**



1 REM Invulnérabilité sur ANTIRIAD version Cassette

10 B=0:FOR I=8192 TO 8227:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT

20 FOR I=&BF00 TO &BF1A:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT

30 IF B=6229 THEN CALL &2000 ELSE PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END

40 DATA 1,0,0,205,56,188,33,64,0,17,100,0,62,49,205,161,188

50 DATA 210,0,0,245,62,195,50,148,0,33,0,191,34,149,0,241

60 DATA 195,64,0,62,0,50,190,91,50,194,91,42,168,0,243,217

70 DATA 6,127,14,140,58,170,0,230,3,177,237,73,217,233

AMSTRAD

JET BIKE SIMULATOR

Devenez le **CHRISTIAN SARRON** des mers grâce à ce jeu particulièrement bon marché.

```
1 REM Détraque le chronomètre sur JET BIKE SIMULATOR version Cassette
10 B=0:MEMORY &3000:LOAD"":POKE &3A76,&C3:POKE &3A77,&1F:POKE &3A78,&BE
20 FOR I=&BE00 TO &BE2B:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
30 FOR I=&A400 TO &A441:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
40 IF B=10820 THEN CALL &BE14 ELSE PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
50 DATA 243,221,33,0,191,17,71,0,205,103,187,33,0,164,34,68,191,195
60 DATA 0,191,33,64,0,229,33,0,187,229,195,75,58,62,69,50,75,0,62
70 DATA 153,50,78,0,243,241,201,58,206,102,254,205,40,24,175,50,52
80 DATA 102,50,221,104,50,186,104,33,60,164,17,34,104,1,6,0,237,176
90 DATA 195,78,101,175,50,10,106,50,175,103,50,45,106,62,8,50,118,105
100 DATA 33,60,164,17,114,105,1,6,0,237,176,195,206,102,230,7,50,81,76,24
```

AMSTRAD

ARMY MOVES

Part two : la suite du 1, qui comme son nom l'indique, précède le 2 qui, bien évidemment succède au premier !!!

```
1 REM Vies infinies sur ARMY MOVES II version Cassette
10 B=0:FOR I=&A000 TO &A085:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
20 IF B<14649 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
30 POKE &A06D,0:CALL &A000
40 DATA 175,205,14,188,33,175,57,17,0,0,62,22,205,161,188,205,106
50 DATA 58,33,64,161,17,0,0,62,22,205,161,188,33,64,161,1,38,2,62
60 DATA 141,205,117,160,33,134,161,1,224,1,62,61,174,205,117,160
70 DATA 33,64,161,17,0,187,1,38,2,243,237,176,221,33,0,191,17,79,0
80 DATA 205,103,187,221,33,0,192,17,0,64,205,103,187,221,33,30,5
90 DATA 17,88,142,205,103,187,1,0,246,237,73,62,201,33,217,146
100 DATA 119,175,33,105,8,119,205,55,189,251,195,88,147,245,174
110 DATA 119,241,35,11,198,10,246,128,95,120,177,123,32,240,201
```

AMSTRAD

BMX SIMULATOR

Un sujet qu'adore CYRIL : les simulations sportives (si tu cherches les bi-cross tu vas te prendre des bosses, et j'en connais un rayon : signé CYRIL furax!). Ou comment faire du bi-cross en chaussons.

```
1 REM Temps infini sur BMX SIMULATOR version Cassette
10 B=0:MEMORY &2000:FOR I=&BE00 TO &BE3C:READ A:POKE I,A:B=B+A
20 NEXT:IF B=6349 THEN LOAD"BMX SIMULATOR":CALL &BE0E
30 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
40 DATA 33,53,191,54,205,35,54,52,35,54,190,195,0,191,33,226
50 DATA 57,54,195,35,54,36,35,54,190,33,64,0,229,33,0,187,229
60 DATA 195,183,57,229,33,145,1,54,140,35,54,67,35,54,249,225
70 DATA 241,243,201,33,89,202,54,0,33,0,192,201
```

AMSTRAD

FLYING SHARK

Les vieux coucous sont de retour, à vous de les faire revivre ! Un jeu au ras des paquerettes



```
1 REM Vies et bombes infinies pour FLYING SHARK
2 REM version Disquette
10 MODE 1:OPENOUT"X":MEMORY &3FFF
20 B=0:FOR I=&BE00 TO &BE2C
30 READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
40 IF B=3150 THEN LOAD"DISC":CALL &BE00
50 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
60 DATA 33,71,4,17,0,16,1,32,0,237
70 DATA 176,62,201,18,50,71,4,205
80 DATA 0,4,205,0,16,33,32,190,34
90 DATA 227,4,195,103,4,33,0,0,34
100 DATA 112,59,34,113,59,195,0
110 DATA 192,74
```

AMSTRAD

BALL BREAKER

Comme vous l'avez deviné, il s'agit d'un casse-brique, again, mais en semi-3D, comme ZAXXON (y a le téléphone qui son).

```
1 REM Vies et missiles infinis sur BALL BREAKER version Cassette
10 MEMORY &752F:LOAD"a",30000:POKE &75C6,&80:POKE &75C7,&BE
20 FOR I=&BE80 TO &BE97:READ A:POKE I,A:NEXT:CALL &7530
30 DATA 62,255,50,29,40,62,255,50,34,40,175,50
40 DATA 30,41,50,216,40,175,50,189,30,195,64,0
```





SPECTRUM

DRUID II

La revanche du vieux croulant avec son papier LOTUS usagé en guise de grimoire

```
1 REM Energie infinie pour DRUID II
10 FOR I=65024 TO 65031:READ A:POKE I,A-5:NEXT
20 LOAD""CODE
30 POKE 64058,254:RANDOMIZE USR 64000
40 DATA 67,63,55,65,122,200,5,116
```

AMSTRAD

PROHIBITION

128 vies de plus pour les incorruptibles du JOYSTICK

```
1 REM 128 vies pour PROHIBITION version Disquette.
10 B=0:FOR I=&9000 TO &90F5:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
20 IF B<>20969 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
30 PRINT"DISQUETTE PROHIBITION":CALL &BB18:CALL &9000,128
40 DATA 221,126,0,50,131,144,42,66,190,17,20,0,25,54,3,14,7,205,15,185
50 DATA 17,0,9,33,0,64,14,146,205,102,198,58,0,64,254,61,32,47,58,131
60 DATA 144,50,254,64,205,78,198,121,254,147,32,46,229,42,66,190,17,20
70 DATA 0,25,54,2,225,17,0,1,14,70,205,102,198,213,17,96,64,205,118,144
80 DATA 209,205,78,198,195,178,193,14,147,205,102,198,58,131,144,50,148
90 DATA 66,24,202,22,11,14,145,205,102,198,213,17,12,64,205,118,144,209
100 DATA 205,78,198,24,220,229,197,33,132,144,1,115,0,237,176,193,225,201
110 DATA 0,32,32,32,32,32,84,72,65,78,75,83,32,84,79,32,71,65,86,73,78
120 DATA 32,70,79,82,87,65,82,68,32,70,79,82,32,70,73,78,68,73,78,71,32
130 DATA 84,72,69,32,54,49,50,56,32,80,79,75,69,44,32,71,66,72,32,70,79
140 DATA 82,32,70,73,78,68,73,78,71,32,52,54,52,47,54,54,52,32,80,79,75
150 DATA 69,32,65,78,68,32,82,112,77,32,70,79,82,32,84,72,69,32,67,79,68
160 DATA 73,78,71,32,32,32,32,32
```

AMSTRAD

RENEGADE

Hé, René, rentre à la maison et lis JOYSTICK Hebdo, si tu tiens à ta vie, sinon...

```
1 REM Vies infinies sur RENEGADE version Disquette
10 MODE 0:BORDER 0:FOR C=0 TO 15
20 READ C$:INK C,VAL("&"+C$):NEXT
30 FOR N=0 TO 199:READ N$
40 Z=Z+VAL("&"+N$)
50 POKE &5150+N,VAL("&"+N$):NEXT
60 IF Z<>16296 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 CALL &5150
80 DATA 00,0D,1A,0C,19,09,15,0A,14,01,02,0B,10,0F,03,06M,06,04,21,0E
90 DATA 52,11,12,52,CD,77,BC,21,40,00,CD,83,BC,F3,21,40,00,11,00,A8
100 DATA 01,C1,02,3E,88,CD,95,51,21,2E,A8,11,6E,00,01,93,02,3E,B0,CD
110 DATA 95,51,21,40,00,22,35,A8,3E,C9,32,68,A8,CD,2E,A8,21,A4,51,22
120 DATA F3,A8,C3,CE,A8,ED,4F,ED,5F,AE,77,ED,A0,00,00,00,EA,97,51,C9
130 DATA 21,AF,34,36,7C,21,B5,34,36,84,21,A4,34,36,03,21,22,0A,36,00
140 DATA 21,29,0A,36,C3,21,B5,25,36,C9,CD,C8,51,C3,40,00,21,E3,51,11
150 DATA F5,2F,06,07,7E,12,23,13,10,FA,7E,FE,FF,C8,01,06,00,EB,09,EB
160 DATA C3,CE,51,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20
170 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20
180 DATA 20,20,20,20,20,FF,41,41,41,41,00,00,00,00,00,00,00
```

AMSTRAD

PROHIBITION

```
1 Vies infinies pour Prohibition version Cassette
10 B=0:FOR I=&2000 TO &205F:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
20 IF B<>8833 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
30 MODE 0:BORDER 0:INK 0,3:INK 1,26:INK 2,13:INK 3,0:CALL &2000
40 DATA 33,14,32,17,100,0,1,80,0,237,176,195
50 DATA 100,0,243,49,255,255,33,0,192,17,128
60 DATA 63,175,205,161,188,33,230,0,17,0,64
70 DATA 175,205,161,188,33,0,64,17,0,64,175
80 DATA 205,161,188,33,0,128,17,0,32,175,205
90 DATA 161,188,175,50,105,11,33,24,1,34,106
100 DATA 11,33,0,192,17,0,32,175,205,161,188
110 DATA 243,33,0,192,17,0,160,1,0,32,237,176
```



OUT RUN

Excellent sur certaines machines, à pleurer sur d'autres, OUT RUN reste et restera un des plus gros hit que la micro n'aie jamais connu (400 000 exemplaires vendus). Voici une bidouille pour conduire votre TESTA-ROSSA... la tête froide !

```
1 REM Temps infini sur OUT RUN
10 POKE 53280,1:POKE 53281,1:PRINT CHR$(147):CHR$(151)
20 FOR I=336 TO 365:READ A:POKE I,A-5:NEXT
30 POKE 816,80:POKE 817,1:POKE 2050,0:LOAD
40 DATA 37,170,249,174,102,146,169,13,101
50 DATA 174,107,146,253,7,174,6,146,254,7
60 DATA 81,5,6,174,178,146,145,140,81,207,8
```



SOLOMON'S KEY

Le petit magicien qui saute de pierre en pierre et de tableau en tableau, il est trop mignon, mais comme d'habitude il y a des méchants partout. Séquence passion !

```

1 REM Vies infinies pour SOLOMON'S KEY
2 REM version Disquette
10 MODE 0: BORDER 0: FOR I=0 TO 15: READ A$: INK I, VAL("&" + A$): NEXT
20 DATA 0,3,6,c,f,18,1a,d,19,10,e,2,1,14,4,7
30 OUT &FA7E,1: FOR I=&8604 TO &8604+907: READ A$: A=VAL("&" + A$)
35 POKE I,A: B=B+A: NEXT: POKE &8603,&F3
40 FOR I=&A000 TO &A017: READ A$: POKE I, VAL("&" + A$): NEXT
50 IF B<101161 THEN PRINT "OUILE ERREUR DANS LES DATAS": END
60 CALL &8603
70 DATA DD,21,73,89,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,45,89,5D,CD,89,88,21,42,89
80 DATA 35,CA,25,87,21,43,89,35,20,17,21,D3,84,AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1
90 DATA F1,3C,FE,10,20,F0,CD,02,88,21,44,89,35,20,06,CD,64,87,CD,02,88,DD,6E,00
100 DATA DD,23,DD,66,00,DD,23,DD,4E,00,DD,23,DD,46,00,DD,23,DD,7E,00,32,F1,86,DD
110 DATA 23,DD,7E,00,32,DB,86,DD,23,DD,7E,00,32,E2,86,32,F4,86,DD,23,DD,7E,00,32
120 DATA 1A,87,DD,23,DD,7E,00,32,1B,87,DD,23,22,3A,89,ED,43,38,89,E5,21,00,00,59
130 DATA 50,A7,06,09,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,10,F9,22
140 DATA 3D,89,43,E1,78,32,3C,89,B7,28,07,C5,CD,0A,88,C1,10,F9,ED,5B,3D,89,7A,B3
150 DATA 28,0D,ED,53,3F,89,CD,0A,88,21,FF,FF,22,3F,89,2A,3A,89,ED,5B,38,89,06,00
160 DATA D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,7A,B3,C2,E0,86,E1,D1,06,00,7E,EE
170 DATA 22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,F2,86,ED,4B,3A,89,ED,5B,38,89,21,00,00,0A
180 DATA C5,4F,06,00,09,C1,03,1B,7A,B3,C2,0B,07,11,00,00,A7,ED,52,C2,7F,87,C3,19
190 DATA 06,CD,BF,88,CD,05,01,21,43,87,AF,46,23,48,F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,10
200 DATA 20,F1,CD,02,88,18,10,19,1A,0C,18,09,12,0A,14,10,02,0F,01,0D,03,06,00,01
210 DATA 8C,7F,21,57,AE,11,00,7D,D9,31,F8,BF,FB,C3,00,a0,2A,90,85,26,00,11,D3,84
220 DATA 29,19,4E,23,46,AF,C5,F5,CD,32,BC,F1,C1,3C,FE,10,20,F4,C9,CD,73,88,F3,21
230 DATA 85,87,AF,77,2B,7C,B5,C2,86,87,21,02,88,AF,77,23,7C,FE,C0,20,F8,1E,FF,3E
240 DATA 07,0E,3B,CD,E4,87,3E,05,0E,0A,CD,E4,87,3E,0A,0E,0F,CD,E4,87,01,E2,04,CD
250 DATA DE,87,3E,05,0E,05,CD,E4,87,3E,0A,0E,0F,CD,E4,87,01,C4,09,CD,DE,87,1D,20
260 DATA D5,21,D9,87,11,00,00,01,05,00,ED,B0,C7,01,89,7F,ED,49,0B,78,B1,20,FB,C9
270 DATA 06,F4,ED,79,06,F6,ED,78,F6,C0,ED,79,E6,3F,ED,79,06,F4,ED,49,06,F6,4F,F6
280 DATA 80,ED,79,ED,49,C9,FB,06,0A,76,10,FD,F3,C9,3A,46,89,C6,C1,4F,3A,45,89,47
290 DATA CD,36,88,D2,82,87,3A,46,89,3C,32,46,89,FE,09,C0,E5,AF,32,46,89,3A,45,89
300 DATA 3C,32,45,89,5F,CD,89,88,E1,C9,D5,E5,79,32,53,89,32,55,89,78,32,51,89,01
310 DATA 7E,FB,21,4F,89,1E,09,CD,C6,88,E1,ED,5B,3F,89,CD,E6,88,E5,CD,02,89,E1,D1
320 DATA 3A,48,89,FE,40,20,0E,3A,49,89,FE,80,20,07,3A,4A,89,B7,C0,37,C9,A7,C9,01
330 DATA 7E,FB,3E,08,CD,1D,89,CD,02,89,3E,07,CD,1D,89,AF,CD,1D,89,18,10,01,7E,FB
340 DATA 3E,0F,CD,1D,89,AF,CD,1D,89,7B,CD,1D,89,3E,08,CD,1D,89,CD,02,89,3A,48,89
350 DATA E6,20,28,F1,C9,C5,01,7E,FA,3E,01,ED,79,06,02,11,00,00,1B,7A,B3,20,FB,10
360 DATA F6,C1,C9,01,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,1D,89,23,1D,20,F8,C9,0C,7E,ED,79,0D
370 DATA 23,ED,78,F2,D5,88,E6,20,20,F1,C9,0C,ED,78,77,0D,23,1B,ED,78,F2,E6,88,E6
380 DATA 20,C8,7A,B3,C2,DF,88,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,F7,88,E6,20,C2,F3,88,C9,21,48
390 DATA 89,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,0D,77,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9
400 DATA C9,F5,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,03,C3,82,87,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00,20
410 DATA FC,F1,C9,03,00,00,00,00,00,00,FF,FF,00,04,02,03,00,00,07,F8,6A,00,00
420 DATA 00,00,00,4C,00,00,00,C1,02,C9,2A,FF,28,43,29,20,31,39,38,37,20,41,50,50
430 DATA 4C,45,42,59,20,41,53,53,4F,43,49,41,54,45,53,00,08,00,C0,00,40,5F,11,35
440 DATA 25,ED,00,01,80,80,37,41,25,2E,4A,00,C0,00,40,AE,46,F4,54,0B
450 DATA 21,F8,0F,36,3E,23,36,06,23,36,32,23,36,FA,23,36,01,00,00,00,00,C3,03,01

```



PAPERBOY

N'oubliez pas d'acheter JOYSTICK hebdo, l'hebdo de notre époque, mercredi prochain, ou abonnez-vous, c'est pas cher, c'est facile, et ça rapporte plein de vies infinies.

```

1 REM Journaux et vies infinies
2 REM sur PAPERBOY version Disquette
10 FOR I=&3C6 TO &3F6: READ A
20 POKE I,A: NEXT: CALL &3C6
30 DATA 33,237,3,17,0,192,6
40 DATA 9,205,119,188,33,0
50 DATA 3,205,131,188,205
60 DATA 122,188,33,227,3,34
70 DATA 125,3,205,0,3,175
80 DATA 50,172,9,50,7,25
90 DATA 195,0,191,101,108
100 DATA 105,116,101,46,98
110 DATA 105,110,0

```



DEFLEKTOR

Super jeu de chez GREMLINS qui, à défaut d'être le reflet de la réalité, se contente d'être un jeu de réflexion (dans les deux sens du terme). Le seul jeu où un allumé peu réfléchir autant qu'un allumé

Après avoir lancé ce petit programme tape :
POKE 816,80:POKE 817,1:LOAD

```

1 REM Listing COMMODORE pour DEFLEKTOR
10 FOR I=80 TO 101: READ A: POKE I+256,A-5: NEXT
20 POKE 53280,0: POKE 53281,0: POKE 646,7: POKE 631,13
30 POKE 198,1: NEW
40 DATA 37,170,249,174,99,146,209,7,174,6,146
50 DATA 210,7,101,174,255,146,132,51,81,10,13

```

BOBBY BEARING

Encore un re-make de MARBLE MADNESS et SPINDIZI. Perdez pas la boule.

```

1 REM Temps infini pour BOBBY BEARING
10 FOR I=49724 TO 49778: READ A: POKE I,A-5: NEXT: SYS 49738
20 DATA 37,65,8,174,194,146,167,160,174,178
30 DATA 146,189,160,101,165,157,190,112,250
40 DATA 158,260,196,190,78,253,158,61,197
50 DATA 141,213,246,174,112,146,194,197,174
60 DATA 199,146,195,197,37,49,252,81,5,197

```

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

AMSTRAD

ASPHALT

Si l'ennemi est entouré de cli-notants sur les côtés ou sur les arrières, il faut lui rentrer dedans. Retenir les plans de contournement.

Miner les motos ou leur tirer dessus. Cas particulier : le motocycliste jaune doit être miné.

Se coller sur le côté de la route où les side-cars apparaissent toujours, afin de les bloquer puis des'en débarrasser par la suite.

La voiture avec le brûleur arrière doit être attaquée en diagonale. Il faut éviter de lui rentrer dedans une fois qu'il est atteint. Les voitures sont, en raison de leur taille, assez vulnérables aux tactiques appliquées aux side-cars.

Si, après une attaque, il ne reste qu'une dizaine de balles comme munition, il faut les décharger afin d'être disponible pour l'attaque suivante, sachant qu'il y a une assez longue pause avant le ravitaillement.

Si les mines ne sont pas employées avec rapidité et précision, la cible les évitera.

8 Les lance-flammes ne constituent pas une arme suffisamment fiable.

La protection des arrières (angle le plus vulnérable), est très difficile; les côtés, par contre, peuvent être protégés si l'on se tient sur les bords de la route.

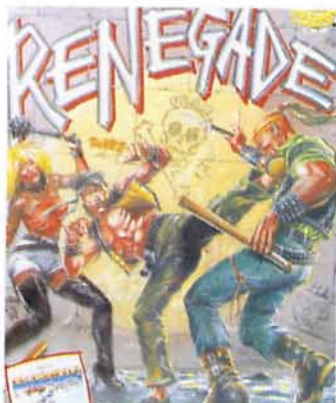
BIGGLES

Le code WREN permet d'être performant dans la phase de l'hélicoptère. Explorer les lieux signalés par les points rouges.

INTO THE EAGLE'S NEST

Taper «DAS CHT» sur la table des High-Scores, pour avoir des vies infinies. Attention à ne pas épuiser les réserves de munition. (Finton SIROCKIN)

RENEGADE



Après avoir éliminé la bande de Big Bertha, il faut continuer à lui asséner des coups de pieds aériens jusqu'à ce que son énergie baisse. Attention à ne pas trop l'approcher où s'en éloigner. Quand elle aura épuisé toute son énergie, fuir en courant et, quand la distance sera assez importante, elle vous poursuivra. C'est le moment où jamais de lui décrocher un bon coup de pied aérien : elle s'écroulera aussitôt. Pour récupérer le sang : d'emblée, appuyer sur "Esc" pour arrêter le jeu, puis appuyer simultanément sur W, A, D, S, ESPACE, O, ., et ENTER.

ASTERIX

Pour ne jamais avoir faim : POKE &2641,0
Pour avoir les vies infinies : POKE &2711,0



EQUINOX

Pour traverser les murs : POKE &1BAC,0
POKE &1BAD,0
POKE &1BD8,0
POKE &1BD9,0

Pour les tirs infinis : POKE &21A0,0
Pour avoir les vies infinies : POKE &2BE9,18

FROST BYTE

Pour avoir le temps infini : POKE &233C,&C9
Pour avoir les vies infinies : POKE &2DE7,&D6

IKARI WARRIORS

Pour avoir les vies infinies : POKE &5754,0
POKE &5755,0
POKE &5756,0
Pour détraquer les soldats : POKE &18BD,40
POKE &6EAB,&A6

COMMODORE

SHAO LIN'S ROAD

Pour avoir les vies infinies : POKE 17187,234
POKE 17188,234
POKE 17189,234
Execution : SYS 16406

GHOST HUNTERS

Pour avoir de l'énergie infinie : POKE 55510,0

GREAT GIANNA SISTERS

Pour avoir des vies infinies : POKE 2523,255
Execution : SYS 2122

HEAD OVER HEELS

Pour avoir des vies infinies : POKE 30315,144
POKE 30316,144
Execution : SYS 324

HIGHWAY ENCOUNTER

Pour activer le machun-truc-lazer : POKE 6690,234
POKE 6691,234
POKE 6692,234
Execution : SYS 4103

TRANTOR

Pour avoir de l'énergie infinie : POKE 6571,234
POKE 6572,234
POKE 6573,234
Execution : SYS 6454

I BALL

Pour avoir du temps et des balles infinis : POKE 21916,234
POKE 20669,234
POKE 20670,234
Execution : SYS 27933

I BALL II

Pour avoir les vies infinies : POKE 38895,165
POKE 34394,234
POKE 34395,234
POKE 34396,234
Execution : SYS 34050

SPECTRUM

INSIDE OUTING



Pour ne ramasser qu'un seul cristal : POKE 52935,0
Les oiseaux deviennent immobiles : POKE 53152,201
Invulnérabilité : POKE 54216,201
Les rats deviennent immobiles : POKE 53121,201
Pour sauter dans l'air : POKE 49256,24

JOE BLADE

Pour avoir de l'énergie infinie : POKE 37797,0
Pour avoir des cartouches infinies : POKE 42916,0
Pour avoir du temps infini : POKE 38506,0
Pour ne pas avoir de clefs : POKE 33341,0
POKE 34802,0
POKE 39084,0
POKE 39133,0

KRAKOUT

Pour jouer avec deux boules :
POKE 39498,0
Pour avoir les vies infinies :
POKE 41117,20

MARIO BROSS

Les ennemis meurent tout seul :
POKE 54000,0



COMMODORE

FUTURE KNIGHT

Lors de l'apparition de l'écran-titre, appuie continuellement sur les touches BUG87, de manière simultanée. Tu posséderas une infinité de vies.

NEMESIS

Pour te placer en mode "triche", il faut appuyer sur la touche "SHIFTLOCK" et sur la barre "ESPACE" jusqu'à ce qu'un carré ou une lettre apparaisse en haut et à gauche de l'écran. Alors, en jouant normalement, tu passeras automatiquement en mode "triche" sans collision, d'elfe à elfe.

ATARI

BUBBLE BOBBLE

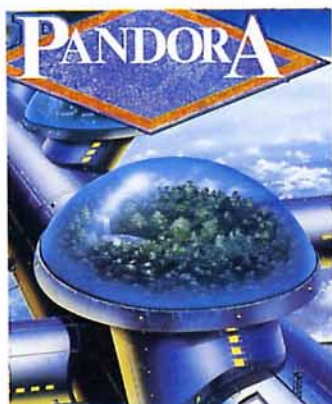
Un petit truc sympa :
- pour avancer de 1 tableau appuie sur F1
- pour avancer de 6 tableaux appuie sur F2
- pour avancer de 11 tableaux appuie sur F3

BOMB JACK

Pour avoir des vies infinies, il suffit de prendre un éditeur de secteur et d'éditer la disquette. Chercher 33FC0003 et remplacer par 33FC00FF

PANDORA

Pour finir le jeu, suivre les instructions suivantes :
Utiliser l'ID du commandant pour ouvrir sa chambre. Une fois à l'intérieur, prendre le code bleu, le code écarlate (scarlet code) et l'ID. Ce dernier servira à sortir de la chambre. Pour ouvrir la chambre du capitaine, utiliser l'ID du commandant. Ramasser la disquette SDI et quitter la chambre. Prendre le "sonicdriver" et l'ID dans la chambre de l'ingénieur. Tuer le joueur de squash. S'emparer de l'"électroboost". Affronter le Seigneur des Glaces avec le "sonicdriver" puis suivre le corridor au-dessus de lui. Bien tenir



en main l'ID de l'ingénieur et pénétrer à l'intérieur du passage se trouvant à mi-chemin du corridor. Franchir le droïde et aller au mess des officiers (AWOL). Prendre son ID et le mettre dans sa poche. Donner l'"électroboost" au robot mécanique qui donnera le code d'ocre. Trouver l'ordinateur central et insérer la disquette SDI puis les codes dans l'ordre suivant : OCHRE, SCARLET, BLUE. Lorsque l'auto-destruction sera enclenchée, utiliser l'ID de l'ingénieur pour quitter la salle de contrôle. Une fois de retour dans le corridor, tenir l'ID de l'officier AWOL. Aller à l'"escape pod" (localisé près du lieu d'embarquement) et traverser le champ de force. Vous êtes dehors.

IKARI WARRIORS

Entrer dans le tank dès que possible et s'écraser dans le premier bâtiment rencontré. Presser "F1" : le message de "GAME OVER" s'inscrit sur l'écran. Recommencer le jeu : le tank est à présent invincible. Enfoncer la barre espace pendant le jeu permet au personnage d'aller dans les feuillages, de l'autre côté de l'écran. La barre espace permet également de faire garder la même position aux barrières de tanks jusqu'à ce que le bouton soit enfoncé à nouveau.

AMIGA

BIONIC COMMANDO

Pour finir le 2ème tableau, suivez les indications suivantes :

Monter d'un étage, aller à droite jusqu'à être bloqué. Monter le plus droit et le plus rapidement possible. Se mettre à droite du premier gorille et le tuer. Monter d'un étage, aller à droite en tirant. Passer sous le premier tonneau que lance le gorille. Aller à droite.



OOOPS!!!

Dans le numéro 3 :

Le truc ZAPIT que nous avons donné pour JACK THE NIPPER sur Amstrad, est en fait pour la version Commodore.

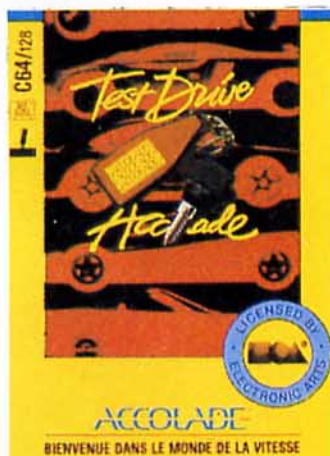
Dans le numéro 4 :

Dans l'en tête du listing RED LED de la page 8. Il faut changer le 1011,102:POKE... par POKE 1011,102:POKE...
Le listing DRILLER de la page 9, est en fait pour la version cassette et non pas disquette. Il faut changer dans la ligne 20 le POKE:POKE &422B,&2... par POKE &422B,&2...

ULTIMA III

A partir de FAWN, il faut naviguer jusqu'à l'île à droite de FAWN et aller à droite. Lorsqu'apparaît "OTHER COMMAND" il faut taper DIG et vous trouverez une super arme de corps à corps. Ce petit truc ne marche que si les deux lunes sont sur O (en haut, au milieu).

TEST DRIVE



Différents emplois du bouton de tir :

- le presser régulièrement pour ne pas tomber de la falaise ou la heurter
- le lâcher pour ralentir ou prendre de la vitesse



AMSTRAD

HEWSON

TOUS

Pour avoir des vies infinies choisissez l'option de redéfinition des touches et tapez le mot : Y,X,E et S. (Patrice MAUBERT)

SPECTRUM

Nombre de vies :
POKE 25941,Nb
Vies infinies :
POKE 36687,Ø
Armement infini :
POKE 31818,Ø
Bouclier infini :
POKE 27327,Ø
Temps du bouclier :
POKE 32394,Nb

AMSTRAD

1 REM Vies, boucliers et armes infinies, invulnérabilité
2 REM sur CYBERNOID version Cassette
1Ø MODE 1:BORDER Ø:INK Ø,Ø:INK 1;24:INK 2,2Ø:INK 3,26
2Ø MEMORY &3FFF:LOAD"!loader", &4ØØØ:POKE &4152,&C9
3Ø FOR I=&BFØØ TO &BF22:READ A:POKE I,A:NEXT:CALL &BFØØ
4Ø DATA 2Ø5,Ø,64,33,13,26,54,Ø,33,174,43,54,Ø,33,58,43,54,2Ø1,33
5Ø DATA 129,8,54,Ø,33,Ø,34,232,15,34,233,15,195,Ø,2

COMMODORE

Vies infinies :
POKE \$7ØC6,\$24
Invulnérabilité :
POKE \$2D53,\$2D
Munitions infinies :
POKE \$5B3C,Ø
Execution :
SYS \$824

AMSTRAD

1 REM Invulnérabilité pour CYBERNOID version Disquette
1Ø MODE 2:FOR A=&6Ø TO &8D:READ B\$:B=VAL("&"+B\$):POKE A,B
2Ø NEXT:CALL &6Ø
3Ø DATA 21,82,ØØ,CD,D4,BC,22,83,ØØ,79,32,85,ØØ,21,ØØ,Ø1
4Ø DATA 1E,ØØ,16,ØØ,ØE,41,DF,83,ØØ,21,86,ØØ,22,84,Ø2,C3
5Ø DATA ØØ,Ø1,84,ØØ,ØØ,ØØ,21,DA,2C,36,C9,C3,84,Ø3

SPECTRUM

1 REM Vies et Armes infinies sur CYBERNOID
1Ø BORDER NOT PI : PAPER NOT PI : INK VAL "7"
2Ø CLS : CLEAR VAL "25799"
3Ø FOR I=VAL "258ØØ" TO VAL "25826"
4Ø READ A : POKE I,A : NEXT I
5Ø DATA 62,Ø,55,221,33,33,252,17,17,Ø,2Ø5,86
6Ø DATA 5,62,255,55,221,33,4,1Ø1,17,252,154,2Ø5,86,5,2Ø1
7Ø RANDOMIZE USR VAL "258ØØ"
8Ø POKE VAL "36687", NOT PI
9Ø POKE VAL "32394", VAL "255"
1ØØ POKE VAL "31818", NOT PI
11Ø RANDOMIZE USR VAL "2586Ø"

AMSTRAD

Pour avoir 255 vies sur CYBERNOID II, il vous suffit d'éditer la piste 18, secteur 1, adresse 002A et de changer le 04 en FF (Antoine DURAND)

COMMODORE

Vies et armes illimitées pour CYBERNOID II. Taper ce listing; faire un run; il se crée un programme nommé "CYBER" sur votre disquette (utilisez une autre disquette que celle du jeu!) Chargez le jeu; faites un RESET; effacez l'écran; puis :

POKE 1024,120:POKE 1025,169:POKE 1026,53:POKE 1027,133:POKE 1028,1
POKE 1029,76:POKE 1030,171:POKE 1031,162.

5 OPEN1,8,1,"CYBER,P,W"

10 FOR I=1984 TO 2081:READ A:PRINT#1,CHR\$(A);:NEXT I:CLOSE 1

1000 DATA 192,7

1984 DATA 169,0,141,0,2,32,214,36

1992 DATA 32,214,36,32,109,86,169,4

2000 DATA 133,20,32,1,51,152,160,5

2008 DATA 153,33,48,136,16,250,132,31

2016 DATA 133,19,169,0,32,167,8,32

2024 DATA 138,45,32,217,36,32,143,45

2032 DATA 32,180,26,32,151,50,32,4

2040 DATA 8,32,86,78,169,0,32,169

2048 DATA 28,76,231,7,230,34,169,255

2056 DATA 141,183,79,169,0,133,121,32

2064 DATA 222,13,32,227,49,32,105,25

2072 DATA 32,185,69,32,169,42,32,67

Puis faire les pokes suivants (sans effacer l'écran!!) :
POKE 13031,0 (armes) et POKE 20205,165 (vies)
faire LOAD "CYBER",8,8 et SYS 1024.
(Bertrand JESENBERGER)

AMSTRAD

Presque toutes les salles comportent un obstacle à surmonter : la machinerie à traverser indemne, des missiles ennemis, etc. De plus, chaque salle est habitée par une catégorie de bestioles hostiles, chaque catégorie ne pouvant être éliminée que par une arme particulière. Tire leur dessus et elles prendront de nouvelles formes qui te procureront des armes, de l'énergie, du temps, ou des points. Tu auras à ta disposition tout un arsenal : missiles, missiles à tête chercheuse, bouclier (à n'utiliser qu'en dernier recours), bombes, bombes à rebondissement, mines, etc.

AMSTRAD

Pokes pour la version Cassette :

Vies infinies :

POKE &2BAE,0

Nombre de vies :

POKE &227,Nb

Super tir :

POKE &235,&32

Suppression des ennemis :

POKE &299B,&C9

Plus de bête dans les colonnes :

POKE &2C9F,&C9

Missiles immobiles :

POKE &344D,&C9

Temps infini :

POKE &17C8,&C9

Armement infini :

POKE &1A0D,0

ATARI



Pour avoir des vies infinies, il suffit de prendre un éditeur de secteur et d'éditer la disquette. Chercher 33FC0006 et remplacer le premier trouvé par 33FC00FF.



COMMODORE

1 REM Vies infinies pour CYBERNOID

10 PRINT CHR\$(147):FOR I=384 TO 414:READ A:POKE I,A-5:NEXT SYS 384

20 DATA 174,5,146,37,213,146,38,213,174,133,138,162,37,91,250

30 DATA 174,101,146,213,7,37,172,7,174,170,146,203,117,81,41,13

SPECTRUM

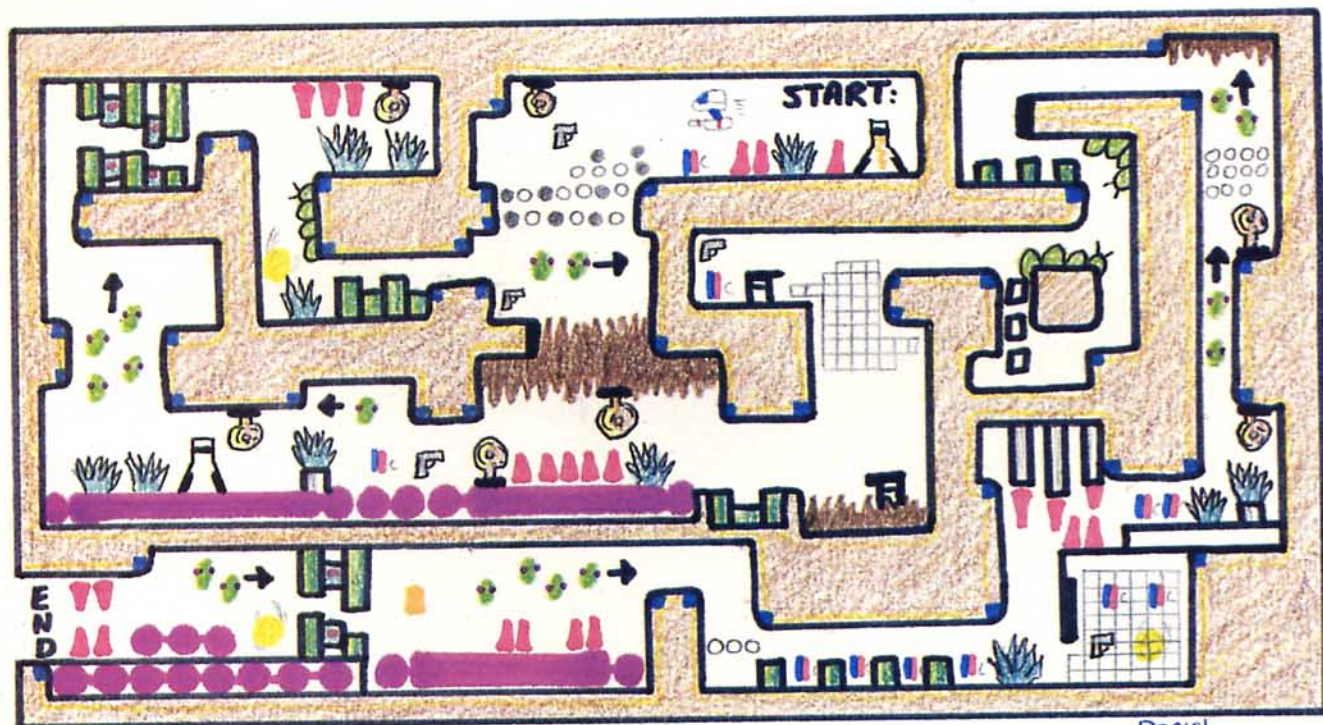
Pour avoir des vies infinies sur CYBERNOID II, il te suffit de choisir la redéfinition des touches et de taper le mot ORGY.

CYBERNOID

MAPPED!



LEVEL 1



LEVEL 2

12

Daniel



ARTILLERIE ALIEN



PLANTE



VAGUE D'ATTAQUE ALIEN



MARCHANDISE A PRENDRE



CANON ARRIERE



CHENILLE



BOULE ARRIERE ROULANTE



ASCENSEUR LABYRINTHE



MISSILES

ALIEN



RESERVES D'ESSENCE



MUR A DETRUIRE

KEY
←
E
Y

(Plan de Daniel WEBSTER)



POWERDROME était le jeu mystérieux à trouver dans le n°2.
Bravo à tous nos gagnants
LISTE DES GAGNANTS

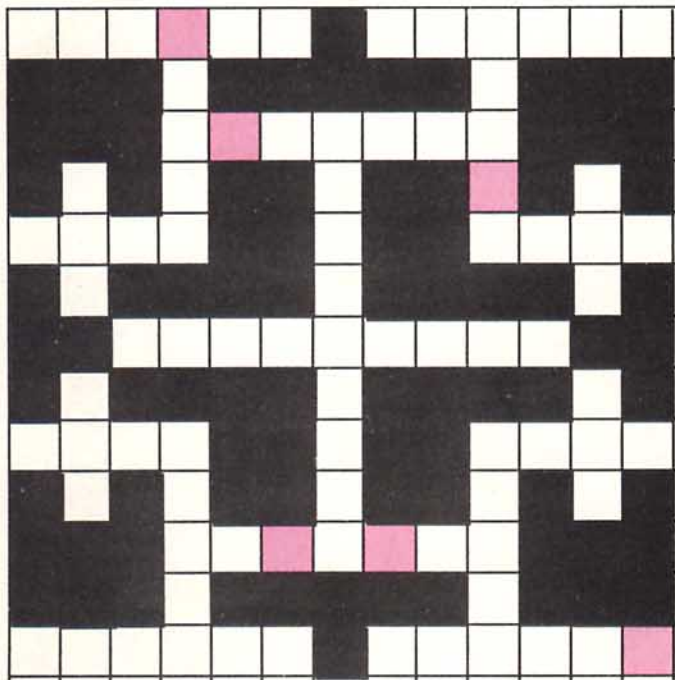
AUBRY Hervé • AUTIXIER Hervé •
BERNEUIL Yvan • BOEZ Eric • BOR
Stéphane • BRETON Jean-Paul •
CASTILLON Laurent • CELLE
Stéphane • CIALONI Meryl • DE
SOUSA Manuel • DEBOEVRE
Dominique • DEL GININI Quentin •
DELOFFRE Thibault • DENIS Julien
• DERIBLE Pierre • DRIDI Pascal •
FRANK Nicolas • GRANDSIRE
Jérôme • GUICHARD Jérôme •
GUILLAUME Sébastien • HEBERT
Cedric • JARRIGE Jean-Michel •
JULOT Maelle • LABBE Frédéric •
LANOY David • LATRAYE Kenji •
LEBEGUE Bruno • LEBRET
Christophe • LEFEVRE Julien •
LEHMANN Théo • LETOUQ
Raynald • MORA Pascal • MULLER
Eric • NEVEU Olivier • PALUD Joël
• PAUCHET Frédéric • PERNIN
Jean-Luc • RANGEARD Alexis •
RILLARD David • SERVAT Olivier •
SIEUROS Arnaud • SOUVIGNET
Stéphane • STEFFANETTI Jean-
Claude • TITIER Denis • VAL
Fabrice • VEGA Emmanuel • VIAN
Robert • VINET Marc • VIOT
Frederic • YEH Tao

EUX...

50 K7 de
INDOCHINE

"7000 DANSES"

LA BUDDAH AFFAIRE • LES CITADELLES • LA CHEVAUCHEE DES CHAMPS DE BLE • IL Y A UN RISQUE • LES TZARS • LA MACHINE A RATTRAPER
LE TEMPS • UN GRAND CARNAVAL • 7000 DANSES • UNE MAISON PERDUE...



3 lettres: ATF - AXE - EYE - XOR -
4 lettres: CYLY - NATO - POOL - ZAXX
5 lettres: BUGGY - LADER - OCEAN - ZORRO
6 lettres: AAARGH - EREBUS - EXOLON - SHOGUN
7 lettres: DAMSTAR - GALAXIE
9 lettres: ARMY MOVES - PYRAMYDIA

INDOCHINE a fait pour ce disque un important travail de recherche de sons, utilisant le matériel électronique le plus sophistiqué (Fairlight, Emulator, Sequencer, Synthétiseurs...) couplé, pour la première fois, en ce qui les concerne, avec l'emploi d'instruments acoustiques, notamment, batterie, piano, flûtes... BMG Ariola France, s'associe à JOYSTICK Hebdo pour vous offrir cette semaine cette K7.

Pour gagner, c'est très simple: Après avoir replacé tous les mots de la liste, il suffit de remettre dans l'ordre, les lettres qui se trouvent dans les cases rouges, et trouver 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 gagnants tirés au sort** recevront
cette K7 "7000 DANSES" du groupe INDOCHINE
Cette semaine le JEU MYSTERIEUX
a 6 lettres

JEU MYSTERIEUX DU 7 DECEMBRE

□ □ □ □ □ □

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

**AMSTRAD
C P C**

AMSTRAD

CENT POUR CENT

A 100 %

**AMSTRAD CENT POUR CENT
VOTEZ POUR LES MEILLEURS
SOFTS DE L'ANNÉE**

**JEUX :
UNE FIN D'ANNÉE
EXPLOSIVE**

**MEGA-
CONCOURS
THUNDER
BLADE :**

**GAGNEZ
LA MACHINE
D'ARCADE**

**POSTER :
THUNDER
BLADE**

ISSN 0988-8160 - 10 - 21 F - 151 FL - 153 FB - 550 FS - 1660 CFA

**N°10 21 F
MENSUEL
DECEMBRE 88**

M 2256 - 10 - 21,00 F



3792256021003 00100

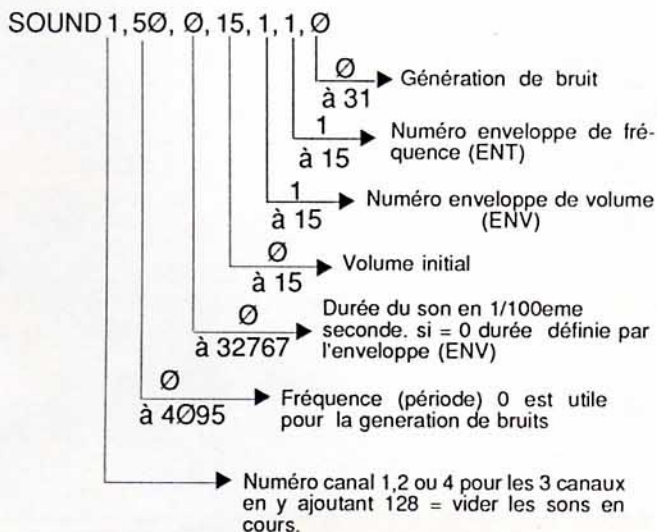


JOYSTICK ATTACK

**AVEC LES LISTINGS
DESADVERSAIRES ET DES
COLLISIONS ET
L'ADJONCTION DE SONS,
JOYSTICK ATTACK
S'ACHEVE
AUJOURD'HUI. UN PETIT
BILAN ET ON ENCHAINE
IMMEDIATEMENT AVEC
UN PROGRAMME
PLUS COMPLEXE.**

UN PEU DE BRUIT

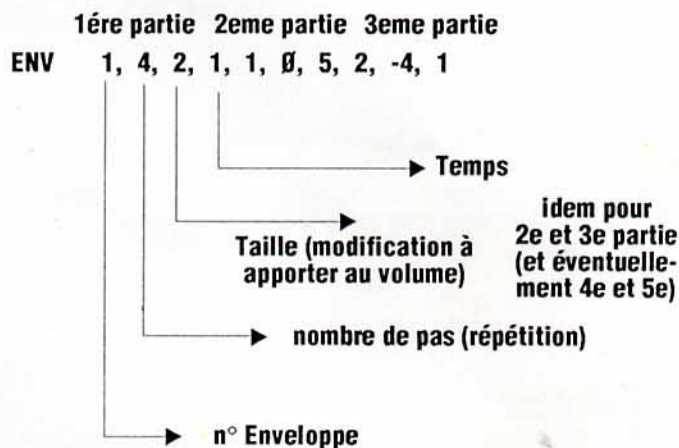
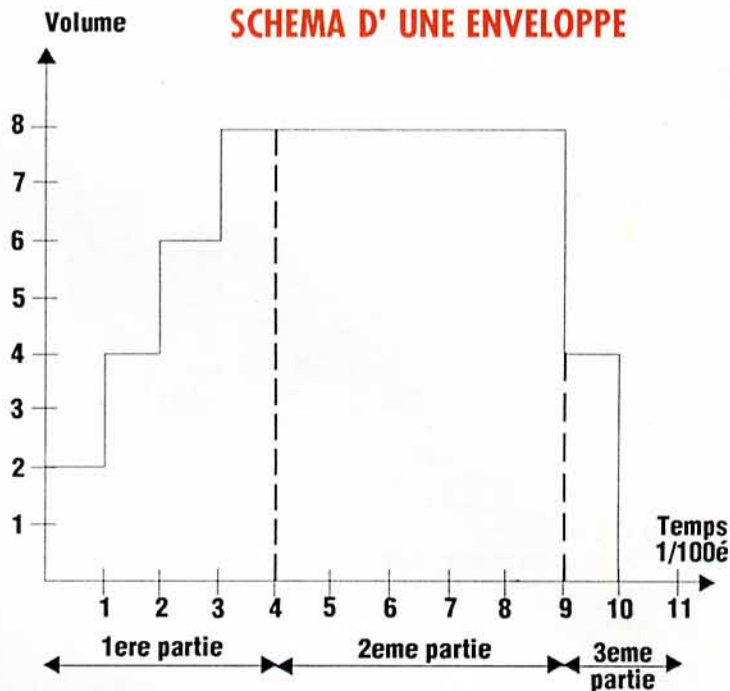
Tu y pensais certainement, tu dois trouver ton jeu un peu trop silencieux. Les sons accompagnent l'action ou soulignent les points forts, les moments importants, comme les gains, les pertes, le bonus ou le GAME OVER. Je trouve les grandes explications fastidieuses et, le son, est un domaine un peu compliqué alors je te propose directement les instructions à incorporer dans ton programme avec un minimum de commentaires. L'instruction SOUND produit un son (note musicale ou bruit) à partir des 7 paramètres qu'elle contient :



PAR FRANÇOIS LE GRIGUER

J'APPRENDS

SCHEMA D' UNE ENVELOPPE



Une enveloppe définit le profil (attaque et chute) du son: ENT pour le profil de la fréquence ENV pour le profil du volume.

Un profil (ou forme) se dessine à partir, du temps en 1/100ème de seconde sur l'axe des x et, du volume ou de la fréquence sur l'axe des y. Voici, ci-dessus à titre d'exemple, un profil de volume en trois parties (il peut y en avoir 5 au maximum), écrit en BASIC.

Après ces quelques explications, tu vas mieux comprendre le contenu des sons à ajouter dans ton programme, et rien ne t'empêche de les modifier ou même d'en ajouter d'autres. Les lignes qui suivent sont à créer ou à compléter dans ton programme:

735 Initialisation d'une enveloppe de fréquence et d'une enveloppe de volume.
2060 Ligne à modifier pour

ajouter l'instruction SOUND et CALL & BCA7 (vider tous les sons en cours).

2205 Conserver la dernière direction du joueur pour modifier le son en collisions.

2750 Ajouter CALL & BCA7.
2785 Instruction SOUND pour un adversaire détruit avec un son différent suivant la direction du joueur.

2835 Boucle avec SOUND pour accompagner le flash et la perte de vie.

3015 Boucle avec SOUND pour le bonus.

NOTA: l'instruction CALL & BCA7 fait appel à une routine système. Tu auras l'occasion, dans le prochain jeu, de te familiariser avec ces routines qui sont de petits sous-programmes écrits en assembleur, et voilà le pourquoi du CALL au lieu du GOSUB que tu connais. Le symbole & indique une valeur en base 16 (hexadécimal).

Utiliser directement les caractères prévus par le système, c'est simple mais banal et, tu as sûrement envie de les modifier. Ceci nous permet, au passage, de voir rapidement la codification ASCII (American Standard Code for Information Interchange - en français : code standard américain pour l'échange d'information).

Il s'agit d'une codification internationale donnant à chaque caractère un numéro de 0 à 127 :

0 à 31 : caractères spéciaux.

32 à 47 : caractères de ponctuation et symboles.

48 à 57 : 10 caractères numériques (0 à 9).

58 à 64 : caractères de ponctuation et algébriques.

65 à 90 : alphabet majuscules (A à Z).

97 à 122 : alphabet minuscules (a à z).

De 128 à 255 ce sont des caractères libres définis simplement par le constructeur, en dehors de la codification ASCII. Pour visualiser, à l'écran, tout cet ensemble de caractères, tu composes :
MODE 1 : FOR j = 32 TO 255 : PRINT CHR\$(j); : NEXT.

Et pour saisir les différences entre les 3 modes d'écran retape la ligne avec MODE 0 ou avec MODE 2 au lieu de MODE 1.

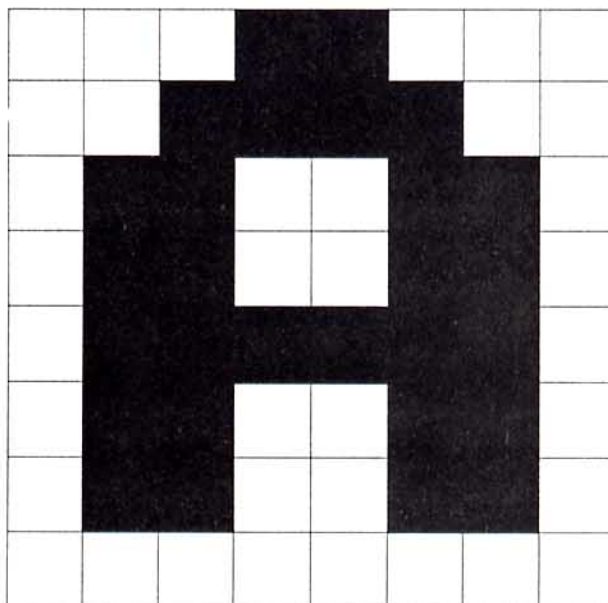
Après cet exposé rapide du code ASCII tu vas, maintenant, comprendre plus facilement comment changer la forme d'un caractère, le personnaliser suivant tes goûts.

Avec du papier quadrillé 5 x 5 tu traces un carré de 8 x 8 pour la matrice du caractère. Chaque division représente un point (pixel).

Voici la lettre A majuscule (code ASCII 65).

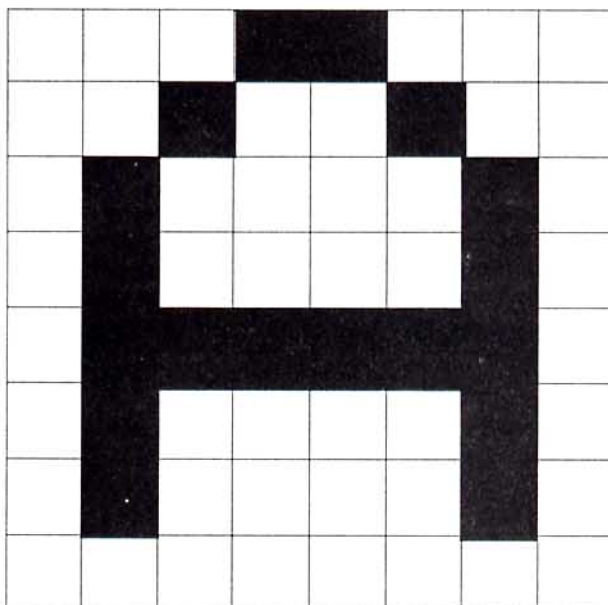
Tu décides de redessiner le caractère A et, en face de chaque ligne tu écris de la gauche vers la droite 0 pour un pixel clair et 1 pour un pixel foncé :

Il reste à entrer cette nouvelle codification de A dans ton programme. Une instruction préliminaire indique au système à partir de quel code caractère les redéfinitions vont intervenir. Par



Lettre A majuscule
(code ASCII 65)

Les pixels foncés s'affichent à l'écran avec l'INK définie par PEN et les pixels clairs avec l'INK de PAPER.



1ere ligne 00011000
2eme ligne 00100100
3eme ligne 01000010
4eme ligne 01000010
5eme ligne 01111110
6eme ligne 01000010
7eme ligne 01000010
8eme ligne

exemple : SYMBOL AFTER 32 permet de redéfinir tous les caractères du code 32 au code 255. Ensuite, la nouvelle codification de chaque caractère est effectuée par l'instruction SYMBOL. Pour ton nouveau A :
SYMBOL 65, &X 11000, &X 100100, etc... lignes 3 à 7
numéro du caractère codification
1ere ligne codification
2eme ligne. Trois remarques sur la codification des lignes :

- &X veut dire que le nombre qui suit est en base de

numération binaire.

- mettre directement le premier 1 de la ligne, les 0 devant sont inutiles.

- la 8eme ligne ne contenant que des 0 n'est pas à entrer. Pour visualiser le nouveau caractère A :
- frappe A majuscule au clavier
- ou PRINT "A"

- ou PRINT CHR\$(65).

Tu sais tout sur les caractères et leur redéfinition et, avec un peu d'imagination, tu vas obtenir quelque chose de vraiment person-

nalise à ajouter au début de tous tes programmes.

Par exemple, pour notre jeu, JOYSTICK ATTACK :

85 GOSUB 5000

5000 "sous-programme redéfinition des caractères

5010 SYMBOL AFTER 32

5020 SYMBOL..... a suivre une instruction SYMBOL pour chacun des caractères et en fin RETURN.

Dans JOYSTICK ATTACK, tu vas redéfinir la forme de l'engin du joueur et des adversaires.

LES ADVERSAIRES EN BASIC

2450 Si le nombre d'adversaires = le nombre maxi pas d'initialisation à exécuter.
2480 Boucle pour rechercher un adversaire inactif ($x = 0$)
2490 Initialisation. Nombre d'adversaires + 1
2500 Tirage d'un nombre aléatoire mini 4 et maxi 36 pour x
2520 Tirage aléatoire pour y
2550 Déplacement de tous les adversaires actifs ($x \neq 0$)
2580 Effacer l'adversaire dans sa position actuelle
2590 Test du code pour la définition de la Maj de x et y
2610 Maj de x en attaque
2620 Maj de y en attaque
2640 Maj de x en fuite. Pas de Maj de y mais tu peux l'ajouter
2650 Contrôle des limites d'affichage pour x et y. S'il y a dépassement l'adversaire disparaît ($adv - 1$ et $advers(j, 1) = 0$)
2670 Affichage de l'adversaire suivant ses nouvelles coordonnées et Maj des coordonnées en fichier
2680 Contrôle de boucle et fin séquence

Le programme des collisions

2730 x et y de l'adversaire
2740 Comparaison de x avec x joueur. Si le résultat est oui suite en comparaison de y
2750 Contrôle fin de boucle et fin de la séquence
2770 Comparaison de y. si oui = collision. Si non = suite boucle
2780 Si le code = 1 = le joueur marque. Maj de score et affichage en tableau de bord. -1 en adversaires. Affichage des points marqués en x, y adversaire.
2790 Tempo pour temps d'affichage des points à l'écran
2800 Effacer les points
2810 0 en x advers. L'adversaire disparaît du fichier et suite boucle.
2830 Le joueur perd une vie
2840 Retour de la valeur des points au minimum
2850 Init d'un nouveau délai pour l'exécution du bonus
2860 Faire flasher le Bord de l'écran avec l'indication de 2 couleurs (0, bord f).
2870 boucle de tempo pour temps de flash.
2880 Retour des bord de l'écran à une seule couleur
2890 Affichage du nombre de vies en tableau de bord.
2900 Retour dans la boucle principale

UN PETIT BILAN ?

JOYSTICK ATTACK est terminé. C'était le premier volet d'une longue série. Pour certains, il s'agissait d'une véritable découverte de la programmation, pour d'autres d'un perfectionnement. Dans tous les cas, si tu as vraiment bien compris l'ensemble de la logique et du programme, l'objectif est atteint. Tu réalises aussi, peut être, un peu mieux la masse

de travail que représente le développement de tes jeux favoris. Mais l'informatique ne s'apprend pas en un jour et nécessite une pratique régulière. Avec le nouveau jeu que je te propose, tu vas pouvoir aller plus loin, aborder de nouveaux problèmes.

Bien Joystiquement vôtre.
FRANÇOIS LE GRIGUER

LA SEMAINE PROCHAINE

JOYSTICK-BREAKER

Un casse-briques avec 40 tableaux redéfinissables

```

230 ' GESTION COLLISIONS
240 GOSUB 2720
250 IF vies<1 THEN GOSUB 2040:GOSUB 1360:GOTO 180
260 ' GESTION DES ADVERSAIRES
270 GOSUB 2450
280 GOTO 220
2010 *****
2020 ' GAME OVER
2030 *****
2040 MODE 0
2050 LOCATE 6,12:PRINT»GAME OVER»
2060 FOR j=1 TO 300:NEXT
2070 RETURN
2420 *****
2430 ' GESTION DES ADVERSAIRES
2440 *****
2450 '
2460 IF adv=advmax THEN 2550
2470 ' init adversaires
2480 FOR j=1 TO 5:IF advers(j,1)=0 THEN 2490 ELSE NEXT j
2490 adv=adv+1
2500 mini=4:maxi=36:GOSUB 770
2510 advers(j,1)=nombre
2520 maxi=20:GOSUB 770
2530 advers(j,2)=nombre
2540 ' AFFICHER ADVERS
2550 FOR j=1 TO 5
2560 IF advers(j,1)=0 THEN 2680
2570 x=advers(j,1):y=advers(j,2)
2580 LOCATE x,y:PRINT adz$
2590 ' LE CODE=1=ADVERS FUITE . CODE=0=ADVERS
    ATTAQUE
2600 IF code=1 THEN 2640
2610 IF x<xjou THEN x=x+1 ELSE x=x-1
2620 IF y<yjou THEN y=y+1 ELSE y=y-1
2630 GOTO 2650
2640 IF x<xjou THEN x=x-1 ELSE x=x+1
2650 IF x<4 OR x>36 THEN advers(j,1)=0:adv=adv-1:GOTO
    2680
2660 IF y<4 OR y>22 THEN advers(j,1)=0:adv=adv-1:GOTO
    2680
2670 LOCATE x,y:PRINT adv$:advers(j,1)=x:advers(j,2)=y
2680 NEXT j:RETURN
2690 *****
2700 ' CONTROLE COLLISIONS
2710 *****
2720 FOR j=1 TO 5
2730 x=advers(j,1):y=advers(j,2)
2740 IF xjou=x OR xjou=x-1 OR xjou=x+1 THEN 2770
2750 NEXT j:RETURN
2760 '
2770 IF yjou=y OR yjou=y-1 OR yjou=y+1 OR yjou=y-2 OR
    yjou=y+2 THEN 2780 ELSE 2750
2780 IF code =1 THEN score=score+vpoint:GOSUB
    3200:adv=adv-1:LOCATE x,y:PRINT vpoint ELSE 2830
2790 FOR k=1 TO 40:NEXT k
2800 LOCATE x,y:PRINT» «
2810 advers(j,1)=0
2820 GOTO 2750
2830 vies=vies-1
2840 vpoint=point
2850 AFTER tbonus,2 GOSUB 2980
2860 BORDER 0,bordf
2870 FOR j=1 TO 120:NEXT
2880 BORDER 0
2890 GOSUB 3240
2900 GOTO 2750
2910 *****

```

L'ENSEMBLE DU LISTING DE JOYSTICK-ATTACK

18

```

0200 PRINT CHR$(143)
910 IF posx(j)<xlin(j) THEN
posx(j)=posx(j)+1:flag=1:GOTO 930
920 IF posx(j)>xlin(j) THEN posx(j)=
posx(j)-1:flag=1
930 IF posy(j)<ylin(j) THEN
posy(j)=posy(j)+1:flag=1:GOTO 950
940 IF posy(j)>ylin(j) THEN posy(j)=
posy(j)-1:flag=1
950 PEN coul(j)
960 LOCATE posx(j),posy(j)
970 PRINT lires(j)
980 coul(j)=coul(j)+1
990 IF coul(j)>15 THEN coul(j)=1
1000 NEXT J
1010 IF flag=1 THEN 850
1020 FOR j=1 TO 500:NEXT
1030 RETURN
1040 *****
1050 'GENERIQUE 2eme partie «une realisation
de.....»
1060 *****
1070 MODE 1
1080 PRINT CHR$(22)+CHR$(0)
1090 y=11:x=1
1100 FOR j=0 TO 5
1110 LOCATE x,y
1120 PEN 0
1130 PRINT " "
1140 x=x+2:LOCATE x,y
1150 PEN 1
1160 PRINT="une realisation="
1170 NEXT
1180 x1=39:FOR j=0 TO 8:LOCATE x1,y+2:
PEN 0
:PRINT " " :LOCATE x1-2,y+2:
PEN 2:PRINT "de=":x1=x1-2:NEXT
1190 x=2:FOR j=0 TO 4:LOCATE x,y+5:PEN 0
:PRINT " " :LOCATE x+2,y+5:PEN 3
:PRINT " " :x=x+2:NEXT
1200 FOR J=1 TO 500:NEXT
1210 RETURN
1220 *****
1230 ' FIN DU GENERIQUE '
1240 *****
1250 '
1260 ' PAGE DE SCORE
1270 *****
1280 DIM nom$(8)
1290 DIM score(0)
1300 DIM advers(5,2)
1310 DATA JOYSTICK,FRANCK,PAUL,DENIS,
SOPHIE,YVAN,MAGALIE,ALPHA
1320 DATA 50700,30100,15200,10100,
7300,6900,5100,4500
1330 FOR j=1 TO 8:READ nom$(j):NEXT
1340 FOR J=1 TO 8:READ score(j):NEXT
1350 '
1360 MODE 0:PEN 1:LOCATE 5,2:PRINT "S O
O R E "
1370 x=3:y=5
1380 FOR j=1 TO 8:IF score>score(j) THEN 142
1390 NEXT
1400 GOSUB 1620
1410 GOTO 1610
1420 '
1430 '
1440 ' decaler les lignes de score
1450 '
1460 '
1470 IF j=8 THEN 1510
1480 FOR k=7 TO j STEP -1
1490 nom$(k+1)=nom$(k):score(k+1)=score(k)
1500 NEXT k
1510 nom$(j)="....."
1520 score(j)=score
1530 GOSUB 1620
1540 LOCATE x,5+(j-1)*2:nom$(j)=" "
1550 FOR k=1 TO 10
1560 n$=INKEY$:IF n$=" " THEN 1560
1570 n=ASC(n$):IF n<32 OR n>122 THEN 1560
1580 PRINT n$;
1590 nom$(j)=nom$(j)+n$
1600 NEXT k
1610 IF INKEY$=" " THEN 1610 ELSE RETURN
1620 FOR m=1 TO 8
1630 LOCATE x,y
1640 PRINT nom$(m)
1650 LOCATE 13,y
1660 IF score(m)>99999 THEN LOCATE x+9,y
1670 IF score(m)<10000 THEN LOCATE x+11
1680 IF score(m)<1000 THEN LOCATE x+12,y
1690 PRINT score(m)
1700 y=y+2
1710 NEXT m
1720 RETURN
1730 *****
1740 ' INIT DEBUT PARTIE JOUEUR/

```

```

ADVERSAIRES
1750 *****
1760 xjou=4:SPEED INK 1,1
1770 mini=3:maxi=20
1780 GOSUB 770
1790 yjou-nombre
1800 bordl=15
1810 fond0=13:fond1=11
1820 pointl=100:pointlm=300
1830 bonus=1000
1840 vies=20:score=0:adv=0
1850 advmax=1
1860 FOR j=1 TO 5:advers(j,1)=0:NEXT j
1870 vpoint=point
1880 lbonus=1500
1890 pladv=1000
1900 code=1
1910 AFTER 400,0 GOSUB 3110
1920 INK 0,fond1
1930 EVERY pladv,1 GOSUB 3160
1940 AFTER lbonus,2 GOSUB 2980
1950 MODE 1
1960 engjou$=CHR$(231)
1970 engz$=" "
1980 adv$=CHR$(232)
1990 adz$=" "
2000 RETURN
*****
2010
2020 ' GAME OVER
*****
2030
2040 MODE 0
2050 LOCATE 6,12:PRINT=GAME OVER=
2060 FOR j=1 TO 300:
SOUND 132,0,15,1,1:NEXT:CALL &BCA7
2070 RETURN
*****
2080
2090 ' INIT TABLEAU DE BORD
2100
2110 LOCATE 3,24:PEN 1:PAPER 3
2120 PRINT= VIES =:vies;=
SCORE HIGH=:score(1)
2130 GOSUB 3200
2140 RETURN
*****
2150
2160 ' GESTION ENGIN JOUEUR
2170
2180 jy=JOY(0)
2190 IF jy=0 THEN 2250
2200 IF jy=10 THEN jy=16:GOTO 2200
2205 dir=jy
2210 ON jy GOTO 2290,2330,10,2410,2410,
2410,10,2370,2370,2370
2220 '
2230 ' afficher engin joueur
*****
2240 '
2250 LOCATE xjou,yjou:PRINT engjou$:RETURN
2260 '
2270 ' joy=1 monter
*****
2280 '
2290 IF yjou <5 THEN 2250 ELSE
LOCATE xjou,yjou
:PRINT engz$:yjou=yjou-3:GOTO 2250
2300 '
2310 ' joy=2 descendre
*****
2320 '
2330 IF yjou>19 THEN 2250 ELSE
LOCATE xjou,yjou
:PRINT engz$:yjou=yjou+3:GOTO 2250
2340 '
2350 ' JOY=8 A DROITE
*****
2360 '
2370 jy=jy-8:IF xjou>35 THEN 2190 ELSE
LOCATE xjou,yjou
:PRINT engz$:xjou=xjou+3:GOTO 2190
2380 '
2390 ' JOY=4 A GAUCHE
*****
2400 '
2410 jy=jy-4:IF xjou<6 THEN 2190 ELSE
LOCATE xjou,yjou
:PRINT engz$:xjou=xjou-3:GOTO 2190
*****
2420
2430 ' GESTION DES ADVERSAIRES
2440 *****
2450 '
2460 IF adv=advmax THEN 2550
2470 ' init adversaires
2480 FOR j=1 TO 5:IF advers(j,1)=0 THEN 2490
ELSE NEXT j
2490 adv=adv+1
2500 mini=4:maxi=36:GOSUB 770
2510 advers(j,1)=nombre
2520 maxi=20:GOSUB 770
2530 advers(j,2)=nombre
2540 ' AFFICHER ADVERS
2550 FOR j=1 TO 5
2560 IF advers(j,1)=0 THEN 2680
2570 x=advers(j,1):y=advers(j,2)
2580 LOCATE x,y:PRINT adz$

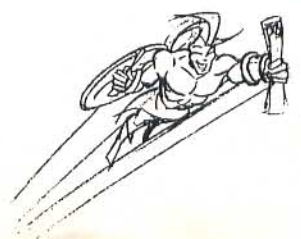
```

```

2590 ' LE CODE=1-ADVERS FUITE .
CODE=0-ADVERS ATTAQUE
2600 IF code=1 THEN 2640
2610 IF x<xjou THEN x=x+1 ELSE x=x-1
2620 IF y<yjou THEN y=y+1 ELSE y=y-1
2630 GOTO 2650
2640 IF x<xjou THEN x=x-1 ELSE x=x+1
2650 IF x<4 OR x>36 THEN
advrs(j,1)=0:adv-adv-1:GOTO 2680
2660 IF y<4 OR y>22 THEN
advrs(j,1)=0:adv-adv-1:GOTO 2680
2670 LOCATE x,y:
PRINT adv$advrs(j,1)=x:advrs(j,2)=y
2680 NEXT j:RETURN
2690 *****
2700 ' CONTROLE COLLISIONS
2710 *****
2720 FOR j=1 TO 5
2730 x=advrs(j,1):y=advrs(j,2)
2740 IF xjou=x OR xjou=x-1 OR xjou=x+1 THEN
2770
2750 NEXT j:CALL &BCA7:RETURN
2760 '
2770 IF yjou=y OR yjou=y-1 OR yjou=y+1 OR
yjou=y-2 OR yjou=y+2 THEN 2780 ELSE 2750
2780 IF code=1 THEN
score=score+vpoint:GOSUB 3200
:adv-adv-1:LOCATE x,y:PRINT vpoint ELSE 2830
2785 SOUND 129,50:"dir,0,15,1,1
2790 FOR k=1 TO 40:NEXT k
2800 LOCATE x,y:PRINT= ""
2810 advrs(j,1)=0
2820 GOTO 2750
2830 vies=vies-1
2835 FOR k=1 TO 10:
SOUND 132,k,0,15,1,1:NEXT k
2840 vpoint=point
2850 AFTER Ibonus,2 GOSUB 2980
2860 BORDER 0:bor0
2870 FOR j=1 TO 120:NEXT
2880 BORDER 0
2890 GOSUB 3240
2900 GOTO 2750
2910 *****
2920 '
2930 ' SOUS - PROGRAMMES
2940 '
2950 *****
2960 ' BONUS
2970 *****
2980 lbonus=lbonus+100
2990 AFTER lbonus,2 GOSUB 2980
3000 LOCATE 12,12:PRINT=B O N U S
:,"bonus"adv
3010 score=score+bonus"adv
3015 FOR b=10 TO 2 STEP -2:SOUND
129,50:"b,0,15,1,1:NEXT b
3020 FOR b=1 TO 300:NEXT
3030 PAPER 0:LOCATE 12,12:
PRINT= ""
3040 vpoint=pointm
3050 GOSUB 3200
3060 RETURN
3070 *****
3080 ' INVERSION ADVERSAIRES
3090 ' CODE 1-FUITE 0-ATTAQUE
3100 *****
3110 IF code=1 THEN code=0:INK 0,fond0
ELSE code=1:INK 0,fond1
3120 AFTER 100:(yjou+xjou)*4,0 GOSUB
3110:RETURN
3130 *****
3140 ' AUGMENTER LE NOMBRE ADVERS MAXI
3150 *****
3160 IF advmax=5 THEN RETURN
ELSE advmax=advmax+1:RETURN
3170 *****
3180 ' AFFICHER SCORE
3190 *****
3200 LOCATE 22,24:PEN 1:PAPER 3
PRINT score:PEN 1:PAPER 0:RETURN
3210 *****
3220 ' AFFICHER VIES
3230 *****
3240 LOCATE 9,24:PEN 1:PAPER 3
PRINT vies:PEN 1:PAPER 0:RETURN
3250 *****

```

3260/FIN DU LISTING



CONCOURS



TITUS

Liste des gagnants par tirage
au sort dans notre n° du 10 janvier.

Pendant tout le mois de décembre, TITUS de TITUS vous fera gagner des lots fantastiques. Tous les participants seront des gagnants

1^{er} Prix:

Un téléviseur Couleur 40cm
TOSHIBA, PAL, SECAM avec
télécommande infrarouge.

Du 2^{ème}

au 15^{ème} prix:

Choisissez, pour votre ordinateur, un jeu TITUS: CLASSIQUES (Volume 1 une compilation de "Envahisseurs, Glouton, Infernal Breakout") • CRAZY CARS • FIRE & FORGET • OFF SHORE WARRIOR • GALACTIC CONQUEROR.

Du 16^{ème}

au 30^{ème} prix:

un Tee Shirt TITUS

Du 31^{ème}

au 100^{ème} prix:

Un badge TITUS

Et pour tous les autres participants:

Une affichette couleur d'un soft TITUS

La seule chose que vous ayez à faire, est de répondre aux 5 questions sur le coupon de cette page, et de le retourner avant le 3 janvier 1989.



Cette page concours repassera chaque semaine jusqu'au n° 8.
Vous pouvez participer autant de fois que vous le souhaitez en renvoyant à chaque fois le coupon réponse

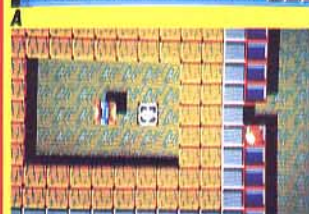
QUESTIONS

Une seule réponse par question

1 TITAN est

- A une boisson gazeuse
- B un légume à la mode
- C le nouveau jeu de TITUS

2 Parmi les photos ci-dessous laquelle ne provient pas d'un AMSTRAD CPC?



3 Le célèbre jeu de TITUS "CRAZY CARS" s'est vendu à :

- A moins de 80 000 ex.
- B environ 110 000 ex.
- C plus de 140 000 ex.

4 Quelle voiture était présentée sur le stand TITUS au festival de la micro?

- A une Mercedes
- B une Ferrari
- C une Porsche

5 TITAN est-il:

- A un jeu d'arcade au scrolling fantastique
- B un jeu d'aventure graphique
- C un jeu de rôle interactif



TITAN

COUPON REPONSE

A renvoyer à JOYSTICK Hebdo Concours TITUS 177 rue Saint Honoré 75001 Paris

1 _____
2 _____
3 _____

4 _____
5 _____

Nom _____ Prenom _____
Adresse _____

Code postal _____ Ville _____
Age _____ Ordinateur _____

joystick secours



Mission impossible.. ?

Vous êtes perdu, dans un jeu ? 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....

20

**JOYSTICK
SECOURS**

**177, rue St. Honoré
75001 PARIS**

QUESTIONS

MAITRE DES AMES

Fabrice. Q.10140
Comment trouver Maltorn ?
Comment sortir du labyrinthe ?
Un plan avec tous les objets s'y trouvant serait bien venu.

THE HOBBIT

Herve. Q.10142
Que faut-il faire pour sortir de la pièce avec une porte verte (il s'agit du premier tableau) : la commande «open green door» reste inefficace.

S.O.S

Gilles. Q.10145
Comment fait-on pour avoir des vies infinies sur Atari ST dans Space Harrier, Mach III, Space Racer. Merci d'avance.

CAPTAIN BLOOD

Stanislas. Q.10147
Comment trouver des vies, je n'en trouve jamais.

ARMY MOVES

Damien. Q.10149
J'aimerais bien avoir quelques astuces, trucs, bidouilles.

OXPHAR

Alain. Q.10151
Au tableau l'étang de Gwenfal, je pêche un poisson, que dois-je faire ?

PIRATES

Alain. Q.10154
Quelles sont les réponses dans le jeu Pirates, à chaque fois, ma réponse est fausse.

EXPLORA

David. Q.10156
Je ne sais pas à quoi sert la clé trouvée dans la statuette du temple au Mexique, le temple a-t-il une porte ? si oui, où est elle.

ZOMBI

Frederic. Q.10158
Comment faire pour aller au camion des punks, et comment fait-on pour aller au 4ème niveau ?

SAPIENS

David. Q.10160
Où se trouvent les «Bras de roc» ?

L'AIGLE D'OR

Franck. Q.10161
Comment tuer le fantôme au sous-sol et avec quel objet ?
Qu'y a-t-il dans le coffre ?
Qui est dans la salle dans laquelle on arrive après avoir pris l'aigle d'or et être passé par le passage secret de la cheminée ?

POLICE QUEST

Fabien. Q.10162
Comment donner une amende à la femme dans la voiture de sport, comment se procurer la matraque pour taper les motards ?

CONSPIRATION

Frederic. Q.10163
Comment faire couler l'eau du bain ?

L'AIGLE D'OR

Sebastien. Q.10164
Comment fait-on pour découvrir les passages secrets dans les cheminées ?
Comment fait-on pour avoir de la force infinie (Amstrad).

BUBBLE BOBBLE

Claude. Q.10165
Je voudrais posséder des vies infinies, y a-t-il un bidouilleur pro parmi nous ? (Spectrum)

LAST NINJA

Patrick. Q.10166
Comment passer le rideau d'énergie se trouvant à l'intérieur du palais.

ALIENS

Patrick. Q.10167
Comment passer le monstre me barrant le passage au niveau 4 et 5 ?

MIAMIE VICE

Stephane. Q.10168
Comment faut-il faire pour trouver les voleurs une fois que l'on se trouve dans le quartier ?

20000 LIEUX SOUS LES MERS

Stephane. Q.10169
Comment faut-il faire pour se sauver du sous-marin du Capitaine Némé ?

ENTOMBED

Rudy. Q.10170
Que doit-on faire quand on arrive aux flèches rouges, blanches, jaunes ? Merci.

BLUEBERRY

Sebastien. Q.10171
Je ne trouve pas l'entrée de la mine. Je clique sur un gros rocher et je meurs, aidez-moi sinon je vais me tuer !

VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE

Sebastien. Q.10172
Dans ce jeu, quelle lettre faut-il taper quand il y a l'alphabet sur l'écran ?

SRAM

David. Q.10173
Que doit-on faire lorsque l'on se trouve devant la porte des gardes ?

ZORRO

Frederic. Q.10174
Comment sortir du labyrinthe pour aller à la prison? (Atari 800 XL)

SPELLBOUND

Knight. Q.10175
Je ne sais que lancer le pouvoir magique «Candelium Spectralis». Quels sont les autres objets?

L'AIGLE D'OR

Jerome. Q.10176
Comment passer la grille avant qu'elle ne tombe?

CRASH GARRET

Frederic. Q.10177
Que faut-il faire chez Sharkey? A quoi servent ces objets: le grappin, la corde, le papier, la carte grise, le rossignol? Que faut-il faire à El Paso? Où est le coffre et comment l'ouvrir? Comment ouvrir la porte qui se trouve dans le bureau de Sharkey?

EXALIBUR QUEST

Michel. Q.10178
Comment prendre les pierres précieuses gardées par le dragon dans la grotte? Comment fait-on pour passer la crevasse? Après avoir décapité le vampire que faut-il faire?

THE VINDICATOR

Stephane. Q.10179
Quels sont les noms de code pour passer les missions suivantes. Merci d'avance pour toute aide.

PHARAON

Fabrice. Q.10180
Dans Pharaon, au «passage de l'anneau», arrivé devant la porte, j'attache la corde, et après? Merci à mon sauveur.

NEBULUS

Cédric. Q.10181
A l'aide, je suis bloqué au pied de la troisième tour (la violette), que dois-je faire? Merci au joystickeur qui me sauvera.

THE VINDICATOR

Jean. Q.10182
Je voudrais savoir ce qu'il faut faire dans la base, devant les ordinateurs (les codes).

COMMANDO

Alexandre. Q.10183
Je suis bloqué au 5ème tableau. Aidez moi!

THANATOS

Gérard. Q.10184
A l'aide, comment faut-il faire pour libérer la sorcière qui permet de reprendre du feu? Merci d'avance.

REPONSES**CONSPIRATION**

Ludovic. R.10021
Après être monté dans le train, attends, examine grille, enlève cadenas, N, E, ouvre fenêtre.

THE PAWN

Ludovic. R.10030
Tu dois donner l'eau pure des montagnes au gourou qui te guidera vers la lumière. Ramasse la bourse dans le vieux tronc et mélange les couleurs afin d'obtenir la lumière.

HURLEMENTS

Ludovic. R.10034
L'essence et l'argent sont dans le puits. Pour y accéder il faut activer la corde et avancer tout droit. Une fois dans le puits, activer la lampe, aller à la grille, se débarrasser des chauves souris, puis ouvrir la grille en activant le pied de biche. Prendre caisse «US-MAIL» et l'essence en se méfiant des chauves souris. Revenir ensuite au départ du souterrain. Changer de personnage et aller au puits. Ramasser la corde et l'activer, le 1er personnage remonte.

EXPLORA

Sauveur. R.10039
Pour débloquer l'interrupteur il faut mettre la boule sur l'escalier puis on ouvre le passage secret. Il faut absolument remonter pour retirer la boule.

GAME OVER

Sebastien. R.10040
Il ne faut pas prendre le premier ascenseur, il faut prendre le deuxième ascenseur (celui qui monte) allez à gauche prenez le troisième ascenseur. Allez au premier étage, sans quitter l'écran. Allez à droite en évitant les mines, vous vous trouverez en face d'une statue. Tirez dessus pour avoir un champ magnétique, retourner à l'ascenseur. Allez jusqu'en haut, vous serez face à un oeil et vous pourrez enfin passer pour arriver jusqu'au monstre de la fin.

LE PASSAGER DU TEMPS

Ludovic. R.10043
Tu dois faire: Allume ordinateur, Cat, Charge DEMARRE, Eteinds ordinateur, Est, Est, Tourne tableau, Prends livre

de Dumas, Nord, Haut, CODE, Tire manette, Prends carte CPU.

ASTERIX CHEZ RAZADE

Julien. R.10046
Lorsque tu as la carte du ciel à l'écran, il te faut cliquer en haut à droite pour continuer ton chemin.

HARRY AND HARRY

Ludovic. R.10047
Tu ne dois pas tuer Harry mais le délivrer. Après avoir pris rasoir, ouvre rasoir, coupe liens avec rasoir, pose rasoir, S, E, S. La première partie est terminée.

OXPHAR

Fabrice. R.10058
Taper OXPHAR et arrivé dans la salle du délire tape SABLIER.

L'AIGLE D'OR

Marie-Claire. R.10060
Pour remonter, il suffit de revenir dans la première salle (celle où il y a une fiole et un squelette) et de se placer devant la fiole et le squelette de façon que ton image soit au milieu de ces deux objets puis appuie sur G (Grimpe).

LA CHOSE DE GROTEMBOURG

Fabrice. R.10064
Il faut taper «Prendre os, Nord, Tourner crâne.

FEARY TALE

Sauveur. R.10067
Le lassot est dans la forêt de Grimmwood au nord et sur la Swan Isle, tu peux y aller tout simplement avec la tortue que tu trouves à la Watchtower.

SUMMER GAMES II

Patrick. R.10074
Dans SUMMER GAMES II, pour l'escrime, il suffit de mettre le joystick en bas à droite pour avancer et de le mettre à gauche pour attaquer. Pour le kayak, on doit passer les portes 6 et 13 à l'envers et la porte 10 à l'endroit mais contre le courant. Faire aussi attention aux remous.

MARBLE MADNESS

Olivier. R.10075
Au 6ème niveau il te suffit tout simplement de passer le plus rapidement possible dès qu'elle apparaît, mais fait vite, et surtout essaie d'avoir plus de 99 secondes.

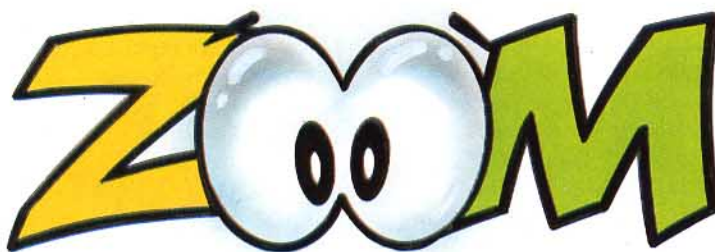
AVEC SOFTS MACHINES

LE PERE NOEL N'EST PLUS UNE ORDURE !
Vous en saurez plus la semaine prochaine...

TIMBER !!

DEMOS, RIEN QUE DES MOTS

J'ai passé la semaine à courir voir les démos des futurs hits du JOYSTOP, et j'avoue, que cela valait le coup de joystick. Bon, par quoi, on commence? Tiens, par BATMAN et CRAZY CARS II (depuis le temps que je vous en parle, j'ai enfin réussi à en voir quelques pixels s'animer) qui sont les deux plus fabuleux softs à venir (bien loin, devant THUNDER BLADE). On commence par BATMAN, j'ai trouvé d'autres photos pour que vous puissiez encore admirer à quel point les sprites sont si saisissants de réalisme...si beaux...et si gros. Mais la démo m'apporte un détail que je ne connaissais pas: l'animation est sublime! Eh bien je suis tombé sur le cul (quel est le \$*§&* de %\$*& qui a laissé trainer un joystick!). Cette animation est l'une des plus coulée que j'ai jamais vue. Pareil pour CRAZY CARS II: l'animation est superbe, et les graphismes sont redoutables (la FERRARI F40 est particulièrement bien réussie), en face OUT RUN est vraiment...out! Le graphisme est tellement beau, que l'on dirait qu'il y a plus que 16 couleurs. Beau travail, messieurs les programmeurs et graphistes de chez TITUS (petite société, mais très belles réalisations, comme quoi. A mon avis, ils méritaient largement un TILT



d'or, mais peut-être que réaliser des superbes softs ne suffit pas pour ça...!?!). Tiens, en parlant de TITUS je vous signale qu'ils sont en train de préparer TITAN sur ST, vous savez, le jeu que sur AMSTRAD! Le scrolling est tellement plus décoiffant que la VISA (ou alors c'est que vous avez laissé la fenêtre ouverte) que tous ceux qui ont essayé de le suivre des pixels, s'y sont décollé la rétine. Va bientôt sortir, toujours chez eux, la version PC de GALACTIC CONQUEROR, qui, d'après ce que j'ai vu, n'a pas l'air mal du tout. Revenons à US GOLD: j'ai vu une version pratiquement finie de THUNDER BLADE et alors...euh...bon, bref je préfère attendre la version finale pour vous en parler. Tout ce que je peux vous dire c'est que c'est haut et en couleurs, même beaucoup de couleurs, le graphisme est vraiment superbe et respecte parfaitement le Coin Op mais... euh... l'animation, bah...bon, quiiiiiii! Ou si vous préférez, le scrolling m'a complètement déçu (je n'ai vu que la version ST), mais bon, attendons la version complète et je vous le testerai à fond de joystick.

CALIFORNIA GAMES sort sur ST, je l'ai vu, et bon, tout

ce que je peut dire c'est que c'est du EPYX (finition exceptionnelle) mais que c'est une simulation sportive (les fidèles lecteurs savent ce que j'en pense) et, d'autre part, il faudrait expliquer aux programmeurs que la résolution et le nombre de couleurs du ST ne sont pas vraiment les mêmes que ceux du C64 (bref, ils ne se sont pas foulés pour faire la conversion) malgré tout, c'est quand même un petit programme sympa. TIGER ROAD arrive sur nos écrans, là aussi, j'ai vu une pré-version et je peux vous dire que ce n'est pas mal du tout (une fois que l'on y joue on ne peut plus arrêter). Bon j'arrête-là, et pourtant j'ai encore plein de démos à vous décrire, mais je le ferai la semaine prochaine.

CRAZY CARS 2



CHESS WORKER n'est pas un simple jeu d'Echecs de plus, c'est un véritable outil de progression pour l'apprentissage et le perfectionnement du jeu des Rois. **CHESS WORKER**, un peu de patience, qui sortira début 1989, vous permet d'étudier les ouvertures avec les différentes stratégies et les diverses combinaisons d'attaque et de défense. Ce logiciel constitue une base de données de «coups» en référence et analyse vos parties ou celles de vos adversaires réguliers. Il s'agit d'un utilitaire très souple d'utilisation visualisé sur l'écran par un échiquier en couleur présen-

té verticalement. **CHESS WORKER** sera livré avec des disquettes regroupant les parties du Championnat de Monde 1987, la finale KARPOV/KASPAROV, ainsi que 122 lignes d'ouvertures. De plus, **CHESS WORKER** est compatible avec l'interface de l'échiquier électronique, **LEONARDO** de SAITEK KASPAROV CHESS COMPUTER. **MICROIDS**, l'éditeur, publiera régulièrement des disquettes complémentaires thématiques ou historiques: **SWIFT** et **BLEFORT 1988**, **REYKJAVIK 1988**, **DEFENSE FRANÇAISE**, **INTEGRAL DE FISHER**, **BARCELONE 1988**...Pour P.C. Prix: 995,00 francs.

LA COMPIL DE NOEL

QUAD - GRAND PRIX 500 - SUPER SKI les trois logiciels sur la même disquette pour 199,00 francs, la cassette pour 149,00 francs, seulement pour THOMSON et AMSTRAD CPC. C'est le **PACK SIMULATION** que propose **MICROIDS** pour la fin de l'année.

HIGHWAY PATROL

Au volant de votre voiture de patrouille, vous parcourez le comté à la recherche du KID, gangster de triste renommée. Vous disposez de la carte routière de la région pour localiser le KID et essayer de l'arrêter à grands renforts de têtes à queue et de poursuites infernales. Sortie prévue pour Janvier sur CP. Produit **MICROIDS**

CHICAGO 88

De poursuite dans les rues de **CHICAGO**, vous êtes le bandit et devrez déjouer les forces de polices pour vous enfuir de la ville. Ou alors, choisir d'être le policier et pourchasser les voleurs pour les arrêter. Un produit **MICROIDS** sur CPC pour Janvier.



IRON TRACKER

Une double simulation de conduite de QUAD et de combat. Pour satisfaire ses lubies, le Comte d'Iron vous propose un contrat peu ordinaire... une chasse à l'homme dont vous serez le gibier. Les cinéphiles pensent très fort au film : «Les chasses du comte ZAROFF». Appâté par des gains fantastiques, vous ne pouvez pas refuser et vous vous retrouvez sur la ligne de départ en compagnie d'un concurrent ami. Il faudra vérifier votre véhicule et sélectionner son



IRONTRACKER

armement. Pendant les vingt étapes à travers les marais, les montagnes, les forêts et les déserts de l'île d'Iron, vous devrez honorer votre contrat et échapper à une multitude d'ennemis.

Sortie sur AMIGA et CPC en Janvier au prix de 220,00 francs.

Produit MICROIDS.



PURPLE SATURN DAY.

Ça y est! Je peux me prosterner bien bas devant EXXOS, et le remercier. Moi, amoureux du film TRON, déçu de ne l'avoir vu que trois fois sur grand écran, moi qui ai acheté une copie VHS pourrie (Oui, c'est disponible, oui le VHS c'est la pourriture du cinéma grand écran!) pour pouvoir l'admirer et le décoriquer à loisir, je suis heureux de pouvoir enfin jouer à un jeu qui soit tout à fait dans l'esprit du fabuleux TRON! PURPLE SATURN DAY est là, dans ma bécane, en train d'engrosser tous les proces-



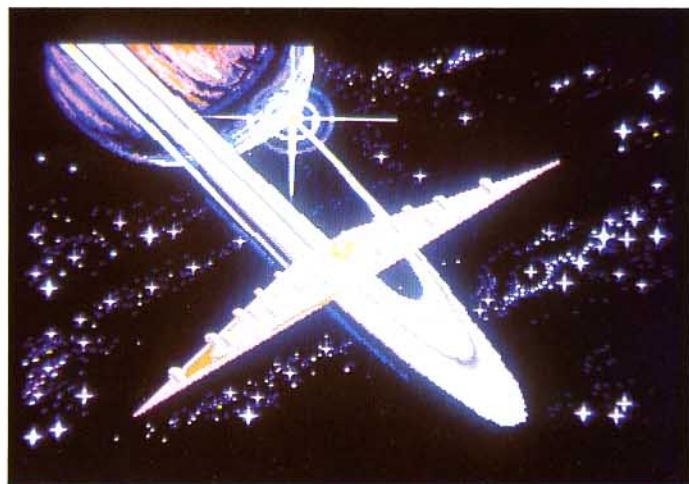
seurs de l'Atari, qui ne demandent que ça, trop heureux de recevoir de bonnes secousses comme au temps de BLOOD. Pour PSD, chez EXXOS, ils ont fait fort, puisque le jeu est disponible sur toutes les machines encore vivantes de ce côté-ci de la galaxie! (Donc rien pour les Thomson, les Sinclair, MSX, et autres isolés floués aux illusions déçues). Les jeux olympiques saturniens sont sidérants. Bof! Facile! Il y a quatre épreuves, (pour ceux qui ne savent pas en quoi elles consistent, j'en ai qu'un conseil, achetez JOYSTICK Hebdo n°2). Ce qui est intéressant, c'est que

les adversaires évoluent au cours du jeu et que les différentes compétitions verront s'affronter des adversaires différents et toujours plus performants. Si vous souhaitez rester tels que l'on vous a conçu, je vous conseille de protéger votre disquette en écriture. J'ai particulièrement apprécié deux épreuves (OK! J'ai craqué en entendant vos cris de haine alors je vais vous décrire deux de ces quatre épreuves). Tronic slider, c'est génial, c'est éTRONnant, c'est une chasse à l'énergie en scooter de l'espace, où l'agressivité n'est pas tournée contre un adversaire mais contre votre maladresse au guidon! Et Brain Bowler, qui est une prise de pouvoir fantastique. Vous vous battez contre un adversaire qui veut la même chose que vous, qui s'excite dans le même but que vous et c'est en cela que la compétition



est belle et enthousiasmante! Un conseil, qui vaut ce qu'il vaut. Dans ce jeu, essayez tout d'abord d'activer les mémoires supérieures et veillez à fermer les portes des qu'une mémoire est activée et branchée! Pour les autres épreuves, j'en ai particulièrement admiré l'ensemble des caractéristiques. Je peux dire que l'image, les mouvements et déplacements sont supers, et j'ose rêver que la version Amiga sera en son stéréo.

De quoi crier de toutes mes forces: «ATA ATA HOGLO HULU».



MICROIDS

Il existe plusieurs chemins pour arriver à la micro-informatique. Celui choisi par Elliott GRASSIANO et Patrick LE NESTOUR n'est pas forcément le plus simple. Après des études brillantes et l'obtention de leur diplôme des ARTS et METIERS, ils étaient tous les deux destinés à des carrières d'ingénieurs. Seulement voilà, alors qu'ils travaillaient dans le même bureau, pour la même société (premier hasard) et que depuis quelques années ils manipulaient de gros ordinateurs (deuxième hasard), ils ont décidé de fabriquer un micro-ordinateur suivant les plans de MICRO-SYSTEME (comme beaucoup). Une fois construit, ce premier micro-ordinateur a très vite suscité l'envie de découvrir d'autres machines et de programmer. AIR ATTACK, le premier jeu de simulation de navette spatiale, imaginé et programmé par Elliott GRASSIANO sur THOMSON, va marquer le début d'une série de logiciels qui seront édités plus tard par leur société -MICROIDS- qu'ils vont créer en Avril 1985. Avec ce premier logiciel, une grande idée -la simulation à deux joueurs- a vu le jour, elle sera dorénavant un des «plus» d'une grande partie des produits. Les deux dirigeants de MICROIDS mettront à profit une

période d'environ un an pendant laquelle peu de jeux sortiront, pour bien réfléchir et mettre au point la stratégie de leur société (même dans la micro-informatique ludique, lorsqu'on est des GARS d'Z'ART, on ne se lance pas dans le marketing-produit à la légère !). Ils consacreront cette période à la recherche de programmeurs et de graphistes de talent tout en restant à l'écoute des produits qui plaisent et... qui se vendent. En 1988, leur coup d'essai, GRAND PRIX 500 CC, sera un succès, classé au Hit Parade des logiciels pendant plusieurs mois. Celui qui n'a jamais tourné la poignée des gaz aura toujours un vide dans sa vie micro-informatique. G.P. 500 sera distribué à 50 000 exemplaires dans une dizaine de pays de l'Europe et à 50 000 exemplaires également aux Etats-Unis. Le coffret exporté a subi cependant quelques modifications de présentation, le jeu a été adapté pour le marché américain et le nom transformé en SUPERBIKE CHALLENGE, le tout distribué sous licence, par BRODERBUND SOFTWARE. Aux Etats Unis, le succès a été immédiat, SUPERBIKE CHALLENGE a reçu à l'occasion du dernier Consumer Electronic Show de Chicago un «C.E.S. AWARD», distinction décernée par un jury de professionnels de la micro-informatique et attribué au produit le plus novateur pour 1988.

Au cours de la même année, les deux boss de MICROIDS qui ont bien compris que le marché du logiciel ludique passait par l'exportation, ont décidé de lancer un nouveau produit, en FRANCE d'abord puis à l'extérieur des frontières ensuite. SUPER SKI aura des débuts tout aussi prometteurs que le simulateur de courses de moto et déjà Broderbund prévoit de vendre 40 000 jeux dans les mois à venir.



QUAD

Mais comment peut-on créer un jeu qui obtienne tant de succès, puis un deuxième ? Ce sont Elliott GRASSIANO et Patrick LE NESTOUR qui nous apportent quelques précisions. «Nous avons à notre disposition des algorithmes que nous avons mis au point pour G.P. 500, il était donc intéressant de les utiliser pour le logiciel suivant. Le choix du simulateur de ski est le résultat de dialogue entre nous et aussi d'analyse de ce qui convient le mieux aux utilisateurs, la mode intervient aussi pour une part dans le choix final. Mais cela ne suffit pas, il faut que le logiciel soit parfaitement réalisé, comporte un scénario passionnant et un graphisme séduisant. Ainsi après avoir écrit SUPER SKI sur P.C. en collaboration avec Christian BERNARD, nous nous sommes entourés d'une équipe de programmeurs qui ont mis au point les adaptations pour les différentes marques de micro-ordinateurs». Cela aussi est un des «plus» MICROIDS, les logiciels sont adaptés pour toutes les machines et représentent un travail d'équipe important. Les programmeurs et les graphistes qui sont



DOSSIER KHA

intervenus sur SUPER SKI sont très nombreux : Jean Claude LEVY pour APPLE II GS, Julien BERTHEL pour AMIGA, José PEREIRA pour ATARI ST, Guilaine ANTONIAK pour SPECTRUM, Jean Paul MARIE pour COMMODORE 64, Patrick LE NESTOUR pour THOMSON et Armand BONSIGNORE, Aurélien MURRU, Cédric CAZAL pour les graphismes. Voici la recette microïdienne pour fabriquer un bon logiciel comme SUPER SKI qui a connu un large succès en FRANCE alors que le distributeur américain prévoit 40 000 jeux vendus pour les mois à venir. Ne soyez pas surpris en lisant la presse américaine, vous découvrirez que SUPER SKI est baptisé DOWNHILL CHALLENGE et se déroule dans les montagnes ROCHEUSES.



SUPERSKI

Que se passe-t-il du côté de chez ATARI ? Tout d'abord, l'offre bureautique change un peu de tronche. A la suite d'un accord avec STAR FRANCE, il est possible de trouver la configuration suivante : 1040 ST, moniteur monochrome haute résolution, imprimante STAR LC 10 recarrossée en SMM 810 et traitement de texte «Le Rédacteur» pour le prix de 7350F H.T. Pas mal ! Pour ceux qui aiment écrire ! Autre nouveauté découverte au Festival de la micro : L'Atari MEGAFILE 30 est enfin disponible. Ce disque dur, remplaçant le SH 205, con-



tiendra... contiendra... y en a un devant son écran qui ne suit pas! Contiendra donc 30 MO et tout ça pour 4990F. Pas mal non plus. Pour ceux qui aiment stocker les programmes! Les transputers sont également disponibles en magasin, mais là, il faut être costaud pour programmer avec. Autre future nouveauté dont on a à peine vu le bout de la poignée: le portable. Pour l'instant, il s'agirait presque d'une illusion d'optique, car il est loin d'être prêt. Sa présence dans un récent salon fut le fait du hasard. Mon oeil! Continuons à râler! Indication plus importante, la marque compte toujours beaucoup sur le pouvoir d'achat des européens pour la faire tenir, car pour l'instant, malgré le rachat par ATARI, de la chaîne de magasins FEDERATED, le marché américain n'est pas très chaud pour tenter l'aventure du ST. Inquiétude supplémentaire pour nous, les européens, Atari développerait actuellement un 286 et un 386 avec quelques innovations par rapport à la concurrence, afin de flatter le marché US. Ils seraient également en train de tripler UNIX que j'en serai pas surpris. Hé! Ho! Ils pourraient pas se pencher sur un nouvel

voix mélodieuse que le fait que les américains préfèrent le PC n'influence pas trop la politique de base de Jack Tramiel. Le big boss d'Atari n'a pas oublié sa devise: «POWER WITHOUT PRICE!» et son application informatique: le ST. Hé, ho! Il aurait pas augmenté des fois, le ST? Hein? Consultés à ce propos, les services commerciaux d'Atari indiquent que les prix pratiqués sont au plancher, et que l'augmentation du prix des ram a entraî-

MEGAFILE



né cette réévaluation. Je rappelle à tarte, que les prévisionnistes indiquaient il y a neuf mois que ça ne durerait que trois mois. A JOYSTICK Hebdo, on a fait les comptes! Pour l'instant on en est à plus du double de cette période de pénurie. Alors, si 3 = 9 et si 0 = + 500F, combien vont faire 15 en dollars? (Vous mettez les mois, les quantités de ram disponibles et les sous, là où il faut et ça devrait bien se passer dans votre tête!) Sou-

IMPRIMANTE CONFIGURATION BUREAUTIQUE



operating system pour le ST au lieu de gaspiller leur énergie en mettant un turbo sur des brouettes! Du côté de chez Atari France, on se fait rassurant en sussurant d'une

haitons toutefois que cette famine cesse rapidement, et cela, bien sûr, avant l'ouverture des frontières européennes! C'est qui celui qui c'est qui ricane?

INFOS PAS GENEES

Nouvelles du front.

On l'a dans le trashcan. Il n'y aura pas d'usine APPLE en Europe pour le moment. Peut être l'an prochain, si JEAN LOUIS GASSEE a un peu de compassion pour nous. Pour l'instant, les usines de Californie et de Singapour vont accélérer les cadences des robots qui fabriquent du MAC! Ce que je sais, c'est que les robots ne sont pas, ne sont pas, ne sont pas, coup de pied dans la machine, syndiqués et acceptent de faire des heures sup pas chères! Ah! Si le Mac pouvait devenir une machine à prix démocratique, qu'on puisse se l'acheter au prix de...allez, j'irai bien jusqu'au prix de l'AMIGA... On serait certainement plus nombreux à en posséder un, le standard informatique serait en place et les softs coûteraient certainement moins cher. Bon, j'arrête de déconner et j'enchaîne!

Adobe Illustrator, logiciel de création d'illustrations fabuleux, qui tourne sur Mac, va être disponible sur PC au début de 89. Ce programme vous permet par exemple de cliquer sur un point d'une ligne d'un dessin et d'étirer cette ligne comme vous le désirez. Vous pouvez ainsi en faire une courbe de n'importe quel rayon, même pas rond d'ailleurs. Croisez les joysticks pour que ce programme soit transporté sur toutes les bécasses à base de 68000! Un essai de programme sera fait dans Miroir Aux Illusions si vous en faites la demande. On est pas des bêtes, quoi!

Des savants qui savent plein de trucs, ont introduit des atomes farceurs dans du caoutchouc, ce qui ne l'a pas rendu plus étanche, mais conducteur d'électricité. L'idée qui m'est venue tout de suite, c'est qu'enfin, j'allais pouvoir mettre mon ordinateur dans la baignoire pour jouer à SILENT SERVICE.

Autre belle nouvelle technologique: avant Noël, Sony commercialisera un casque audio révolutionnaire. Le cœur du système acoustique est composé d'une membrane en fibre fabriquée par une bactérie dont le nom est «Acetobacter Aceti» pour ceux qui veulent briller en société. La membrane du diaphragme fabriqué ainsi est dix fois plus résistante que le papier utilisé habituellement pour le cône du casque. De plus la qualité de rendu sonore et la présence musicale seront comme jamais paire de feuilles a pu entendre de sa vie de feuille. Le prix, plus de 10000 balles! T'entends!

Sur le dos, je me suis mis, quand un de mes potes journalistes revenant du COMDEX de LAS VEGAS, m'a parlé d'un lecteur de disquette 3p 1/2 capable de stocker plus de 20 Méga octets! Oui, vous avez bien lu, 20 Mo!...Et dont le prix annoncé est de 20 dollars la disquette et 350 bucks la machine! C'est pas possible!!! Il devait être bourré...Non?... alors, c'était moi! (NDLR:encore!). Ce truc, si je peux, j'achète!!!

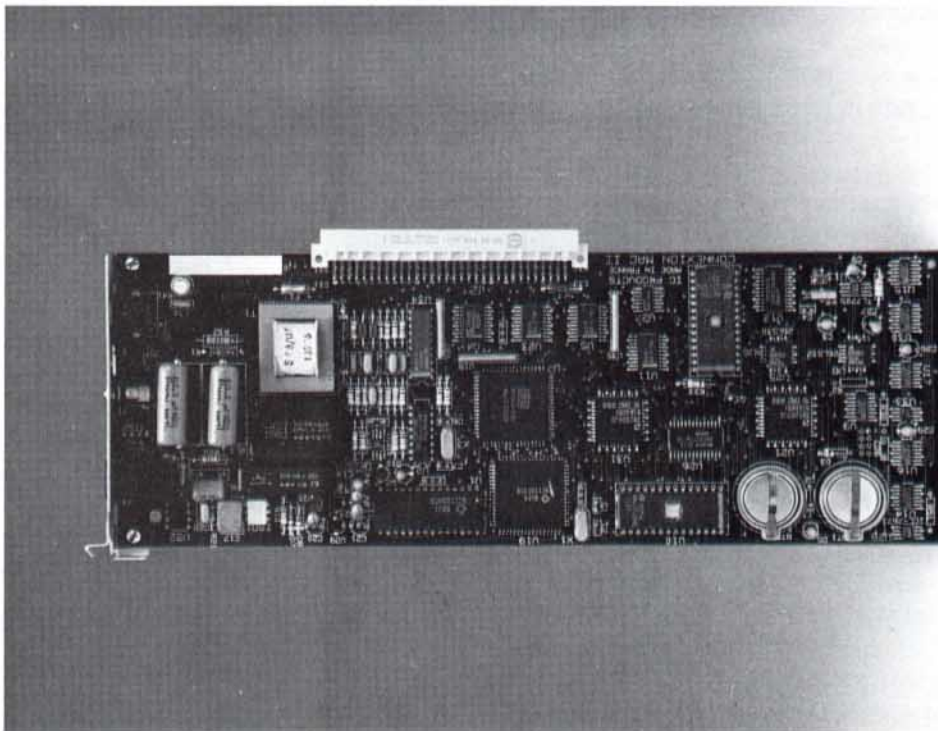
MARCHE AUX PUCES

Choisir sa voiture sur ordinateur paraît totalement utopique (ou utopeek selon votre degré de contamination par la micro). GENERAL COMPUTER, le plus grand distributeur de MACINTOSH en Europe (oui, je sais, moi aussi j'aimerais bien avoir ça sur ma carte de visite!), et CRE-DIPAR filiale de PEUGEOT SA ont relevé le défi. Figurez-vous qu'ils ont réussi, et en beauté: ils viennent ensemble de signer un accord prévoyant l'équipement de 800 postes d'aide à la vente, répartis chez les 500 concessionnaires et filiales PEUGEOT. Tiens, à propos, en ce moment sur CANAL +, ils diffusent VI-DEODROME, un des films les plus zarbi que j'ai jamais vu. C'est mi-gore, mi-science fiction si vous voyez un peu ce que cela peut donner; l'histoire?...euh...bah, en gros c'est l'histoire d'une cassette vidéo sur laquelle ne se trouvent que des scènes de tortures, viols, meurtres et autres gâteries de ce style (Mmmmmhhh!) qui donne à ceux qui la regarde, une tumeur au cerveau (oui, enfin pour ceux qui en ont un) et le héros, directeur d'une chaîne de TV qui ne passe que des films de cul et d'horreur, ne sera pas étouffé à l'oral, mais contaminé par la cassette, et recherche les auteurs de

cette atrocité (je vous recommande particulièrement la scène où le ventre du héros s'ouvre et où il y rentre sa main pour y mettre un revolver, le tout avec des bruitages comme: gloub, blop, slllllliik,

d'un ordinateur (ici, en l'occurrence, un MAC II, on ne se refuse rien!) dans lequel sont rentrés tous les modèles de voitures disponibles et leurs options. Ainsi l'on peut choisir le modèle, la couleur, le tissu

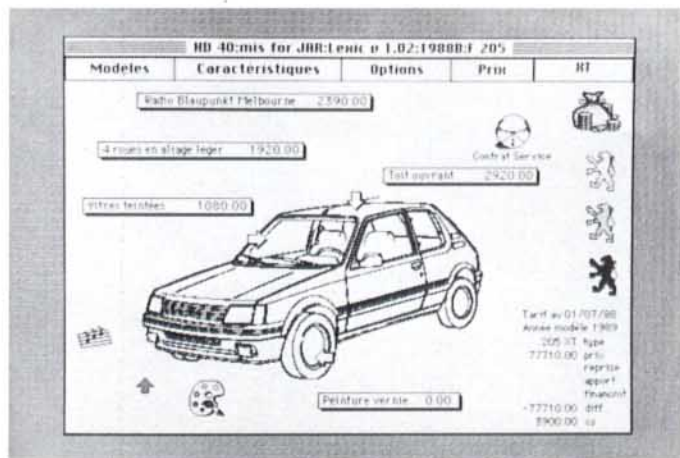
mettre en place ce système INTERNATIONAL COMPUTER a du développer, par sa filiale IC PRODUCTS (c'est dingue comme tous ces gens ont plein de filiales) une carte MODEM qui est une petite merveille



schlap, particulièrement appétissants!). Zut! je ne me souviens plus de quoi je vous parlais...ah oui...de voiture et de micro. Mais qu'est ce qu'un poste d'aide à la vente me demandez-vous avec le même air prostré que le chien de ma voisine, qui commence à se faire vieux d'ailleurs, quand il regarde sa pâtée quotidienne qui n'a pas évolué depuis quinze ans de dure vie? Ben, il s'agit

des sièges, un toit ouvrant, une mer d'huile, la couleur du ressort qui maintient l'aiguille de 10 cm du compte tours, sur le tableau de bord situé à l'avant du véhicule quand on va en marche avant, et à l'arrière du véhicule quand on va en marche arrière! Le plus drôle c'est qu'une fois que vous avez tout choisi, il vous annonce le prix de la voiture complète, et là vous ne riez plus du tout!?! Pour

de la technologie moderne, et un module, assez étonnant qui permet d'avoir la couleur sous HYPERCARD! Juste un petit détail sur la carte MODEM, elle permet, entre autre, de "réveiller" un MAC à distance à partir d'un autre MAC II, les deux possédant la même carte bien sûr!, et tout ça par les lignes téléphoniques (deux qui la tiennent, trois qui la...) pas mal, non?...



zoom

RUBRIQUE DU JOYSTICK ENCHANTE

réalisée par
HENRI LEGOY
AVEC
DANIEL CROISILLE et CYRIL DREVET.

Bientôt arriveront les vacances de Noël et puis ensuite arrivera IMAGINA, le sapin de Noël de l'image de synthèse accompagné cette année encore d'un Père Noël très particulier. En effet, la société RICARD, celle qui fait le nez des Pères Noël si rouge, organise un concours pour les jeunes créateurs d'images infographiques 2D et 3D. Les gagnants bénéficieront d'une année de formation effectuée dans les bras de l'INA mais ne deviendront pas pilote d'essai chez Ricard! Faut pas rêver!

La brochure «Bourse de la création RICARD» et le bulletin de participation sont disponibles sur simple demande auprès du service presse RICARD au téléphone suivant: 16 (1) 40 28 00 78. ou par courrier à IMAGINA BP 239 75564 PARIS CEDEX 12.



TOKYO GAS

Retour à PIXIM, qui a eu lieu à Paris, alors qu'Imagina sera à Monte-Carlo, et examinons avec émoi le travail effectué par LINKS CORPORATION. Cette société japonaise issue de TOKYO LINKS PRODUCTION

spécialisée dans les jingles 2D et 3D, présentait entre autres une oeuvre graphique basée sur le travail acquisiteur de l'artiste JEAN MICHEL FOLON, le français le plus accroché au monde.

«TOKYO GAS», c'est le

nom du film, a été réalisé dans un graphisme 3D, respectant parfaitement l'image et le concept voulus par l'artiste. Bien qu'utilisant un VAX 780, il a fallu, accrochez vous au lustre, 60 minutes par image uniquement pour le mapping, c'est à dire la texture, tant le rendu des nuances du papier et de la transparence de l'aquarelle sont difficiles à imiter. Le résultat définitif, projeté devant un parterre de spécialistes, a déclenché un tonnerre d'applaudissements. Parmi les autres travaux présentés par d'autres artistes travaillant avec LINKS CORPORATION, une femme nue au corps parfait a soudain surgi d'une onde irréaliste nous bouleversant tous, tant le réalisme de ce corps féminin évoluant dans l'espace était merveilleux. Holà! Rêvez pas les mecs, l'irréel, c'est la meilleure nouvelle réalité!



JOY'S TOP

HIT PARADE DES JOYSTICKEURS

COMMODORE 64

1943
L'ARCHE DU CAPT BLOOD
DEFENDER OF THE CROWN
GAUNTLET 2
ARKANOID

AMSTRAD CPC

L'ARCHE DU CAPT BLOOD
VINDICATOR
1943
BARBARIAN 2
CYBERNOID 2

ATARI ST

DUNGEON MASTER
DEFENDER OF THE CROWN
ARKANOID 2
OUT RUN
SPACE HARRIER



AMIGA

F18 INTERCEPTOR
THREE STOOGES
BIONIC COMMANDO
VIRMS
PANDORA

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,
Etats Unis, et le classement de vos jeux préférés par standard.

28

AMIGA

1
2
3
4
5
NOM
PRENOM
ADRESSE
CP
VILLE

AMSTRAD

1
2
3
4
5
NOM
PRENOM
ADRESSE
CP
VILLE

ATARI

1
2
3
4
5
NOM
PRENOM
ADRESSE
CP
VILLE

COMMODORE

1
2
3
4
5
NOM
PRENOM
ADRESSE
CP
VILLE

**JUSQU'AU 28 DECEMBRE
VOTEZ POUR VOS JEUX FAVORIS !!!**



annonce

AMIGA

CONTACT

33 N°2000496
Salut! Cherche contact cool sur Amiga 500 pour programmation cool ou jeux, pour faire des Demos, Dessin, Musique etc... Contactez MICKAEL, 105 Quai de la Souys. 33100 BORDEAUX. Tel.: 56.86.29.01. Salut!

34 N°2000484
Débutant sur Amiga, recherche idem pour découvrir ensemble Prog. Jeux, Basic, Amigamos, surtout Graphisme. Contactez THIERRY. Tel.: 67.40.45.04. (Après 20h, uniquement dans GARD et HERAULT).

35 N°2000510
Cherche correspondant sérieux, pour échanger Softs et idées. Mr. BOULESTÉIX OLIVIER, 9 Avenue Jean-Jaurès. 35400 ST MALO.

51 N°2000493
Recherche contact sur Amiga pour échange de Jeux Utilitaires et d'idées. Ecrire à: Mr. BEGHAIN, 35 Rue Martin-Peller. 51100 REIMS. Tel.: 26.08.27.93. (aux heures de repas). Merci d'avance!

67 N°2000520
Amigaboy cherche correspondants (es). Réponse assurée. Région Alsace. STUTZ FREDERIC, 154 Rue du Mal. Joffre. 67230 WESTHOUSE. Tel.: 88.74.58.62. (Si possible, envoyez liste sur disk). Merci d'avance.

72 N°2000609
Cherche contact sur Amiga. (Débutant). Possède disks vierges. Vends MSX2 8250 + imprimante + jeux et revues : 2000 F. JANEL ETIENNE, 23 Rue des Vignes. 72300 JUIGNE S/SARTHE. Tel.: 43.95.45.81.

ECHANGE

75 N°2000529
Amiga échange Super News, ma liste au 15/11/88 : Out Run, Pacmania, Freedom, Scrabble, Pionner Plague, Albedo, Hybris, Trivial 2, et Previus de : Dungeon Master, Aquaventure. DDER. PASCAL. Tel.: 45.79.92.04.

93 N°2000573
Recherche contacts sur Amiga 500, pour échanges News. Demander ARMAND. Tel.: 40.12.03.84.

VENTES

92 N°2000565
Vends Amiga 500 (1 mois), + nbx. jeux, (Roger Rabbit, Dragon Ninja, Turbo Cup, Out run ...) : 4560 F + Drive ext. 3,5", (sous emballage) : 1500 F + Disk 3,5" DFDD, (marque) : 7 F + port. MAX. Tel.: 47.72.55.41. (PARIS).

AMSTRAD

CONTACT

26 N°2000508
Salut! J'échange ou vends nbx. Logiciels sur Disk 3". Recherche particulièrement News, Jeux d'aventure. Vends Stylo Optique Mark 2. A débattre. OLIVIER BEAURE-PAIRE. Le Sastre Allan. 26780 MALATAVERNE.

45 N°2000618
Recherche tous renseignements sur «Jet Set Willy 2» et «MLM 3D». PHILIPPE CAHOUE, 37 Rue de la Prairie. 45140 ST JEAN DE LA RUELLE.

68 N°2000572
Cherche contact Amstrad 464, avec DD1 sur Colmar. Possède Bionic Commando, Désolator etc... Tel.: 89.23.28.90. (après 19 heures).

75 N°2000619
Recherche contact sérieux uniquement, pour échange de logiciels, (neufs et anciens), sur 6128 Disk. Envoyer vos listes à: PIERRE DERIBLE, 72 Bld. de la Villette. 75019 PARIS. (Réponse et contact durable assurée).

ECHANGE

42 N°2000494
Echange sur Amstrad CPC 6128 en 3" et 5" 1/4 nombreux Logiciels. Envoyer réponse à: Mr. LANDON FRANCK, 1 Rue Maxime Gorki. 42800 RIVE DE GIER. Réponse assurée.

VENTES

27 N°2000499
Vends ou échanges News seulement pour Amstrad CPC 6128, poss. : Salamender, Rastan, Fire And Forget, ... Demander PIERRE. Tel.: 32.33.57.90. (Après 18h00).

27 N°2000524
A vendre Originaux Combat School + beaucoup d'autres et recherche Jade. (Urgent). PAVIE XAVIER, 42 Rue Jean Moulin. 27950 SAINT-MARCEL. Tel.: 32.51.54.85.

32 N°2000498
Vends Disk 3". Cause passage 5 1/4 plein d'utilitaire et jeux, liste contre enveloppe timbrée. MASSOC MICHEL, 49 Pl. De l'ancien Foirail. 32000 AUCH.

45 N°2000528
Vends Jeux Originaux, Street Fighter : 75 F, Fer et Flamme : 100 F et Northstar Mask 3, Cybernoid, Hit Dack Best Of Elite 50. RICHARD FANCELLI, 4, Avenue Foch. 45170 NEUVILLE AUX BOIS. Tel.: 32.75.51.73.

56 N°2000571
Vends CPC 464 Couleur + Stylo Optique, Lightpen + Revues + Livre Initiation + nbx Logiciels, (50 Originaux dont News). Valeur : 8000 Frs., vendu 3500 Frs. Demander GAEL. Tel.: 97.51.05.83. (après 19h30).

57 N°2000522
Vends CPC 664 Coul. + nbx. Progs. Jeux et Utilitaires + Revues. Le tout : 2000 F. (Une affaire!). KIRCH EMMANUEL FAULQUEMONT. Tel.: 87.91.41.55. (après 18h. SVP).

67 N°2000448
Vends Lecteur 3P1/2 ou 5P1/4. Marche en Drive A ou B, 1 Mega Compatible Amstrad CPC 100%, complet prêt à brancher : 1400 F. DELUMEAU ERIC, 18 Rue de Liepvre. 67100 STRASBOURG. Tel.: 88.84.92.17.

69 N°2000583
Vends Amstrad CPC 464 écran couleur (t.b.e.), peu servi, + Joystick + 40 Jeux tous originaux + livre (102 programmes). + nbx. revues. Le tout : 2500 F à débattre. CYRIL, 2 Av. de Veyssière. ECULLY. Tel.: 78.33.68.34.

75 N°2000532
Vends CPC 6128 Couleur + 40 Diskettes + Originaux, (Captain Blood, Arkanoïd, Art Studio etc...). + Joystick + Générateur d'Aventures + Manuel etc... (très bon état) : 3000 F. Demander SYLVAIN. Tel.: 45.78.85.80. (après 17h30, si possible).

75 N°2000577
Vends DD1 pour 990 F, plus extension 64K 200 F, ou le tout entre 1100 F et 1300 F + nbx jeux. Demander LOUIS BERNET, 4 Rue de L'Armorique. 75015 PARIS. (réponse assurée).

75 N°2000616
Vends Ecran Monochrome plus 1 Joystick. Le tout pour presque rien. Demander STEPHANE. Tel.: 44.73.42.58. (après 18h30. Merci).

75 N°2000617
Vends Kit Amcharge neuf sous emballage : 75 F. FERT ROMAIN. Tel.: 40.21.06.73.

91 N°2000492
Vends CPC 664 Monochrome + Magnéto + Joystick + 45 Disqs. + Neuves : 3000 F. (Crédit possible). KONIECZNY FABRICE. Tel.: 64.94.34.93.

92 N°2000582
Vends lecteur 3/5 double face commutable en drive A ou B alimentation intégrée. (état neuf). Prix : 1200 F. Pour CPC 664 ou 6128. Demander CLAUDE ou LAURENT. Tel.: 47.39.12.13. (après 18h).

95 N°2000507
Vends Amstrad CPC 6128 Coul. + Souris, (Amx.), + Livres + nombreux Jeux, + Lecteur 5 1/4 Jasmin, (Amstd. +). Avec 80 Disks le tout sous garantie : 5700 F ou séparément. ARNAUD DELEVOYE. A DEUIL-LA-BARRE. (95). Tel.: 39.64.36.35.

APPLE

CONTACT

95 N°2000490
Apple IIC, recherche contacts durables pour échange divers. Possède nouveautés. FLOREANI PASCAL, 4 Rue Edmond Rostano. 95600 EAUBONNE. Tel.: 34.16.34.98.

VENTES

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

91 N°2000450
Pour un cadeau de Noël, Apple IIC neuf, Souris, Cable Peritel, env. 70 Logiciels (Jeux, Util.), + Doc. A saisir 3000 F. GARBUS OLIVIER, Ecole Polytechnique Promo 87. 8e Cie. 91128 PALAISEAU. Tel.: 60.19.47.71. (20h).

ATARI

ACHATS

74 N°2000526
Cherche Emulateur PC + Turbo Pascal V4.0. (Faire offre). DESSA-GNES CHRISTOPHE, Chemin de Clavières. 74330 POISY.

CONTACT

13 N°2000530
Cherche 1 excellent Graphiste très doué, pour création jeux de stratégie, action, aventure sur Atari ST. Cherche aussi un bon Musicien. Ecrire à: PETERS FRANCOIS, 421 Avenue de la Bourse. 1350 LIMAL BELGIQUE.

33 N°2000495
Je possède un 520 STF Atari. J'ai de nombreux News, And Old, Logiciels. Je désire des contacts durable et sérieux. Mr. JOUSSEAU STEPHANE, 7 Rue Robert Boulin. 33230 SAINT-MEDARD-DE-GUIZIERES.

38 N°2000487
520 ST Db Faces cherche nveaux. contacts sympas pour échange News. Recherche version française Notice, «Starglider 2». (Pas rapides s'abstenir). Ecrire à: Mr. ESCODA. «Le Nivelon». 38760 VARGES. Merci!

64 N°2000491
Je recherche des Possesseurs d'Atari ST dans la région Bayonnaise pour faire tout plein d'échanges. THIERRY DUFOUR, IRRINTZINA ITXASSOU. 64250 CAMBO-LES-BAINS. Tel.: 59.29.31.84. (Après 19h).

ECHANGE

03 N°2000505
Echange News sur Atari 520 ST. Cherche tout Softs Musicaux. Envoyez liste. J.M. BAZETOUX, 16 Allée des Myosotis. 03260 ST GERMAIN DES FOSSES. Tel.: 70.58.14.78.

33 N°2000502
Echange Logiciels sur Atari STF. Possède News, (Overlander, Virus,...). Envoyer vos listes. Réponses assurées sous une semaine. Adresse : PLANTÉY JEAN-MARC. MOULIERS. 33350 CASTILLON LA BT.

58 N°2000608
Atari achète jeux, util, etc... Envoyer liste, achats nombreux. GILLOT LAURENT, 1 Rue A. Marquet 58700 PREMERY ou par minitel SM1*ST Bal jolijack.

59 N°2000531
Echange et vends Jeux pour ST (DF-520). Recherche Road Blaster. Envoyer liste, (bas prix). Chez CASAL TONY, 6 Résidence du Cornet. 59211 SANTES.

67 N°2000486
Atarien XL/XE. Echange/Vends nbx. Programmes, réponse assurée. Vds. K7 Vectrex 79 F. Boite rang. Disk 59 F. RUIU J.FRANCOIS, 20 R. Des Roseaux. 67400 ILLKIRCH. Tel.: 88.67.20.14.

92 N°2000610
Echange ou vends nouveautés pour Atari ST. (Turbo Cup, Hotball, 1943, Powerdrome, Super Hang On, Dayley Thomson... etc). L. BOUMEDDANE, 9 Av. de la Redoute. 92600 ASNIERES.

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



JOYSTICK

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)

WAOOOH!!!

cette semaine
c'est DENIS THIBAUT
qui gagne
un abonnement
gratuit pour 6 mois

**REMPLEIS 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)
REMPLEIS SOIGNEUSEMENT LA GRILLE CI-DESSOUS EN MAJUSCULES

NOM _____

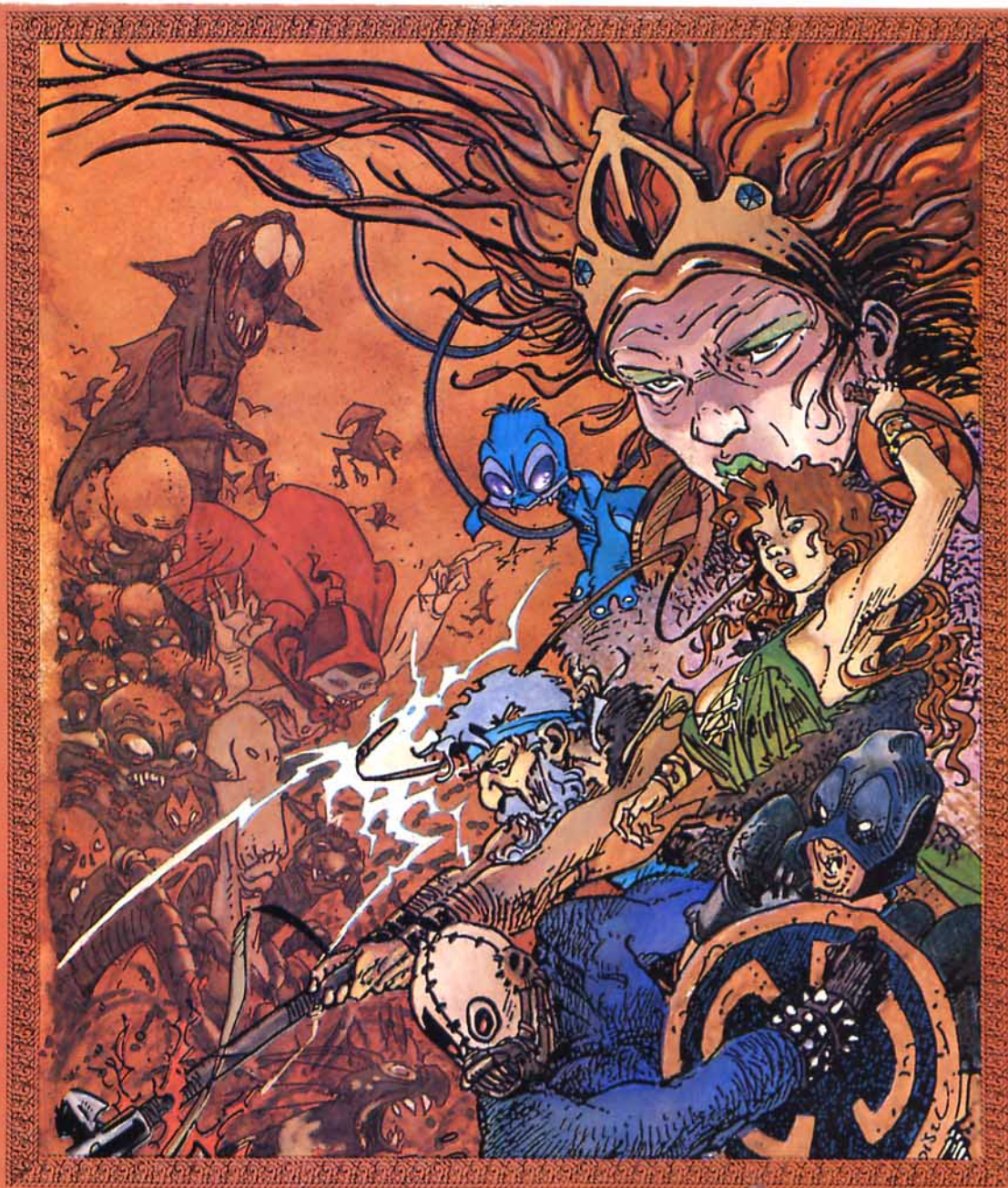
PRENOM _____

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**



LA QUÊTE DE L'OISEAU DU TEMPS



9 jours. Vous n'avez que 9 jours pour empêcher le Dieu RAMOR de redevenir maître du merveilleux monde d'AKBAR. 9 jours pour renouveler l'incantation qui le tient prisonnier dans une conque maléfique. 9 jours pour empêcher ses serviteurs de préparer son règne. 9 jours d'angoisse, de négociation, de dialogue, de troc et de combats avec des marchands, des druides, des mercenaires ou des monstres fabuleux. 9 jours pour accomplir l'impossible ! 9 jours pour découvrir un monde qui n'existe nulle part ailleurs.

Disponible sur : AMIGA, AMSTRAD, PC, THOMPSON, ATARI sur 2 disquettes.

Pour de plus amples renseignements, coupez et renvoyez ce coupon dès aujourd'hui à l'adresse suivante :

INFOGRAMMES 84, rue du 1^{er} Mars-1943, 69628 VILLEURBANNE CEDEX

Nom _____

Adresse _____

_____ Ville _____

Machine _____

Je souhaite recevoir une documentation LA QUÊTE DE L'OISEAU DU TEMPS

1ST 15

INFOGRAMMES

