JOYSTICK HEBDO

N° 6 • 14 DECEMBRE 1988

L'HEBDO DES JEUX MICRO POUR TOUS STANDARDS

TOUJOURS 50 PLUS DE TRUCS, ASTUCES, POKES, VIES INFINIES

ZOOM

- Le CHAUD-SHOW : CRAZY CARS II
- UBI SOFT story

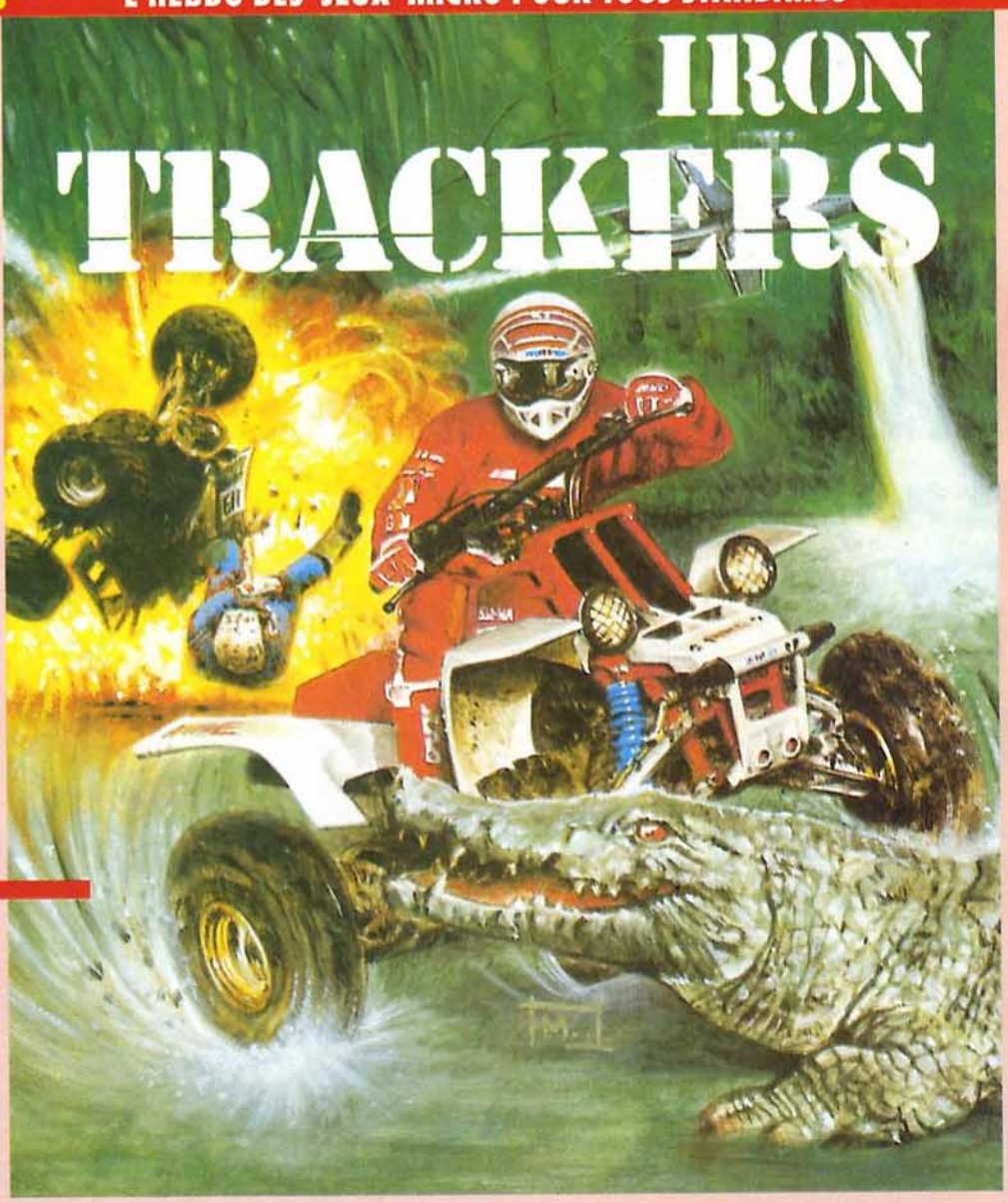
PROGRAMMEZ

JOYSTICK BREAKER
Le nouveau casse briques

IRON TRACKERS

EN POSTER A L'INTERIEUR

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



T 2788 - 6 - 10,00 F

3792788010001 00060

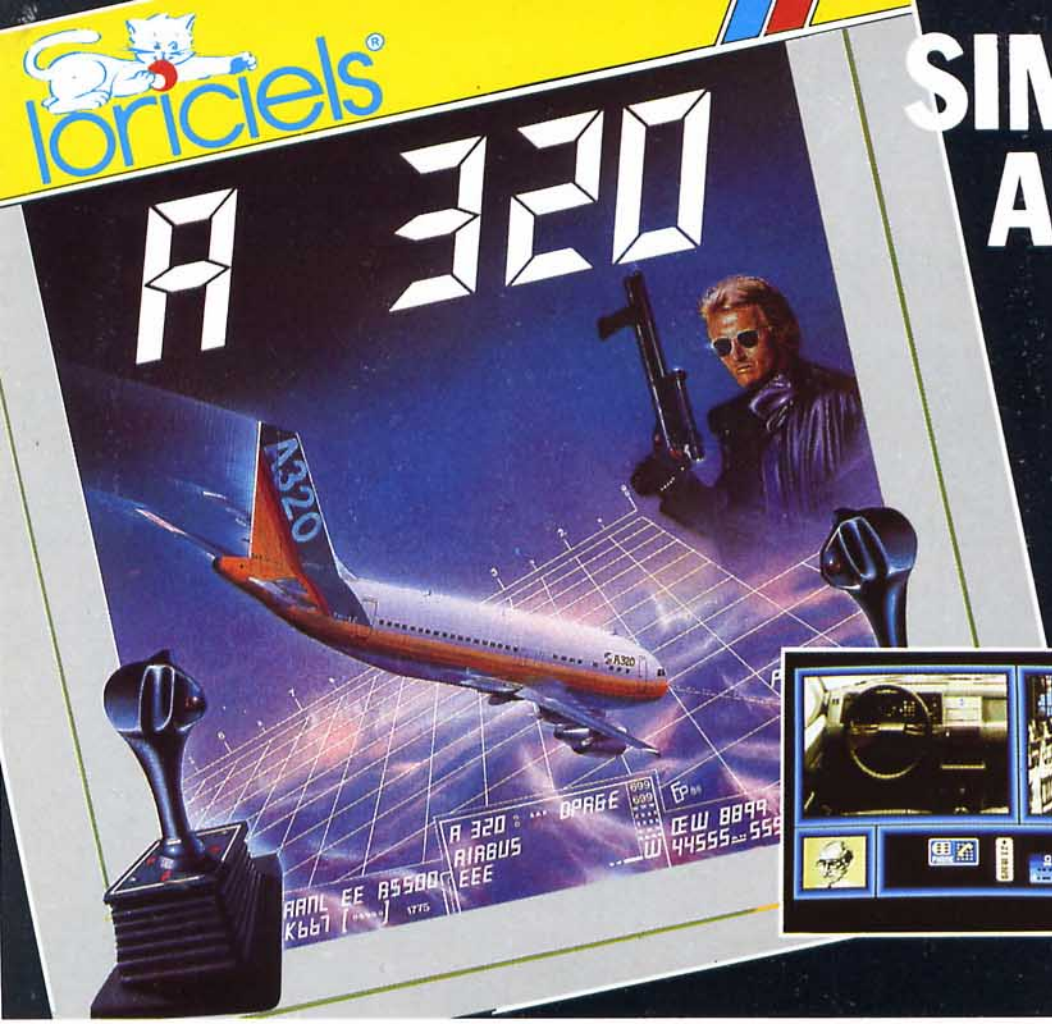
DOSSIER

LE PLAN ET VIES INFINIES DE ROLLING THUNDER



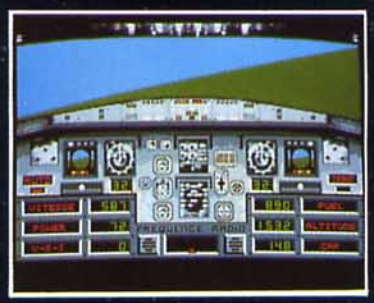


loriciels®



SIMULATION AVENTURE ACTION

**POUR ATARI ST
AMSTRAD CPC
IBM PC ET
COMPATIBLES**



loriciels®



ESPIONNAGE CHARME ACTION

**POUR ATARI ST
AMSTRAD CPC**



SOMMAIRE

N°6 du 14 au 20 décembre 1988

4 JEUX....CRACK...!

Trucs, astuces, pokes, de : Livingstone, Beyond the Ice Palace, Mission Genocide, Sigma 7, Bravestarr, Beach Head, Boy Racer, Bubble Bobble, Predator, Karnov, Glider Rider, Garfield, Gabrielle, Phantom Club, Bivouac, Combat School, Space Racer, Atf, Quad, Renegade, Tank, Cobra, Bubble Ghost, Mag Max, Wonder Boy, Solomon's key, Jail Break, Karnov, Rastan, Out Run, North Star, Gold Runner, Great Giana Sisters, Ikari Warriors, Backlash, Super Sprint, Return to Genesis, Warhawk, Trailblazer, Captain Blood

10 DOSSIER

Rolling Thunder
Le plan et les trucs

13 JEUX

50 posters de Terence Trent d'Arby à gagner

14 JOY'STOP

Les meilleures ventes de Micromania

15 J'APPRENDS

JOYSTICK BREAKER le nouveau jeu d'arcade de François LE GRIGUER

20 JOYSTICK SECOURS

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

22 ZOOM

Toutes les News...

28 J'ANNONCE

Vos P.A. classées

31 CONCOURS TITAN

Une TV couleur à gagner et des cadeaux pour tous les participants

Ce numéro a été tiré à 62 000 exemplaires.

SALUT LES POKES... !

Je sais qu'avec les listings truqués et toujours astucieux, ça bûche (de Noël, bien sûr !) dans vos chaumières.
Votre courrier, toujours abondant, nous réchauffe le cœur; heureusement, ça caille ici.

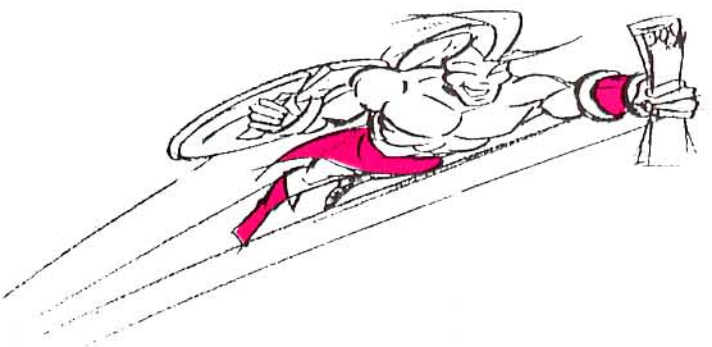
Coi 2-9-7 Semaine... ?
Sorry, nous n'avons pas eu le temps d'escalader l'EVEREST de vos réponses sur le concours LORICIELS. Le FINAL ASSAULT aura lieu la semaine prochaine, et la Fée LORICIELS apposera sa baguette magique sur les bulletins gagnants.

Comme vous nous l'avez tous demandé, CHAUD... SHOW... (les marrons !) sera la première des nouvelles rubriques concoctées par Cyril et Henri pour le BEST SOFT de la semaine. On commence sur les chapeaux de roues avec CRAZY CARS II pour être dans la course !

NOEL est Bô et JOYSTICK approche...
DATA ERROR

Alors n'oubliez pas de demander au Grand-Papa Noël un abonnement à JOYSTICK Hebdo.
A mercredi prochain!

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

GAGNEZ

UN CHEQUE DE

400 F
POUR UN PLAN

300 F
POUR UNE SOLUTION

200 F
POUR UN LISTING

50 F
POUR UN TRUC

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

JOYSTICK HEBDO.
Jeux Crack
177, rue Saint-Honoré,
75001 Paris

LIVINGSTONE

Listing en GFA basic pour avoir des vies infinies

```
A$=CHR$(Ø)+CHR$(Ø)
OPEN "u",#1,"*.tos"
SEEK #1,1Ø474
BPUT #1,VARPTR(A$),2
CLOSE #1
```



AMSTRAD

AIRWOLF II

Un Loup Ping re-lou...

```
1 REM Vies infinies pour AIRWOLF II version Cassette
1Ø MODE Ø:BORDER Ø:FOR I=Ø TO 15:READ A:INK I,A:NEXT
2Ø OPENOUT"X":MEMORY 699:LOAD"!airpic",&CØØØ
3Ø LOAD"!":POKE &786F,Ø:POKE &822B,1ØØ:CALL 26192
4Ø DATA Ø,Ø,Ø,26,Ø,Ø,6,Ø,1,2,5,11,14,2Ø,1,3,1Ø
```

OOOPS....

Tous les listings que nous donnons, sont testés et doivent normalement fonctionner. Seulement, pour une meilleure mise en page, nous sommes obligés de les ressaisir sur un PC, puis de les transcoder sur un MAC. Lors de ces différents transferts, il peut arriver quelques erreurs (de saisie, de conversion de signes, et même de disparition de lignes...). Si vous vous apercevez d'une erreur, ne vous découragez pas. Sauvegardez votre travail de toutes facons, et prévenez nous par ecrit. Nous ferons paraître à chaque fois le rectificatif, dans le module OOOPS, qui sera toujours placé à la fin de ces quatre pages.

Devant les milliers de Trucs et Astuces que nous recevons, nous aimerions beaucoup, mais alors... vraiment beaucoup, que chacun d'entre vous, nous écrive, et nous donne la liste des Jeux (avec le type de leur bécane), pour lesquels vous souhaiteriez avoir des Vies, Plan, ou Soluce... Ca nous aiderait tellement à faire le bon choix !

Cette semaine 15 GAGNANTS, et le JACKPOT rapporte 2000 F. à leurs auteurs: Harry (600frs), Laurent DELBARRE (200frs), Patrice MAUBERT (200frs), Theo LEHMAN (300frs), Alexandre JOUANDEAU, Damien BONVARLET, et Bertrand JESENBERGER (100frs chacun), et Johan DUBOIS, Jorris DUSANNIER, Patrice ERZECIAK, Eddy MARTIN, Frederic HELLER, Gomes DA SILVA, Pierre GUYOT, Sylvain VALLIER (50frs à chacun).
Saint PTT, ne vous mettez pas en grève, les cheques vont partir.

JOYSTICKEZ bien.... et à Mercredi prochain
Daniel & Daniel

AMSTRAD

BEYOND THE ICE PALACE

Un listing, on the Rocks.

```
1 ' BEYOND THE ICE PALACE * 255 VIES * par Harry
2 ' Version Disquette
3 ' POKE &Ø5D8,&FF
4 ' POKE &ØD29,&32:POKE &ØD2A,&4F:POKE &ØD2B,&FE
5 '
6 ' RECHERCHE * 3E >Ø9< * & * 32 4F FE >CD 34 FF< * FICHIER MAINCODE.BIN
7 '
1Ø CALL &BB4E:BORDER 1:INK Ø,1:MODE Ø:LOAD "loader.bin",&AØØØ
2Ø POKE &AØ47,&C3:POKE &AØ48,&2Ø:POKE &AØ49,&A1
3Ø DATA cd,7a,bc,3e,ff,21,D8,Ø5,77,3e,32,21,29,Ød
4Ø DATA 77,3e,4f,23,77,3e,fe,23,77,c3,4a,aØ
5Ø FOR i=&A12Ø TO &A12Ø+25:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT
6Ø CALL &AØØØ
```

MISSION GENOCIDE

Un listing, pour ne plus vous tuer à la tâche.

Tape ce petit listing en GFA BASIC

```
Rem Vies infinies par Laurent DELBARRE
Dir
Open "U",#1,"\Genocide.mis\Genocide.**"
Seek #1,&150
Dpoke 300000,&7fff
Bput #1,300000,2
Close #1
```

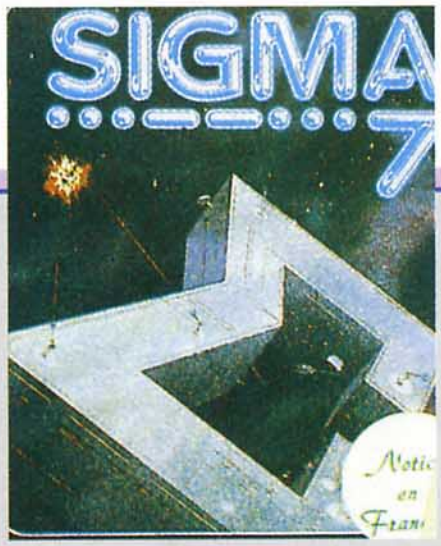


AMSTRAD

SIGMA 7

Un listing, qui Aliens de rien, mais qui en fait beaucoup.

```
1 ' SIGMA 7 ** 255 VIES * par Harry
2 ' version Disquette et peut être Cassette
3 ' POKE &8680,&FF
4 '
10 DATA 0,6,1,26,24,3,2,13,25,14,26,11,3,18,3,6
20 MODE 0:BORDER 0:FOR a=0 TO 15:READ b:INK a,b:NEXT a
30 DATA 1,32,2,43,6,24
40 B=&BC00:C=&BD00:FOR A=1 TO 3:READ D:OUT (B),D:READ D:OUT (C),D:NEXT A
50 OPENOUT "HARRY":MEMORY &BFF:CLOSEOUT
60 LOAD"sigscn.bin",&C000
70 LOAD"main.bin"
80 MODE 1:INK 1,18:INK 3,6
90 POKE &5932,&C9
100 POKE &8680,&FF
110 CALL &8236
```

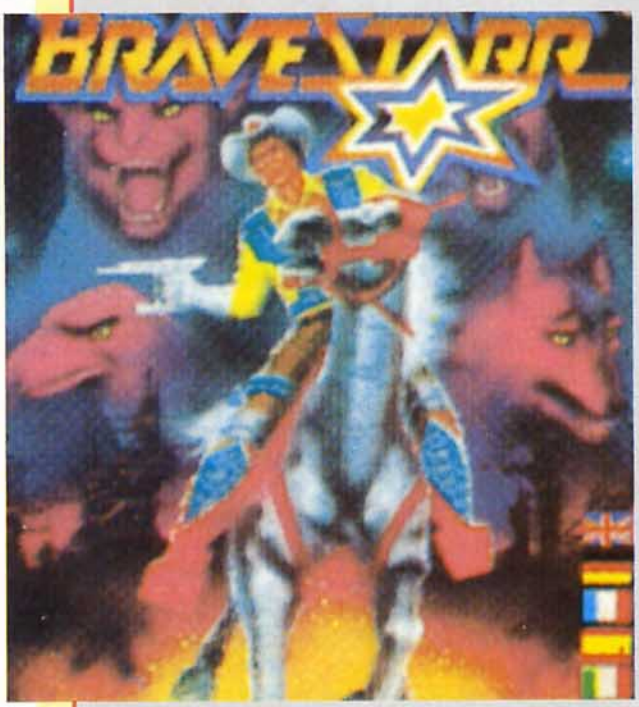


AMSTRAD

BRAVESTARR

Ce sherif... il est un peu Star et beaucoup brave.

```
10 'Temps infini pour BRAVESTARR version Cassette
20 B=0:RESTORE 40:FOR i=&4200 TO &4386:READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
30 IF B=37465 THEN 240 ELSE PRINT"ERREUR DANS LES DATAS LIGNES 40-230":END
40 DATA 254,0,32,3,195,59,67,254,1,32,7,221,54,15,246,14,16,201,254,2,32
50 DATA 7,221,54,12,249,14,13,201,254,3,32,15,221,54,30,233,221,126,12
60 DATA 214,16,221,119,12,14,31,201,254,4,32,7,221,54,17,246,14,18,201
70 DATA 254,5,32,7,221,54,16,246,14,17,201,254,6,32,7,221,54,13,248,14,14
80 DATA 201,254,7,32,7,221,54,27,238,14,28,201,254,8,32,7,221,54,14,247
90 DATA 14,15,201,254,9,32,7,221,54,35,192,14,36,201,254,10,32,19,221,229
100 DATA 225,17,6,0,25,124,214,16,221,117,21,221,119,22,14,23,201,254,11,32
110 DATA 19,221,229,225,17,6,0,25,124,214,16,221,117,20,221,119,21,14,22,201
120 DATA 254,12,32,19,221,229,225,17,7,0,25,124,214,16,221,117,16,221,119,17
130 DATA 14,18,201,254,13,32,15,221,126,3,214,16,221,119,3,221,54,26,233,14
140 DATA 27,201,221,54,29,32,221,54,30,235,14,31,201,243,33,57,125,17,57,93
150 DATA 0,1,0,13,237,176,33,54,109,17,55,109,1,0,16,54,0,237,176,54,195,35
160 DATA 54,52,35,54,67,33,213,66,17,57,109,1,13,0,237,176,33,64,109,54,235
170 DATA 33,80,125,17,80,109,1,21,0,237,176,33,255,64,221,33,88,125,35,229
180 DATA 126,205,0,66,221,229,225,93,124,214,16,87,6,0,221,9,237,176,237
190 DATA 115,0,64,195,57,109,237,123,0,64,225,24,222,225,237,75,2,64,217
200 DATA 195,137,190,34,215,66,124,214,16,103,34,251,66,34,50,67,229,124,214
210 DATA 16,103,34,218,66,225,43,43,43,34,227,66,35,34,230,66,17,9,0,25,34,3
220 DATA 67,17,16,0,25,34,11,67,17,0,16,25,34,8,67,17,8,0,25,34,23,67,243
230 DATA 217,237,67,2,64,201
240 B=0:RESTORE 260:FOR I=&4100 TO &4134:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
250 IF B<>5152 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS LIGNES 260-280":END
260 DATA 29,188,65,180,17,20,42,82,178,78,89,198,101,89,225,161,21,69,88,220
270 DATA 36,24,17,167,85,168,121,84,65,86,39,18,193,87,70,20,101,20,17,50,27
280 DATA 83,225,65,186,69,54,177,82,218,230,128,0
290 B=0:RESTORE 320:FOR I=&BE80 TO &BE9A:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
300 IF B<>3068 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS LIGNES 320-330":END
310 MEMORY &1FFF:LOAD"BRAVESTARR":PRINT"ATTENDS JE BOSSE":CALL &BE80
320 DATA 33,77,152,205,68,67,195,213,66,33,146,190,34,65
330 DATA 162,195,180,160,205,3,185,62,0,50,73,48,201
```



AMSTRAD

BEACH HEAD

Un jeu d'enfer...Harry...!
pour ta super Beach aide !

```
1 ' BEACH-HEAD * VIE INFINIE *  par Harry
2 '  Version Disquette pour la compil THEY SOLD A MILLION.
3 ' POKE &F2D8,&2Ø:POKE &C987,&2B:POKE &C988,&B8
4 ' POKE &D1E5,&Ø:POKE &D1E6,&Ø:POKE &D1E7,&Ø
5 '
6 ' RECHERCHE * 92 83 3e >Øa< 32 * FICHIER BPART2.BIN 15Ko
7 ' RECHERCHE * >2B B8< B7 CA 28 * FICHIER BPART.2 15Ko
8 ' RECHERCHE * 3D CA 43 AD >32 45 B8< * FICHIER BPART2.BIN 15Ko
9 '
1Ø CALL &BB4E:BORDER Ø:INK Ø,Ø:MODE 1
2Ø LOCATE 4,13:PRINT "VERSION THEY SOLD A MILLION  (O/N)"
21 K$="":WHILE K$<>"O" AND K$<>"N":K$=UPPER$(INKEY$):WEND
22 FOR I=1 TO 3:INK I,Ø:NEXT
23 IF K$="N" THEN LOAD "BEACH.BIN",&FEØØ:ELSE LOAD "BEACH.SBF",&FEØØ
3Ø POKE &FE2E,&C3:POKE &FE2F,&Ø:POKE &FE3Ø,&AØ
4Ø FOR i=&AØØØ TO &AØØØ+31:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT
5Ø DATA cd,7a,bc,3e,2b,21,87,c9,77,3e,b8,23,77,3E,ØØ,21
6Ø DATA e5,d1,77,23,77,23,77,3e,2Ø,21,d8,f2,77,C3,31,FE
7Ø CALL &FEØØ
```

AMSTRAD

BOY RACER

Mad Max, n'a qu'à bien se tenir.

```
1 REM Invulnérabilité
2 REM Longueur de saut,
3 REM tirs et carburant infinis
4 REM pour BOY RACER
5 REM version Cassette
1Ø MEMORY 12299:LOAD"game":MODE 2
2Ø BORDER 3:INK Ø,3:INK 1,5
3Ø POKE &83CA,&AF:POKE &83E4,&AF
4Ø POKE &83FC,&A7:POKE &841Ø,&A7
5Ø POKE &8556,&A7:POKE &8E7D,&A7
6Ø POKE &84C5,&A7:POKE &8DEC,&A7
7Ø POKE &8379,&C3:POKE &837A,&86
8Ø POKE &837B,&83:POKE &83A4,&C3
9Ø POKE &83A5,&B1:POKE &83A6,&83
1ØØ CALL 32768
```

PREDATOR

Predator tue...! mais gardez l'Alien fraîche.

```
1 REM Munitions, temps et vies infinis sur PREDATOR
1Ø FOR I=4948Ø TO 4948Ø:READ A:POKE I,A-5:NEXT
2Ø POKE 8Ø8,Ø:POKE 8Ø9,193:LOAD
3Ø DATA 167,23,165,198,174,229,147,238,7,145,239
4Ø DATA 7,146,2Ø7,7,81,242,251,167,36,165,198,147
5Ø DATA 211,6,145,212,6,81,33,198,178,1Ø,198,146
6Ø DATA 256,9,167,55,165,198,147,12Ø,197,145,121
7Ø DATA 197,81,24Ø,7,174,17Ø,146,45,27,146,16,27
8Ø DATA 146,98,21,146,15,33,146,184,2Ø,81,5,11,75,91,72
```

BUBBLE BOBBLE

Dragons ensemble, pour la vie...infinie.

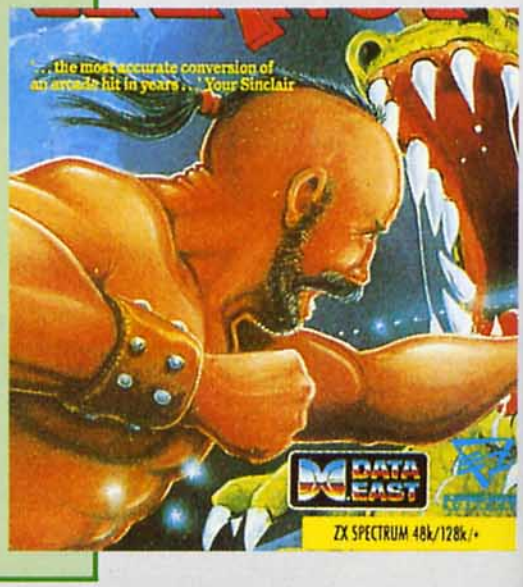
```
1 REM Vies infinies sur BUBBLE BOBBLE
1Ø FOR I=12288 TO 12314:READ A:POKE I,A-5:NEXT:SYS 12288
2Ø DATA 37,62,25Ø,174,1Ø1,146,258,7,37,197,7,174,178,146
3Ø DATA 91,1Ø6,146,94,1Ø6,174,17Ø,146,97,1Ø6,81,181,32
```

AMSTRAD

KARNOV

Voici de l'aide pour faire un KARNAGE, dans ce jeu.

```
1 REM Vies infinies pour KARNOV version Disquette.
1Ø MEMORY &9FFF:FOR I=&AØØØ TO &AØ8F:READ A$:A=VAL("&"+A$):POKE I,A:B=B+A:NEXT
2Ø MODE Ø:IF B<>15Ø47 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END ELSE CALL &AØØØ
5Ø DATA Ø1,ØA,AØ,21,8E,AØ,CD,D1,BC,C9,12,AØ,C3,21,AØ,C3,5B,AØ,4C,49
6Ø DATA D4,45,43,D2,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,F5,AF,32,8D,AØ,F1,FE
7Ø DATA Ø3,2Ø,38,DD,7E,ØØ,DD,56,Ø2,DD,6E,Ø4,DD,66,Ø5,C6,ØØ,1E,ØØ,F5
8Ø DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,F1,C5,4F,F5,3A,8D,AØ,FE,ØØ,28,Ø6,F1,CD,4E,C6
9Ø DATA 18,Ø4,F1,CD,66,C6,C1,CD,18,B9,C9,F5,AF,3C,32,8D,AØ,18,C3,21
1ØØ DATA 7Ø,AØ,7E,FE,ØØ,C8,CD,5A,BB,23,18,F6,4E,4F,4D,42,52,45,2Ø,44
11Ø DATA 27,41,52,47,55,4D,45,4E,54,53,2Ø,49,4E,43,4F,52,52,45,43,54
12Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ED,5B,42,BE,21,8D,ØØ,Ø1,19,ØØ,ED,BØ,C9,24,ØØ,Ø3
13Ø DATA Ø7,ØØ,AA,ØØ,3F,ØØ,CØ,ØØ,1Ø,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØF,2A,52,E5,Ø2,Ø4,ØØ,ØØ,FF
14Ø ùLIT,&4ØØØ,4,&21
15Ø IF PEEK(&4Ø67)<>5 THEN PRINT"CE N'EST PAS KARNOV":END
16Ø POKE &4Ø67,255:ùECR,&4ØØØ,4,&21:ùLIT,&1ØØ,Ø,&41:ùCPM
```



AMSTRAD

GLIDER RIDER

Un 'tit listing sans selle, pour ne plus pédaler...

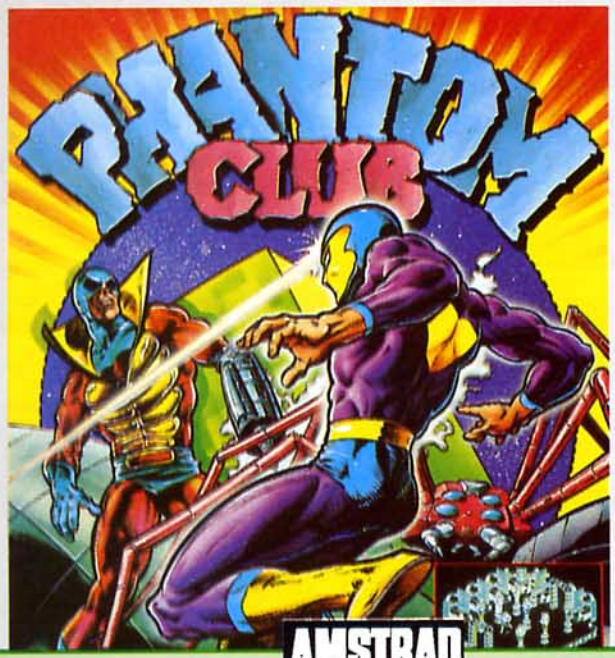
```
1 'Temps, bombes et énergie infinis sur GLIDER RIDER version Cassette
2 'par Patrice MAUBERT
10 MODE 1:FOR N=&BE80 TO &BEAE:READ A$:A=VAL("&"+A$): SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
20 IF SUM<>3405 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
30 INPUT"TOURELLES DESACTIVEES (O/N) ";A$:IF UPPER$(A$)="N" THEN POKE &BE99,&C8
40 INPUT"TEMPS INFINI (O/N) ";A$:IF UPPER$(A$)="N" THEN POKE &BE9E,&3D
50 INPUT"BOMBES INFINIES (O/N) ";A$:IF UPPER$(A$)="N" THEN POKE &BEA3,&3D
60 INPUT"ENERGIE INFINIE (O/N) ";A$:IF UPPER$(A$)="N" THEN POKE &BEA8,&3D
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06:CLS:CALL &BE80
80 DATA 21,00,40,11,28,2B,3E,AA,CD,A1,BC,3E,98,32,24,40,3E,BE,32,25,40,C3,00,40
90 DATA 3E,C9,32,97,44,3E,00,32,2B,11,3E,00,32,DF,12,3E,00,32,09,13,C3,00,04,00
```

C64

GARFIELD

La grande bouffe, chat donne un regard hagard...field !

```
1 REM Nourriture infinie pour GARFIELD
10 FOR I=529 TO 562:READ A:POKE I,A-5:NEXT
20 POKE 157,128:SYS 539
30 DATA 37,91,250,174,39,146,225,7,174,7,146,226
40 DATA 7,101,77,82,85,174,7,146,36,14,101,174
50 DATA 178,146,54,82,146,73,82,81,45,13
```



AMSTRAD

GABRIELLE

S'il vous venait Hallyday de taper ce listing, vous ne le regretterez pas.

```
1 REM Vies infinies sur GABRIELLE version Disquette
10 MEMORY &3FFF:LOAD "gabriell.e":POKE &A023,&80:POKE &A024,&BE
20 READ a$:WHILE a$<>"OK":POKE &BE80+k,VAL("&"+a$):READ a$:k=k+1:WEND
30 CALL &6C42
40 DATA 21,00,00,22,a6,9a,22,a7,9a
50 DATA 21,C8,7A,36,0,23,36,0
60 DATA c3,5a,69,OK
```

AMSTRAD

PHANTOM CLUB

Devenez membre à vie... infinie au Phantom Club.

```
1 'Energie infinie sur PHANTOM CLUB version Disquette
10 FOR i=&9300 TO &93C4:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):X=X+VAL("&"+a$):NEXT
20 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,11:INK 2,20:INK 3,26
25 IF X<>21798 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END ELSE CALL &9300
30 DATA 0E,07,CD,0F,B9,01,7E,FA,3E,01,ED,79,21,19,93,11
40 DATA 19,B3,01,00,01,D5,ED,B0,C9,21,00,C0,3E,0A,06,03
50 DATA 0E,45,CD,61,B3,21,40,00,3E,14,06,09,0E,43,CD,61
60 DATA B3,21,00,C0,3E,1E,06,03,0E,45,CD,61,B3,21,40,00
70 DATA 11,00,A8,7E,EE,E5,77,23,1B,7A,B3,20,F6,00,00,00
80 DATA 21,50,E0,36,01,00,00,00,00,00,00,00,00,FB,C3,49
90 DATA 29,22,C6,B3,32,C8,B3,3E,49,32,C5,B3,C5,CD,7B,B3
100 DATA 21,C8,B3,34,C1,10,F5,79,32,C5,B3,3A,C8,B3,57,1E
110 DATA 00,CD,63,C7,3E,4C,01,7E,FB,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9
120 DATA 3A,C8,B3,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,3E,41,CD,5C,C9,3E
130 DATA 02,CD,5C,C9,3A,C5,B3,CD,5C,C9,3E,2A,CD,5C,C9,3E
140 DATA FF,F3,CD,5C,C9,2A,C6,B3,01,7E,FB,CD,E5,C6,FB,22
150 DATA C6,B3,C3,1C,C9
```

OOOPS!!!

Dans le listing **FLYING SHARK** pour Commodore, de la page 8, du N°2, il faut mettre à la ligne 30 :
IF B<>23495... au lieu de IF B=23495...
Dans le listing **ENDURO RACER** pour Commodore, de la page 9, du N°2, il faut mettre à la ligne 10 :
POKE I,A... au lieu de POKE A,B...
Dans le listing pour **METROCROSS** de la page 7, du N°4, il faut mettre à la ligne 10 :
FOR I=252 TO 327... au lieu de FOR I=252 TO 350...
Dans le listing de la deuxième partie de **FREDDY HARDEST** pour Amstrad Disquette de la page 11 du N°4, il ne faut pas taper la ligne:
D3,03,3D,32,D3,03,C8...
et il faut rajouter les lignes suivantes :

```
130 DATA 2A,CD,5C,C9,F3,3E,FF,CD,5C,C9,2A,D4,03,CD,E5,C6
140 DATA 22,D4,03,FB,0E,07,CD,0F,B9,01,7E,FB,CD,1C,C9,3A
150 DATA D3,03,3D,32,D3,03,C8,3A,D2,03,3C,32,D2,03,FE,4A
```

Dans le listing pour **PROHIBITION** Amstrad Cassette de la page 6, du N°5, la dernière ligne a disparu. La voilà :

```
120 DATA195,117,9,0,0,0
```

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

BIVOUAC

Pour monter sur les roches sans jamais glisser, avancer les bras gauche et droit, pour les mettre parallèles à la verticale, avancer les pieds pour les serrer le plus possible contre le personnage et appuyer pour monter (2 fois) et ensuite répetez cette opération. (Jorris DUSANNIER)

COMBAT SCHOOL

Remuez le joystick dans tous les sens et en même temps



commencez la partie ce qui vous donnera déjà de l'énergie avant le départ. (Patrice Erzeciak)

BEYOND THE ICE PALACE

Pour avoir des vies infinies sur la version Cassette, il suffit de taper ELITE + Caps Lock, juste avant la redéfinition des touches. (Eddy MARTIN)

SPACE RACER



Pour éviter de perdre trop d'énergie, il faut éssayer de rester au milieu de l'écran, tout en suivant les dénivellations du terrain, éviter de tirer sur les énnemis. Quand un autre concurrent approche, il faut passer par dessus ou le contourner rapidement. Attention les boules d'énergie peuvent être détruites par les tirs. En appuyant sur N, on voit le pourcentage de la course restant à courrir, ce nombre s'affiche à la place du score. (Pierre GUILLOT)

ATF

Pour avoir des vies infinies :
POKE &77B,Ø
Pour avoir un certain nombre de ATF :
POKE &6BE,Nb
(Damien BONVARLET)

QUAD

Nombre de vies :
Poke &6A21,Nb
Pour avoir des vies infinies:
Poke &7F66,Ø
(Damien BONVARLET)

RENEGADE

Pour avoir des vies infinies
Poke &A29,&C3
Bloque le temps à Ø:ØØ
Poke &9E1,&18
(Damien BONVARLET)

TANK

Pour avoir les vies infinies :
POKE &63D9,Ø
POKE &77CE,Ø

COMMODORE

COBRA

Après s'être emparé du poignard tout au début du jeu, reculer au maximum en tirant le joystick vers la gauche : Cobra disparaîtra de l'écran et sera invulnérable.

BUBBLE GHOST

Eteindre le ventilateur en soufflant dessus par derrière, c'est aussi valable pour les bougies. (Sylvain VALLIER)

MAG MAX

Pour avoir des vies infinies:
Poke $17F1,$FF
SYS $1432
(Bertrand JESENBERGER)

WONDER BOY

Pour avoir des vies infinies:
Poke 2676,234
Poke 2677,234
Poke 2678,234
SYS 2112
(Bertrand JESENBERGER)

SOLOMON'S KEY

Pour avoir des vies infinies:
Poke 22,13
SYS 2Ø63
(Frederik HELLER)

JAIL BREAK

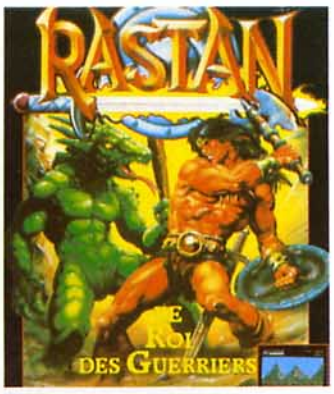
Pour avoir les vies infinies :
POKE 52Ø5Ø,234
POKE 52Ø51,234
POKE 52Ø52,234
POKE 52Ø97,234
POKE 52Ø98,234
POKE 52Ø99,234
SYS 512ØØ

KARNOV

Pour avoir les vies infinies :
POKE 32991,36
Pour avoir du temps infini:
POKE 35884,36
Execution :
SYS 32768

SPECTRUM

RASTAN



Pour avoir 255 vies :
POKE 489Ø9,255

OUT RUN

Pour avoir du temps infini:
POKE 41429,Ø
POKE 4143Ø,Ø
POKE 41431,Ø

NORTH STAR



Pour avoir des vies infinies:
POKE 48371,Ø
POKE 48377,Ø
POKE 48378,Ø
POKE 48379,Ø
Pour avoir de l'oxigène infinie :
POKE 48228,Ø

720°

Et un petit poke de Stéphane DA SILVA GOMES :
POKE 41918,Ø

AMIGA

GOLDRUNNER

Pour voler sans encombre et à travers tous les obstacles, commence un jeu à une personne et rentre dans le premier immeuble. Alors, appuie continuellement sur la touche F5 jusqu'à ce que la situation soit affichée à l'écran.

GREAT GIANA SISTERS



Lorsque tu en auras assez du tableau sur lequel tu te trouves, appuie sur les touches A,R,M,I et N.
(Johan DUBOIS)

IKARI WARRIORS



Pour avoir des vies infinies, faites un score et entrez FREE-RIDE comme nom. (Alexandre JOUANDEAU)

BACKLASH

Il faut toujours reculer pour survivre. (Alexandre JOUANDEAU)

ATARI

SUPER SPRINT



Tourne autour de la piste 8 et positionne ta voiture juste avant la ligne d'arrivée.
Pointe-la vers le bas, et lorsqu'une autre approchera, accélère et jette-la contre le mur. Elle s'écrasera, sans être remplacée.
Recommence avec les deux autres voitures et tu seras libre de conduire comme bon te semblera, en récoltant autant de "spanners" et de bonus que tu voudras.
N'oublie pas de conduire rapidement autour de la piste dans la direction opposée, sinon tu finiras la course.

RETURN TO GENESIS

Pour être invincible, tape WASP.ASM et presse F5.

WARHAWK

Pour avoir des vies infinies, une fois le jeu chargé, appuyer sur F3, puis tirer sur la tache bleue pendant le déroulement du jeu.

TRAILBLAZER

Pendant le chargement du jeu, enfoncer les touches [HELP] I 1 2 dans l'ordre, puis taper CHEAT. Pendant le jeu, on peut utiliser les touches suivantes :

[F3] redéfinit la gravité.
[F5] change la forme de la balle.
[F6] change les deux balles du joueur.
[HELP] permet d'entendre le rire digitalisé.

AMSTRAD

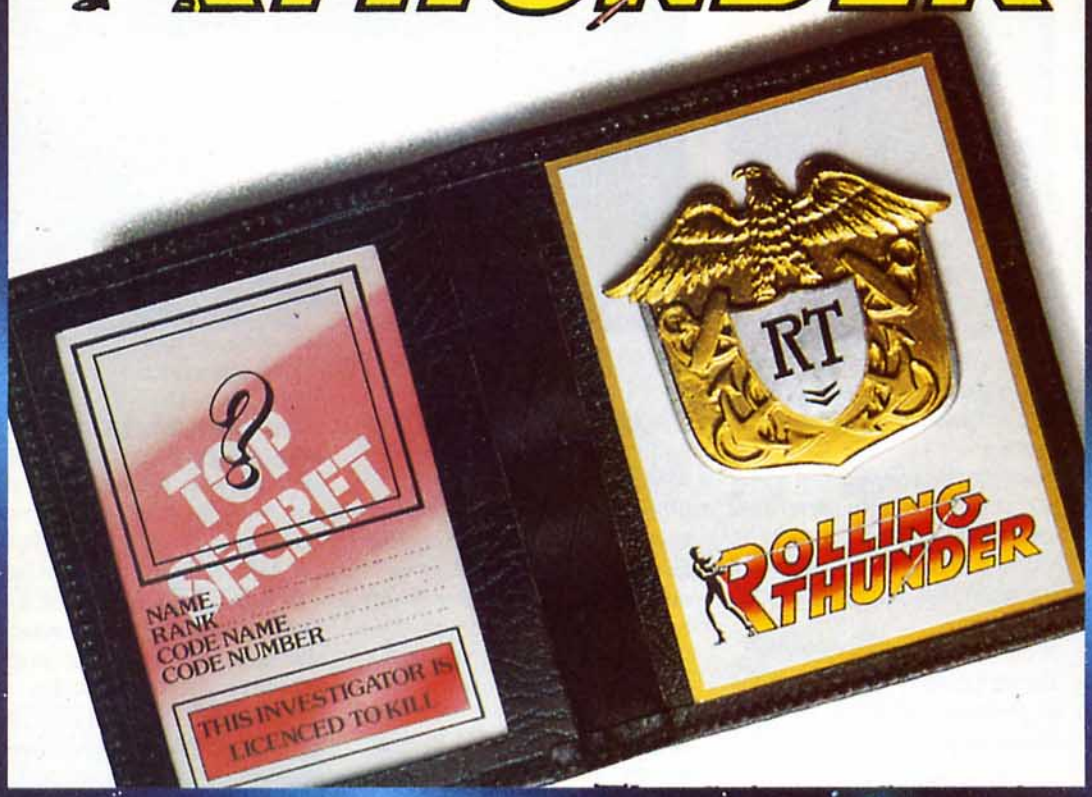
CAPTAIN BLOOD



SOLUCE PARTIELLE.

Quelques petits conseils pour l'Arche du Captain Blood. Pour Amstrad CPC 464.
Il faut essayer de commencer le jeu avec le petit Yoko. Vous lui dites votre nom et il est votre ami, ensuite demandez lui les coordonnées sur Croolis-Ulv, Buggol, Mig-Rax et Yukas.
Pour les coordonnées il faut dire ceci :
Coordonnées planète Buggol, pleure . Et il les donne. Demandez lui aussi le code ami,(qui est 1010),
Ensuite, on va sur la planète Croulis-Ulv et vous lui dites : moi grande idée, moi tuer Croolis-Var. Insister sur Croolis-Var, s'il ne vous répond pas tout de suite, il vous donnera les coordonnées de ses ennemis et on repart. Cette fois-çi on va tuer des Croolis-Ulv, et il vous donne les coordonnées des planètes Croolis-Ulvs. Maintenant on téléporte le Croolis-Var et on le désintègre, pareil pour les autres.
Quand vous aurez terminé on repart sur la planète du Croolis-Ulv. Pour recevoir la récompense il faut discuter un peu (la récompense sont les coordonnées de la planète Sinox). Une fois arrivé, le Sinox vous demande le code. C'est le Migrax qui me la donné, il faut lui dire ceci : toi aider moi (2*) et il lache le morceau. On revient au Sinox. Lui demander les coordonnées planète 255, il vous les donnera. Allez y, dites au 2ème Sinox : coordonnées planète numéro. Il répond : toi libérer 4 planètes Antenna, toi pas tuer Antenna. Il donne les coordonnées des 4 planètes à libérer et on repart pour libérer ces 4 planètes. Une fois arrivé à la 1ère planète vous devez rassurer cette pauvre bête avant qu'elle ne vous autorise à la téléporter sur une autre planète. Idem pour les autres Antennas. Il faut aussi penser à les interroger. Dites leur ceci : coordonnées planète Robhead. Ils sont sympas et tous vous donneront les coordonnées des Robhead. On retourne voir le Sinox . Prenez les coordonnées de la planète Buggol, que Yoko vous a donné au début. Le Buggol veut changer d'air il vous demande de le téléporter sur une planète inconnue. Téléportez-le sur une planète et là, demandez lui les coordonnées de la planète Kingpak. Il vous les donne, allez y, le Kingpak vous propose une course, acceptez de faire la course avec lui.
Vous perdez 1 fois la course mais vous gagnerez la 2ème course , parce-que la belle ondoyante vous aide en vous donnant des coordonnées d'une planète où le Kingpak va perdre la course. Il va vous donner des renseignements sur les coordonnées planète Tubular Brain.
Là, c'est fini pour de bon.
(Théo LEHMANN)

ROLLING THUNDER™



SPECTRUM

Vies infinies :
POKE 39792,Ø
Energie infinie :
POKE 39988,2Ø1
Temps infini :
POKE 4ØØ55,2Ø1
Suppression des ennemis:
POKE 48444,2Ø1

COMMODORE

Energie infinie :
POKE 41758,173
Munitions infinies :
POKE 41666,173
Temps infini :
POKE 41816,96
Vies infinies :
POKE 3357Ø,173
Exécution :
SYS 32768

SPECTRUM

Pour avoir des vies infinies, il faut taper le mot JIMBO pendant la présentation, alors l'ordinateur fera un petit son pour te signaler que tu as vies et énergie infinies, et si tu appuyes sur 'I' pendant le jeu, tu changeras de tableau. Pour que tout redevienne normal, il faut appuyer sur les touches 'CAPS', 'SHIFT' et 'N' en même temps.

SPECTRUM

```
1 REM Vies, énergie, temps infinis et suppression de l'ennemi
2 REM sur ROLLING THUNDER
1Ø POKE VAL "23658",VAL "8":POKE VAL "23693",NOT PI
2Ø POKE VAL "23624",NOT PI:CLEAR VAL "25ØØØ":LOAD ""SCREEN$
3Ø POKE 5+PEEK 23631+256*PEEK 23632,111:LOAD ""CODE
4Ø BORDER VAL"7":POKE VAL "39792",NOT PI:POKE VAL "39988",VAL "2Ø1"
5Ø POKE 4ØØ55,VAL "2Ø1":POKE 48444,VAL "2Ø1"
6Ø BORDER NOT PI:CLS:RANDOMIZE USR VAL "352Ø7"
```

TOUS

Vas à la porte des munitions. Entre, puis ressort et avance jusqu'à ce que cette porte ait disparue de l'écran. Si tu veux maintenant plus de munitions, retournes-y.

COMMODORE

Appuie simultanément sur F1, F5 et F7, puis sur F7 pour choisir le niveau où tu commences.



ATARI

Pour avoir santé et vies infinies :
Lorsque tu seras à l'écran titre, tape JIMBBBY (return). Tu verras apparaître les mots "cheat mode" et tu pourras alors commencer à jouer sans craindre ni mort ni maladie.

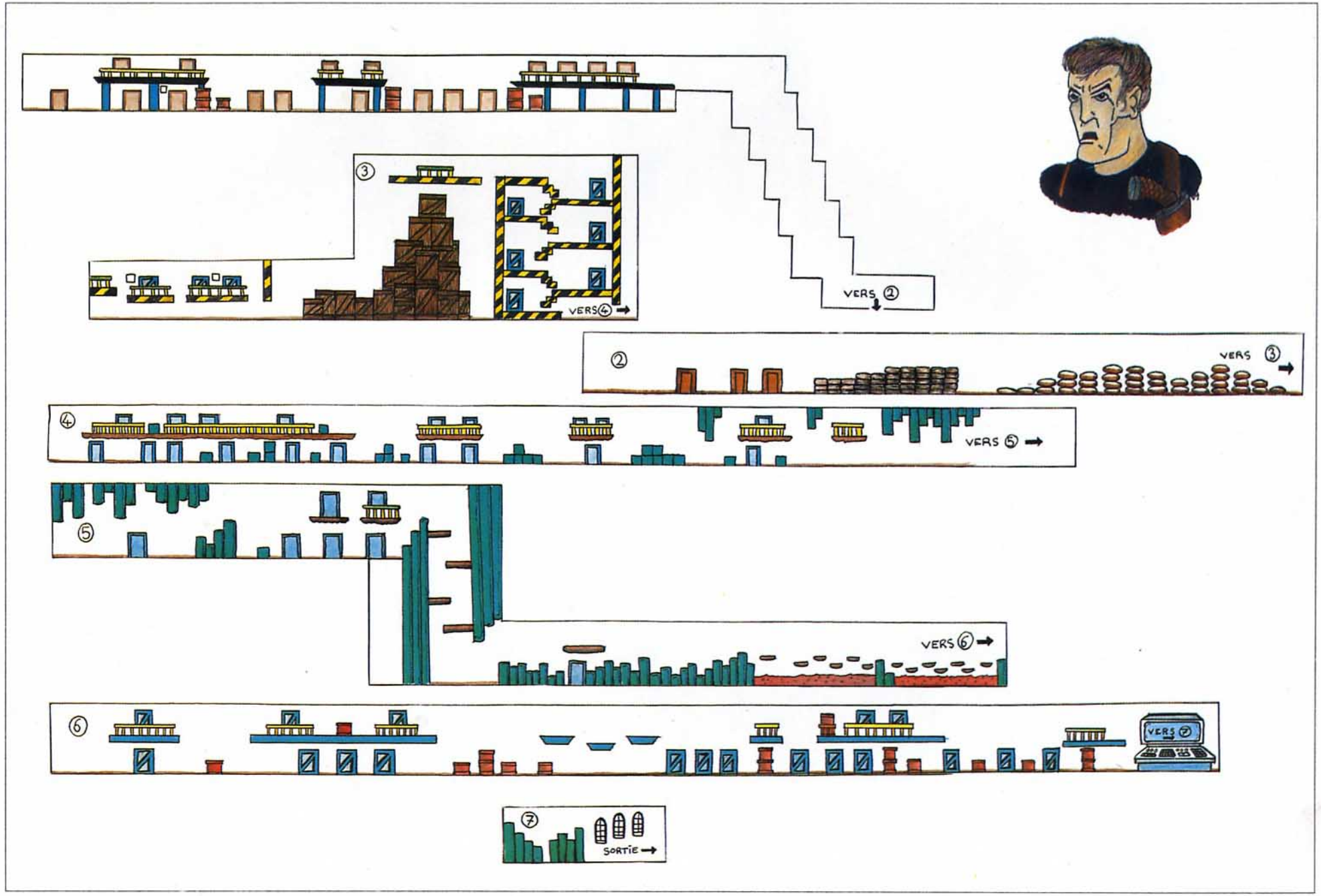
AMSTRAD

```
1 ' Vies infinies pour ROLLING THUNDER version Disquette
10 MODE 0:BORDER 0
20 OUT &FA7E,1:FOR I=&A094 TO &A094+928:READ a$:POKE I,VAL("&"+a$)
30 X=X+VAL ("&"+A$):NEXT I:POKE &A093,&F3:RESTORE 450:FOR i=0 TO 15:READ a$
35 INK i,VAL("&"+a$):NEXT
40 RESTORE 460:FOR i=&BF00 TO &BF10:READ a$:POKE i,VAL("&"+A$):NEXT
50 IF X<>111893 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END ELSE CALL &A093
60 DATA DD,21,0E,A4,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,E0,A3,5D,CD,24,A3,21,DD,A3
70 DATA 35,CA,CB,A1,21,DE,A3,35,20,17,21,63,9F,AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1
80 DATA F1,3C,FE,10,20,F0,CD,9D,A2,21,DF,A3,35,20,1C,01,00,00,CD,38,BC,3E,0C,CD
90 DATA 5A,BB,AF,F5,01,0E,0E,CD,32,BC,F1,3C,FE,10,20,F3,CD,9D,A2,DD,6E,00,DD,23
100 DATA DD,66,00,DD,23,DD,4E,00,DD,23,DD,46,00,DD,23,DD,7E,00,32,97,A1,DD,23,DD
110 DATA 7E,00,32,81,A1,DD,23,DD,7E,00,32,88,A1,32,9A,A1,DD,23,DD,7E,00,32,C0,A1
120 DATA DD,23,DD,7E,00,32,C1,A1,DD,23,22,D5,A3,ED,43,D3,A3,E5,21,00,00,59,50,A7
130 DATA 06,09,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,10,F9,22,D8,A3
140 DATA 43,E1,78,32,D7,A3,B7,28,07,C5,CD,A5,A2,C1,10,F9,ED,5B,D8,A3,7A,B3,28,0D
150 DATA ED,53,DA,A3,CD,A5,A2,21,FF,FF,22,DA,A3,2A,D5,A3,ED,5B,D3,A3,06,00,D5,E5
160 DATA 19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,7A,B3,C2,86,A1,E1,D1,06,00,7E,EE,22,4F
170 DATA A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,98,A1,ED,4B,D5,A3,ED,5B,D3,A3,21,00,00,0A,C5,4F
180 DATA 06,00,09,C1,03,1B,7A,B3,C2,B1,A1,11,00,00,A7,ED,52,C2,1A,A2,C3,A9,A0,21
190 DATA E3,A1,AF,46,48,23,F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,10,20,F1,CD,9D,A2,18,10,0E
200 DATA 00,06,0F,10,05,18,1A,0C,0D,0E,16,11,08,03,1A,CD,5A,A3,31,F8,BF,FB,C3,00
210 DATA BF,2A,20,A0,26,00,11,63,9F,29,19,4E,23,46,AF,C5,F5,CD,32,BC,F1,C1,3C,FE
220 DATA 10,20,F4,C3,9D,A2,CD,0E,A3,F3,21,20,A2,AF,77,2B,7C,B5,C2,21,A2,21,9D,A2
230 DATA AF,77,23,7C,FE,C0,20,F8,1E,FF,3E,07,0E,3B,CD,7F,A2,3E,05,0E,0A,CD,7F,A2
240 DATA 3E,0A,0E,0F,CD,7F,A2,01,E2,04,CD,79,A2,3E,05,0E,05,CD,7F,A2,3E,0A,0E,0F
250 DATA CD,7F,A2,01,C4,09,CD,79,A2,1D,20,D5,21,74,A2,11,00,00,01,05,00,ED,B0,C7
260 DATA 01,89,7F,ED,49,0B,78,B1,20,FB,C9,06,F4,ED,79,06,F6,ED,78,F6,C0,ED,79,E6
270 DATA 3F,ED,79,06,F4,ED,49,06,F6,4F,F6,80,ED,79,ED,49,C9,FB,06,0A,76,10,FD,F3
280 DATA C9,3A,E1,A3,C6,C1,4F,3A,E0,A3,47,CD,D1,A2,D2,1D,A2,3A,E1,A3,3C,32,E1,A3
290 DATA FE,09,C0,E5,AF,32,E1,A3,3A,E0,A3,3C,32,E0,A3,5F,CD,24,A3,E1,C9,D5,E5,79
300 DATA 32,EE,A3,32,F0,A3,78,32,EC,A3,01,7E,FB,21,EA,A3,1E,09,CD,61,A3,E1,ED,5B
310 DATA DA,A3,CD,81,A3,E5,CD,9D,A3,E1,D1,3A,E3,A3,FE,40,20,0E,3A,E4,A3,FE,80,20
320 DATA 07,3A,E5,A3,B7,C0,37,C9,A7,C9,01,7E,FB,3E,08,CD,B8,A3,CD,9D,A3,3E,07,CD
330 DATA B8,A3,AF,CD,B8,A3,18,10,01,7E,FB,3E,0F,CD,B8,A3,AF,CD,B8,A3,7B,CD,B8,A3
340 DATA 3E,08,CD,B8,A3,CD,9D,A3,3A,E3,A3,E6,20,28,F1,C9,C5,01,7E,FA,3E,01,ED,79
350 DATA 06,02,11,00,00,1B,7A,B3,20,FB,10,F6,C1,C9,01,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,B8
360 DATA A3,23,1D,20,F8,C9,0C,7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,70,A3,E6,20,20,F1,C9,0C,ED
370 DATA 78,77,0D,23,1B,ED,78,F2,81,A3,E6,20,C8,7A,B3,C2,7A,A3,0C,ED,78,0D,ED,78
380 DATA F2,92,A3,E6,20,C2,8E,A3,C9,21,E3,A3,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,0D,77,23
390 DATA 3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,F5,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,03,C3,1D
400 DATA A2,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00,20,FC,F1,C9,03,00,00,00,00,00,00,00,FF,FF
410 DATA 00,05,02,04,00,00,07,E4,51,00,00,00,00,00,00,4C,00,00,00,C1,02,C9,2A,FF,28
420 DATA 43,29,20,31,39,38,37,20,41,50,50,4C,45,42,59,20,41,53,53,4F,43,49,41,54
430 DATA 45,53,00,08,00,C0,00,40,0F,1D,F1,51,07,00,04,20,4E,CF,F7,05,B8,F2,20,52
440 DATA E0,4B,E3,17,A1,9D,14,00,C0,00,40,C4,AD,E0,24,4E
450 DATA 1,0,d,1a,6,7,18,c,f,5,e,14,3,f,e,11
460 DATA 21,40,46,36,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,c3,60,37
```


TOUS

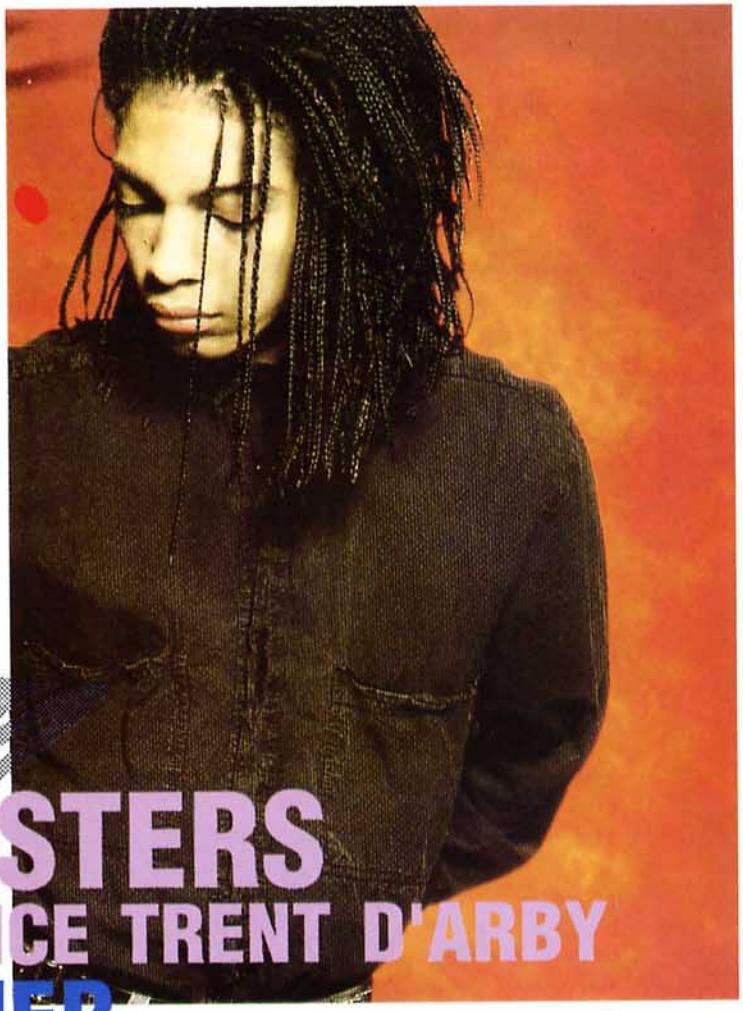
- Ne traverse que les portes marquées du symbole d'une balle.
- Traverse la toute première porte marquée pour t'approvisionner en munitions.
- Une mitraillette peut se trouver derrière une de ces portes, alors essaye les toutes.
- Tire de courtes rafales avec la mitraillette sinon tu gâcheras les munitions.
- Si tu épuises tes munitions, sers-toi de tes couteaux.
- Monte et descend sans cesse du balcon afin d'éviter les projectiles.
- Les méchants avec des cagoules mauves se tuent d'une balle, tandis que ceux avec des cagoules bleues ou dorées se tuent de deux balles...
- Quand tu arrives aux escaliers qui descendent, trébuche sur la première marche et tire tout de suite sur l'homme en face de toi. Saute de l'escalier et tu flotteras doucement jusqu'à la section la plus basse du jeu.
- Passe les portes marrons en tirant dès qu'elles s'ouvrent, puis en t'agenouillant, tire sur le méchant qui te lance des couteaux.
- Dans la section des pneus, il y a un homme derrière la troisième ou quatrième pile de pneus. Avance par bonds, entre les coups, jusqu'à l'atteindre, puis descends-le quand il apparaîtra.
- Continue à progresser le long des pneus jusqu'à ce que deux hommes t'assaillent. Tire quatre fois pour les achever.
- Agenouille-toi ensuite pour tirer sur le méchant caché derrière les sacs de sable, puis recule immédiatement pour tirer sur celui qui te lance des bombes incendiaires.
- Le dernier méchant est facile à réduire. Tire-lui dessus une fois, puis tire au dessus de sa tête. Il essaiera d'attraper la balle et se tuera. Sors de l'écran et tu auras complété le premier niveau.

Plan de ROLLING THUNDER





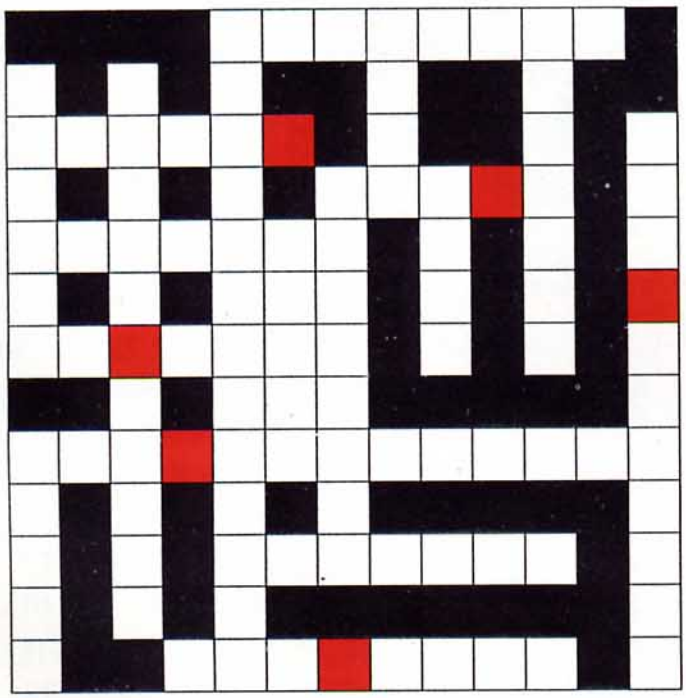
JEUX...



BADCAT était le jeu mystérieux à trouver dans le n°3.
Bravo à tous nos gagnants
LISTE DES GAGNANTS

ANAIS Philippe, AUGUSTO Antonio, BONNET Frédéric, CAUDRON Daniel, CHRISTAL Carine, COLOMB Jacky, CUVELLARD Antoine, DA SILVA José, DE SOUSA Manuel, DELPEX Philippe, DERIBLE Pierre, DEWOLF Sébastien, DHUIN Estelle, EDERN Philippe, GAGNEROT David, GAILLARD Ronnald, GARGALONI Christophe, GOBERT Jérôme, GOT Laurent, GOULARD Vincent, GUILLOT Pierre, HELLE Damien, JACOBY Michaël, JARRIGE Jean-Michel, LABBE Frédéric, LACAUSSADE Hervé, LATGER Jean-François, LATRAYE Saram, LE GOFF Nicolas, LE STRAT Olivier, LEVRON Eric, MAHUT Stéphane, MANESSE Jérémy, MARTIN Cyrille, MASSON Eric, MORISSEAU Bruno, PICOT Patrick, PILLARD David, POITAU Ivan, POPADENEC Franck, POTIER Jean-Louis, RUFFIE Johan, SAVEANT Stéphane, SERRARE Thierry, SIEUROS Arnauld, SKANDOSKI Pascal, STUTZ Frédéric, URENA Rolande, URVOY Denis, VENNER Xavier

50 POSTERS de TERENCE TRENT D'ARBY A GAGNER



4 lettres: SEGA - MASK
5 lettres: ELITE - I BALL - RAMBO
6 lettres: MENACE - EMPIRE
7 lettres: INERTIE - PREPPIE - CHRONOS
8 lettres: RENEGADE - PREDATOR - JOYSTICK
11 lettres: INHERITANCE - LIVINGSTONE
13 lettres: JACK THE NIPPER - IKARI WARRIORS

Cette semaine, CBS s'associe à JOYSTICK Hebdo pour vous offrir ce fabuleux poster du génial Terence Trent d'Arby.
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 ce POSTER DE TERENCE TRENT D'ARBY

Cette semaine le JEU MYSTERIEUX
a 6 lettres

JEU MYSTERIEUX DU 14 DECEMBRE

☐☐☐☐☐☐

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

JOY'S TOP

8 BITS

NE	1	OPERATION WOLF
NE	2	THUNDERBLADE
NE	3	TIGER ROAD
NE	4	VICTORY ROAD
▼	5	GUERILLA WAR
—	6	CYBERNOID 2
NE	7	12 JEUX EXEPTIONNELS
▼	8	THE VINDICATOR
NE	9	TOTAL ECLIPSE
NE	10	OFF SHORE WARRIOR

16 BITS

NE	1	OPERATION WOLF
NE	2	THUNDERBLADE
NE	3	DOUBLE DRAGON
▼	4	1943
NE	5	VICTORY ROAD
▼	6	D.T. OLYMPIQUE CHALLENGE
NE	7	DRILLER
▼	8	SUPER HANG ON
▼	9	NEBULUS
▼	10	OCEAN 5 STARS

Pas de surprise en ce mois de décembre!!! les nouveautées sont arrivées et continuent d'arriver!!! OPERATION WOLF et THUNDER BLADE sont COMPLETEMENT DEMENTS que ce soit sur AMSTRAD ou ATARI ST. Que personne ne le nie : on attend tous la sortie de BARBARIAN 2, Malheureusement il va nous falloir attendre encore un peu; il ne sortira pas avant le mois de janvier, ainsi que DOUBLE DRAGON sur AMSTRAD. Mais DRAGON NINJA lui, va sortir très prochainement, et nous pouvons vous assurer que cela va être GEANT!!!



HIT PARADE MICROMANIA PUBLICITE

.ous 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.

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 !!!

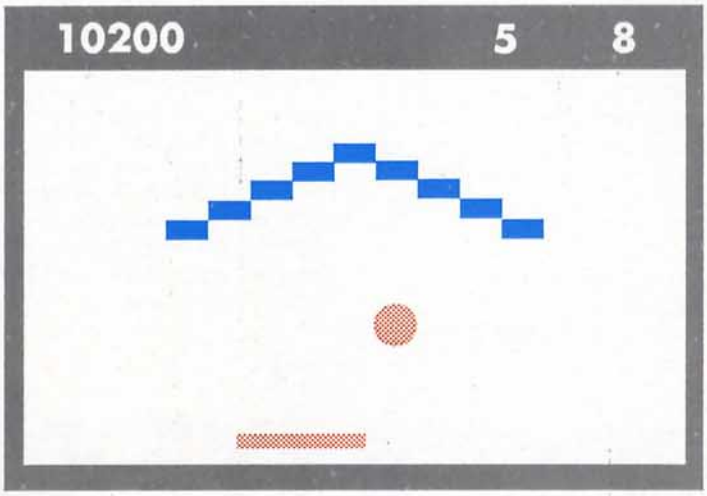




PAR FRANÇOIS LE GRIGUER

J'APPRENDS

JOYSTICK-BREAKER



TU VIENS DE TERMINER JOYSTICK-ATTACK ET, POUR CONTINUER TON AVENTURE INFORMATIQUE IL FAUT, IMMÉDIATEMENT, ABORDER UN NOUVEAU PROGRAMME, PEUT-ÊTRE UN PEU PLUS DIFFICILE, MAIS SURTOUT CONTENANT DES PROBLÈMES NOUVEAUX À RÉSOUDRE. PARMI BEAUCOUP DE THÈMES POSSIBLES J'AI RETENU UN CASSE-BRIQUES, PAS DU TOUT PAR HASARD, MAIS POUR LA RÉFLEXION NÉCESSAIRE À SON DÉVELOPPEMENT.SANS IMAGINER DE RIVALISER AVEC ARKANOID TU VAS VOIR QUE LE SUJET EST VRAIMENT PASSIONNANT. CETTE NOUVELLE INITIATION VA SE DÉROULER EXACTEMENT SUIVANT LE MÊME PLAN QUE LA PRÉCÈDENTE: -L'EXPOSÉ DES MODULES À RÉALISER AVEC LES IDÉES, LES FICHIERS NÉCESSAIRES ET LES ORDINOGRAMMES QUI TE PERMETTENT DE PRÉPARER TON PROGRAMME. -LA SEMAINE SUIVANTE, LE LISTING BASIC AVEC TOUTES LES EXPLICATIONS D'ACCOMPAGNEMENT POUR CORRIGER OU MIEUX COMPRENDRE LA SÉQUENCE. DE SEMAINE EN SEMAINE TON PROGRAMME SE CONSTRUIT AVEC, EN PLUS LA RUBRIQUE INDISPENSABLE AUX DÉBUTANTS: «ET POUR QUELQUES DEFINITIONS DE PLUS...» DANS LAQUELLE ON ABORDE LES BASES DE L'INFORMATIQUE ET TOUTES LES DÉFINITIONS NÉCESSAIRES POUR LA PRÉPARATION DES SÉQUENCES.

SCENARIO
COULEURS ET BRIQUES
GENERIQUE
REPERES DU JEU
REDEFINITION DES TABLEAUX
PAGE DES SCORES
DEBUT DE PARTIE
GESTION DE LA BALLE
SCORE ET BONUS
GAME OVER
DEPLACEMENT DE LA RAQUETTE
SONS
COMPLEMENTS



UN TITRE QUI CASSE DES BRIQUES

Tu dois aborder un nouveau jeu avec une imagination débordante, des idées plein la tête tu plonges dans la définition du scénario. Le titre vient souvent beaucoup plus tard mais pour un casse-briques il n'y a que l'embarras du choix. Le titre doit être le plus court possible, évoquer le thème du jeu et avoir, si possible, une consonnance anglaise. C'est ce qui marche le mieux pour les jeux. Je connais bien le sujet étant moi-même auteur de jeux. Alors pourquoi ne pas suivre la même démarche et, je te propose: **JOYSTICK-BREAKER** un titre qui casse des briques, tout à fait dans la lignée des casse-briques célèbres. Après le titre, les détails de notre scénario en restant modeste, n'oublie pas que le BASIC est très pratique quant à son écriture mais, la place occupée en mémoire et sa lenteur d'exécution fixent très vite les limites d'un programme. Que nous faut-il pour réaliser un casse-briques?

- des briques, une raquette et une balle (élémentaire mon cher WATSON!!!)
- des tableaux (le plus possible pour ne pas être monotone)
- une page de présentation - une page de scores (pour les meilleurs !)

JOYSTICK BREAKER

UNE REALISATION DE

PLUS FORT QUE LES PROS

Dans un domaine au moins tu vas faire plus fort que beaucoup de professionnels avec 4Ø tableaux différents et tous redéfinissables. Génial non! Encore un petit plus en prévoyant pour chaque tableau un nombre de balles maximum suivant les difficultés ou la disposition des briques. Pour les briques tu commences avec trois dessins et, tu en ajouteras bien d'autres suivant tes gouts. Avec tout cela de la couleur, beaucoup de couleurs et, c'est le mode Ø qui nous donne un affichage de 16 couleurs à l'écran, toujours choisies parmi les 27 couleurs AMSTRAD. Tu te souviens des autres caractéristiques du mode Ø: 2Ø caractères par ligne et toujours 25 lignes en hauteur. Le nombre de lignes reste identique quel que soit le mode tandis que le nombre de caractères est deux fois moins important qu'en mode 1, ce qui donne une forme rectangulaire tout à fait adaptée aux briques.

TONS	NUMÉROS DE COULEURS				
gris	13				
rouge	6	7			
bleu	2	14	20		
vert	9	10	18	21	22
jaune	15	25			
noir	0				
marron	16				
blanc	26				

16 couleurs au total INK Ø à INK 15

Une répartition que tu peux modifier

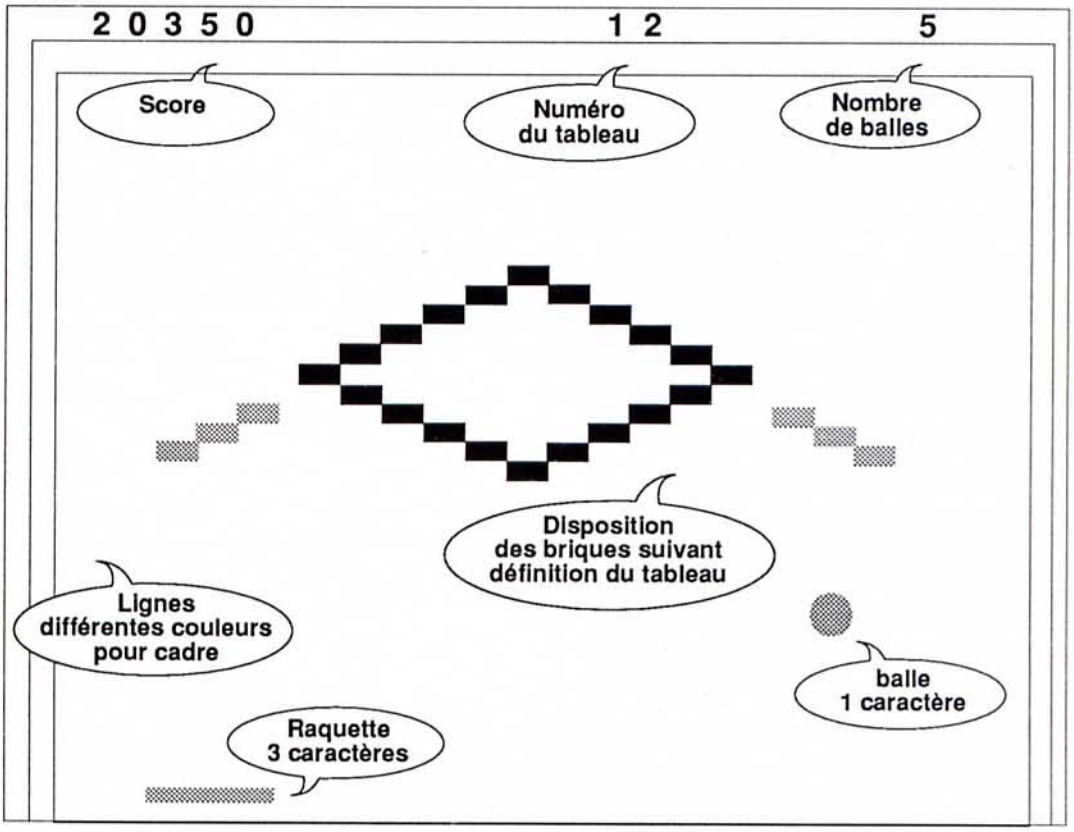
DES COULEURS ET DES BRIQUES

Tu entres maintenant dans le premier module à réaliser: la sélection des 16 couleurs et leur déclaration en INK de Ø à 15. Il s'agit de faire un choix assez varié dans les nuances. Les numéros sont incorporés au programme sous la forme de DATA et, une petite boucle initialise INK à partir de la lecture des DATA.

Toujours dans notre premier module, le dessin de chacune des trois briques, numérotées 7 8 9, par l'utilisation de caractères redéfinis, une méthode qui a été largement développée dans JOYSTICK numéro 5. Une précision importante reste à ajouter. L'affichage d'un caractère s'effectue avec une seule couleur (suivant PEN). Les briques, vont comporter plusieurs couleurs, donc plusieurs caractères. Chaque caractère avec un dessin particulier, affiché avec une couleur différente, va se superposer au précédent en utilisant le mode transparent (transparent = pas d'affichage des pixels à Ø). Les dessins sont constitués de 4

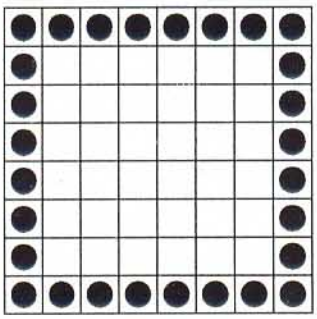
UN TABLEAU A L'ECRAN

Avant d'entamer le détail des modules à préparer, je voudrais te montrer tout de suite ce que sera le jeu avec un tableau à l'écran. L'affichage fera partie de la séquence «Début de Partie».



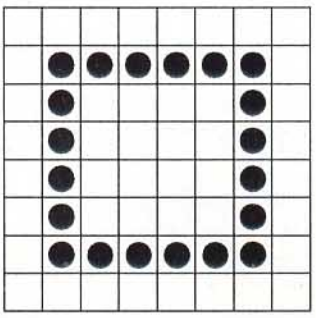
DESSIN DES BRIQUES

BRIQUE 7 Caract n°255



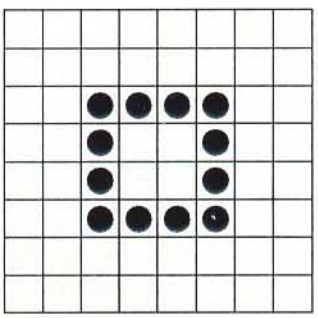
INK 5

Caract n°254



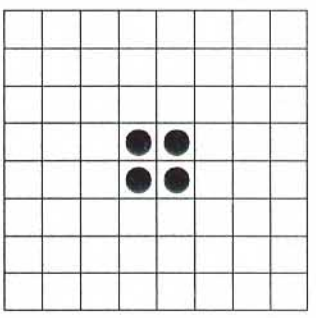
INK 7

Caract n°253



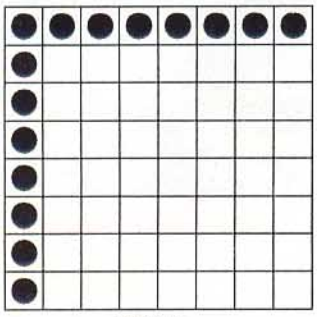
INK 12

Caract n°252



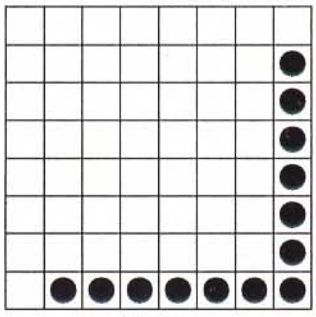
INK 13

BRIQUE 8 Caract n°251



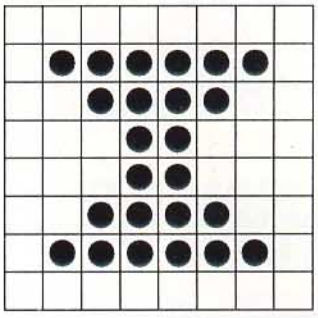
INK 6

Caract n°250



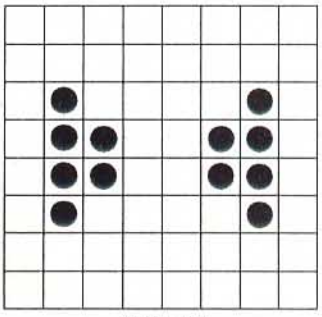
INK 5

Caract n°249



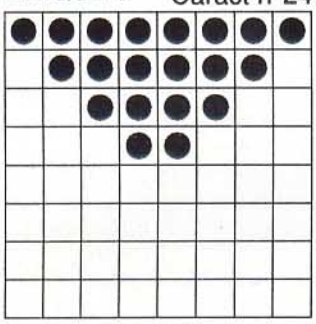
INK 2

Caract n°248



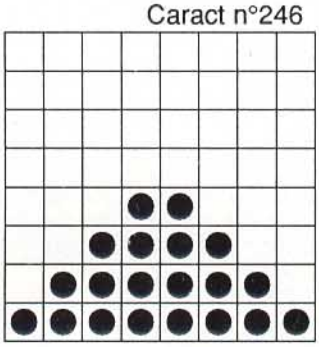
INK 14

BRIQUE 9 Caract n°247



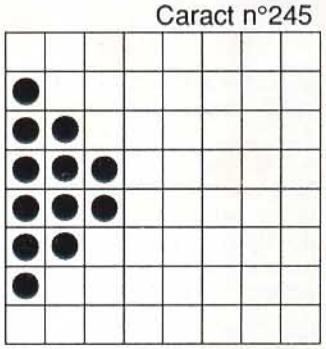
INK 10

Caract n°246



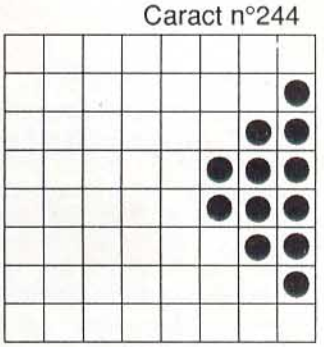
INK 12

Caract n°245



INK 3

Caract n°244



INK 14

éléments (4 caractères par brique).
Le tableau «Dessin des Briques» récapitule toutes les données pour déclarer les caractères par l'instruction SYMBOL, après avoir codifié chacune des lignes, et écrire les 3 sous-programmes pour l'affichage de nos briques. Si tu débutes ne t'inquiètes pas, tu trouveras, la semaine prochaine, le listing avec tous les commentaires.

DES BRIQUES DANS LE GENERIQUE

Second module à préparer c'est le générique qui contient le titre et, ton nom pour la réalisation. Ce module, trés simple, ne nécessite pas d'ordinogramme, une simple énumération des opérations nous suffit. Puisqu'il s'agit d'un casse-briques utilise des briques pour encadrer le titre. Une première ligne de briques, J O Y S T I C K sur la seconde, suivi d'une nouvelle ligne de briques. Tu renouvelles la même chose pour B R E A K E R. Ensuite afin de varier la présentation tu traces un cadre pour entourer «une réalistion de .....». En fin d'affichage tu n'oublies pas de prévoir une boucle de tempo qui maintient à l'écran, quelques instants, ton générique et le module est terminé. Simple non?

DES REPERES POUR LE JEU

Sur le papier, dessiner un écran avec ses bordures, des briques un peu partout, une raquette et une balle c'est à la portée de tout le monde. Il faut maintenant réfléchir un peu sur la méthode qui va nous permettre de gérer cet ensemble, d'en connaitre les limites, de situer les obstacles. Lorsque la balle se déplacera il sera nécessaire de savoir ce qu'elle touche, une brique ou la bordure, la raquette ou rien, pour définir la suite, une brique détruite, un changement de trajectoire, ou encore la perte de la balle. Un fichier doit nous permettre de répondre à tous ces besoins, tabl comme tableau, avec une capacité de 2Ø sur l'axe des x et, de 25 sur l'axe des y (2Ø carcatères sur 25 lignes comme l'écran), un fichier que tu déclares par: DIM tabl(2Ø,25) pour son nom et sa capacité (séquence «Ini-

CODES EN TABL

Type	Code	Observations
Bord écran Haut	1	Lignes 1 et 2 (y=1 ou 2)
Bord écran Droit	2	Colonne 20 (x=20)
Bord écran gauche	4	Colonne 1 (x=1)
Bord écran bas	6	ligne 25 (y=25)
Raquette	3	ligne 25 les 3 caract. occupés par la raquette
Briques	7	suivant la position de chaque brique en x et y
	8	
	9	

tialisation Fichier»). Maintenant chaque élément de la surface de jeu va porter un code qui, mémorisé en tabl, indique sa présence et son type, récapitulé dans le tableau «Codes en tabl». Le fichier tabl, mis à jour à chaque changement de tableau, pourra être interrogé en fonction de la position de la balle.

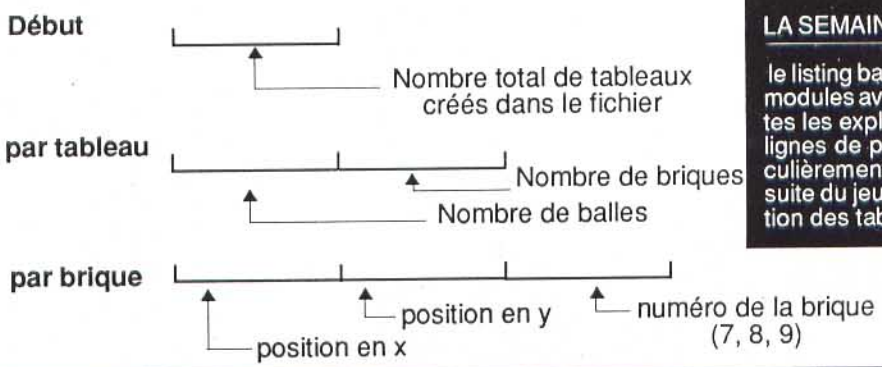
JOYSTICK-BREAKER ET LES 4Ø TABLEAUX

L'organisation de nos 4Ø tableaux doit être prévue dès le début par le chargement d'un fichier particulier nommé «tableaux», un fichier qu'il faut détailler. Tu vas l'exploiter octet par octet, ce n'est plus le programme Basic qui se charge des zones, mais toi qui calcule les adresses des différentes données. La formule la meilleure consiste, sur du papier quadrillé, à tracer le dessin d'enregistrement, avec 4 carreaux par octet, en indiquant le contenu.

Chaque tableau contient 5Ø briques maximum: 5Ø multiplié par 3 octets par brique donne 15Ø octets, en y ajoutant les 2 octets d'identification du tableau, ceci représente 152 octets par tableau. Tu multiplies 152 par 4Ø tableaux, plus l'octet de début et tu trouves la capacité totale de ton fichier «tableaux» soit 6Ø81 octets.

Le processus que tu viens de suivre, dans la description d'un fichier, est très important, surtout si tu rêves de pratiquer un jour l'Assembleur, un langage qui exige ce découpage, octet par octet, pour toutes les données.

FICHIER TABLEAUX



JOYSTICK-BREAKER

prend forme, tu commences à voir de quoi il est fait, comment il fonctionnera. D'ici la semaine prochaine tu prépares ton générique, l'initialisation des couleurs, la redéfinition des caractères et la séquence d'affichage des briques.

Bien Joystiquement vôtre
François LE GRIGUER

LA SEMAINE PROCHAINE

le listing basic des premiers modules avec, toujours, toutes les explications pour les lignes de programme particulièrement importantes la suite du jeu avec la redéfinition des tableaux.

POUR QUELQUES DEFINITIONS DE PLUS...

L'instruction SYMBOL permet de donner une nouvelle définition à un caractère. Les numéros de 33 à 255 sont accessibles. Dans le tableau «Dessin des Briques» les matrices 8 lignes par 8 carreaux représentent les 64 points (pixels) de chaque caractère. Chaque ligne est à codifier pour indiquer les pixels à afficher. Ceci se fait de deux manières: soit par l'expression binaire Ø ou 1 (Ø=éteint et 1=allumé), soit par l'addition de la valeur de chaque pixel. Le petit schéma suivant te donne la valeur de chaque bit, à l'intérieur d'un octet, suivant les puissances de 2:

128	64	32	16	8	4	2	1	**1 octet = 8 bits**

Chacun des bits, s'il est égal à 1, renvoie la valeur qui correspond à son rang à l'intérieur de l'octet. L'addition de toutes ces valeurs donne la valeur totale de l'octet.
Pour la petite histoire, bit vient de Binary Digit, 8 bits associés forment 1 octet et 1 Ko contient 1Ø24 octets (1 K = 2 puissance 1Ø). Enfin 256 combinaisons sont possibles dans 1 octet (valeur Ø à 255). Si l'interprétation du contenu est alphanumérique la valeur correspond à un numéro de caractère (codification ASCII ou extension), sinon il s'agit d'une valeur numérique directement. Chaque octet est adressable individuellement suivant sa place en mémoire et la fameuse instruction POKE, que tu pratiques certainement depuis longtemps, permet de modifier le contenu de n'importe lequel des octets de la mémoire. L'inverse de POKE, c-a-d PEEK nous donne la valeur de l'octet adressé. PEEK et POKE sont les amis inséparables des allumés de trucs et astuces et, de JEUX...CRACK en particulier.

Après le courrier reçu, il parait nécessaire de reparler des instructions de boucle: FOR NEXT. La meilleure méthode étant l'exemple en voici quelques-uns, avec leurs commentaires.

```
1Ø FOR x=1 TO 15
2Ø LOCATE x,1Ø:PRINT «*»;
3Ø NEXT x
```

Cette boucle de programme va se répéter 15 fois (1 à 15), et affiche le symbole «*» de la position 1 à la position 15 (x prend successivement les valeurs 1 à 15) et ceci en ligne 1Ø (déclaré en LOCATE).

```
1Ø FOR y=25 TO 1 STEP -1
2Ø LOCATE 8,y:PRINT «joystick»;
3Ø NEXT y
```

Ici répétition de la boucle 25 fois (de 25 à 1) mais dans un sens décroissant par STEP -1 (STEP = la définition d'un pas et la valeur associée indique le nombre à ajouter ou à déduire à chaque passage en NEXT). Le résultat de cette boucle: affichage de «joystick» du bas de l'écran vers le haut à partir de la position 8 (en LOCATE).
Un dernier exemple pour l'initialisation des INK à partir des numéros de couleurs écrits en DATA:

```
1Ø FOR j=Ø TO 15
2Ø READ c
3Ø INK j,c
4Ø NEXT j
```

La variable j prend successivement les valeurs de Ø à 15, correspondant aux numéros d'INK. Avec READ c, c contient le numéro de couleur existant en DATA. A chaque READ l'adresse en DATA passe à la donnée suivante. INK j,c initialise INK (numéro = j). Cette boucle répétée 16 fois remplace l'écriture longue, fastidueuse, aberrante, tout à fait inadmissible! (on se calme) de: READ c:INK Ø,c:READ c:INK 1,c etc... jusqu'à READ c:INK 15,c
Bien vu? OK ! Toutes ces lignes vont te paraitre complètement superflues à toi l'as de la programmation, tu riquanes, mais pense un peu à tes débuts, eh oui, d'autres commencent, bienvenue aux débutants!
Et pour conclure cette rubrique un rappel important sur l'organisation générale d'un programme. Celui-ci doit être structuré, c-a-d suivre un ordre rigoureux avec, un programme principal et, des séquences indépendantes écrites comme des sous-programmes, en y ajouter beaucoup de commentaires, la seule formule pour pouvoir, à tout moment, reprendre le listing pour des modifications.



3 RAISONS DE T'ABONNER

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

40 F DE REDUCTION

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

UNE PETITE ANNONCE GRATUITE

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

UN ABONNEMENT GRATUIT PAR TIRAGE AU SORT

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

WAOOOHHH!
cette semaine c'est ANTOINE SCHULLER qui gagne un abonnement gratuit pour 6 mois

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

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

REMPLIS SOIGNEUSEMENT LA GRILLE CI-DESSOUS EN MAJUSCULES

NOM _____

PRENOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

AGE _____ ORDINATEUR _____ SIGNATURE _____

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

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....

JOYSTICK SECOURS
177, rue St-Honoré
75001 PARIS

QUESTIONS

RELIEF ACTION
Serge. Q.10185
Je ne sais pas comment faire pour changer d'étage (comment ouvrir les portes extérieures du hangar de la navette, comment faire décoller cette dernière, comment débloquer l'ascenseur, etc...). S'il vous plaît, expliquez-moi. Merci d'avance.

FER & FLAMME
Sandrine. Q.10186
A chaque fois que je veux ouvrir une porte, on me dit qu'elle ne souvre pas. Alors comment les ouvrir? Comment vaincre à coup sûr les troupes d'insectes géants, araignées, squelettes...? Merci.

LES JOYAUX DE BABYLONE
Abel. Q.10187
Quelle est la commande utilisée pour aller sur l'île, au début du jeu, en version française.

THE FOREST AT WORLD END
Joystickeur fou. Q.10188
Comment peut-on traverser le précipice?

GREMLINS
Joystickeur fou. Q.10189
Comment brûler tous les gremlins qui sont dans le cinéma?

MESSAGE FROM ANDROMEDA
Joystickeur fou. Q.10190
A ce jeu je ne pige rien, alors!! Vous me suivez les copains?

IMPACT
Martine. Q.10191
Comment s'y prendre pour le Screen Designer, après avoir construit mon jeu: il m'est impossible d'obtenir la raquette pour jouer. La construction ne veut pas s'enregistrer. Merci.

JINXTER
Laurent. Q.10194
Comment tuer la sorcière à la fin du jeu?

AU REVOIR MONTY
Punk. Q.10192
Où se trouve la voiture pour la course? Combien doit-on avoir d'argent pour arriver à l'île? Merci à mon futur sauveur.

ARKANOID
Franck. Q.10193
Qui pourrait enfin me donner des pokes ou vies infinies pour Atari 800 XL?

TAIPAN
Fabrice. Q.10195
Comment faire pour que mes hommes d'équipage n'attrapent pas le scorbut? Comment faire pour stabiliser un bateau et l'attaquer? Je voudrais acheter un bateau à 400.000$, mais ce que l'on me donne ne suffit pas. Comment faire? Merci

ZYNAPS
David. Q.10196
Quelqu'un aurait-il une bidouille pour avoir les vies infinies? (Atari ST).

FIRE LORD
Antoine. Q.10198
Que faut-il faire? Quel est le parcours? Y-a-t'il des pokes?

CAPTAIN AMERICA
Un lecteur. Q.10199
J'aimerais savoir comment faire pour avoir les capsules de «Ying» et de «Yang», et où les déposer?

FRANK BRUNO'S BOXING
Pascal. Q.10200
Je n'arrive pas à battre le cinquième boxeur et je voudrais des codes pour atteindre les boxeurs suivants. (SPECTRUM).

ARMY MOVES
Thai anh dung. Q.10201
Je voudrais connaître le code d'accès pour la 2ème partie.

DRAGON'S LAIR
Frédéric. Q.10202
Que faut-il faire dans la 2ème partie?

EXIT
Christophe. Q.10203
Quand on arrive dans le labyrinthe 3D, puis chez le mage, que doit-on donner au mage? A quoi sert la bouche? Comment activer les outils (perceuse et livres) que l'on gagne aux challenges? Urgent!

DRAGON'S LAIR
Guillaume. Q.10204
Comment faire pour passer le 3ème tableau lorsque l'on est dans le couloir?

GONNIES
Guillaume. Q.10205
Comment faire pour passer le 4ème tableau lorsqu'il y a les oiseaux?

LE PASSAGER DU TEMPS
Julien. Q.10206
Tout au début ça commence comme ceci: salut, c'est moi le chat, si tu veux de l'aide sois gentil avec moi. Que faut-il répondre?

KARNOV
Joseph. Q.10207
Help!! Comment tuer les genres d'hippocampes au niveau 6, avez-vous des pokes, astuces, solutions?

LE PASSAGER DU TEMPS
Thierry. Q.10208
Que faut-il faire une fois arrivé à St-Malo en 1754?

CRITICAL MAZE
Olivier. Q.10209
Comment détruire la boule qui tourne? Expliquez-moi la régle du jeu.

CHEVALIER BLANC
Pascal. Q.10213
Je n'arrive pas à récupérer le bouclier, l'épée...

? GAME OVER
Yigit. Q.10210
Comment peut-on être immortel? Est-ce que vous pouvez m'aider et qu'est-ce que je dois faire à la deuxième partie?

? GHOSTS'N GOBLINS
Yannick. Q.10211
Auriez-vous une bidouille?

? L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD
Sébastien. Q.10212
Où se trouve la femelle ondoyante, où se trouvent les 5 parties de Blood sur CPC?

? PREDATOR
Benoit. Q.10225
Je n'arrive pas à tuer le monstre, comment faut-il faire?

? S.O.S
André. Q.10222
Comment utiliser les pokes de Joystick sur mon Spectrum? Merci d'avance.

? MISSION IMPOSSIBLE
Benoit. Q.10214
J'ai pris tous les meubles et j'ai exploré toute les piéces. Que faut-il faire? N'y aurait-iil pas une petite astuce?

? HEAD OVER HELLS
Stéphane. Q.10216
Je suis bloqué avec les tabourets qu'il faut entasser sur le truc qui monte, comment fait-on?

? VINDICATOR
Mickael. Q.10217
Pourrais-je avoir le code de Vindicator pour passer du 2ème au 3ème niveau?

? VINDICATOR
Cedric. Q.10223
Je souhaiterai connaître les codes qui permettent d'accéder aux 2ème et 3ème tableaux.

? THE LAST NINJA II
Yéthno. Q.10219
Au secours, au premier tableau je n'arrive pas à sauter le rebord en pirouette, je ne sais pas bien comment passer les tableaux. Merci d'avance

? KUNG-FU MASTER
Antoine. Q.10197
Comment tuer le gardien du niveau 5? Y-a-t'il un programme pour avoir des vies infinies?

? BOB WINNER
Benoit. Q.10226
Je n'arrive pas à répondre aux questions à la fin, comment faire?

REPONSES

! GAME OVER
Anthony. R.10040
Que même que c'est encore Anthony qui nous envoie le code pour Game Over, il paraît même que c'est 10218.

! BUBBLE BOBBLE
Stéphane. R.10049
Chargez Bubble Bobble sur Amstrad et jouez en tous! Mais voila humbles apôtres, je vois que c'est dur; heureusement, le prophète Stéphane vous donne le code de la seconde partie: WWWWWWWWW WWWWWWWWWWWWWZZ1 24VFF (ça c'est du code)

! SAMANTHA FOX
Anthony. R.10051
Qui c'est qui sait déshabiller, eh bien c'est Anthony, mais non! J'entends déjàs les joysticks qui tiquent! C'est pas lui qui se déshabille (il peut, s'il veut nous envoyer une photo). Bon, j'explique pour ceux qui tiquent; pour déshabiller Samanta Fox (Un grand Houuuuf général), il suffit d'appuyer sur la touche "m" pendant le chargement (Heeenn Maman!...), marquer une pause pendant le jeu et appuyer plusieurs fois sur Enter Enter Enter Enter Enter Enter (Mais!, Débranchez le). (AMSTRAD)

! THE VINDICATOR
Olivier. R.10053
Il faut s'armer de discology et de l'original, charger discology, passer en mode éditeur, aller en Piste 04, secteur 03 et modifier dans l'adresse 00B4 le 3D par 00.

! TARGET RENEGADE
Pierre. R.10054
Je pense que la version Amstrad ne diffère pas beaucoup de la version Commodore; alors pour passer les gardes du bar, il faut se coller contre eux (Je trouve, personnellement, que nos chers lecteurs ont des moeurs de plus en plus bizarres) et leur donner des coups de poing (c'est l'amour vache) puis des coups de genoux. (La suite,la suite!!).

! ZORRO
Christophe. R.10056
Lorsqu'on est en possession de la trompette, il faut se placer sur un côté de la planche qui bascule et jouer de la trompette soit en appuyant sur une touche ou soit sur le bouton de votre joystick (Oh lui Hée, on a pas de boutons, NOUS). Un petit personnage sautera dessus et vous enverra en l'air (Alors là ça devient dégueu).

! EXIT
Sébastien. R.10057
Le poignard, le cadre, la pince et le marteau sont les quatre objets inutiles dans le jeu. (On imagine les programmeurs, en l'occurence Brice et Laurent, se disant HAHAHAHA! on va les avoir, Eh Bien NON! Joystick a ENCORE frappé. Merci Sébastien.)

! ZOMBI
Alain-André. R.10130
En voilà un qui sera content, Serval va pouvoir donner a manger à sa Cervelle. Si l'on a une arme à feu, choisir l'option «prendre en main» en choisissant votre arme et choisir l'option «utiliser»; ceci aura pour effet de tuer le Zombi. Si tu n'as pas d'arme, dès que tu entends un petit bruit, il faut bouger la manette de droite à gauche, comme dans Décathlon (c'est magiiiiic, N O O O O N N N ! ! JOOOYYYSSSTTTIIICK!!!!); et peu à peu, le visage du Zombi disparaîtra.

! CRASH GARRET
Fabrice. R.10136
Bon alors là c'est Fabrice qui répond à Eric (non Joystick n'est pas une agence de rencontre de ..), il faut que tu tapes «Parler Sorcier» «Enlève Casque» «Demande Aide»

! KUNG-FU MASTER
Alain-André. R.10143
Pour tuer le gardien du dernier level (de ....(voir édito du N°5)), il faut alterner coups de pied haut et bas, et coups de poing haut et bas, sans jamais s'arrêter.

! IMPACT
Joystick. R.10191
Salut Martine! Après une looooongue recherche, nous avons trouvé, enfin nous croyons avoir trouvé (si il y en a un qui a trouvé avant nous qu'il écrive au journal, vous me suivez?). Bon voilà on s'explique (si si!): après avoir construit tes tableaux et bien vérifié que ta disquette est déprotégée (hé hé!), il faut que tu sortes du Screen Designer. Charge ensuite le jeu, et rentre le code USER et voilà, c'est magique!! Non ...

! LE PASSAGER DU TEMPS
Joystick. R.10206
Miiiaaahouuu! Je vais te donner un tuyau (de poêle...?), pour que je t'aide tout au long de l'aventure il..(tiens j'ai cru voir un ptit titi)...faut que tu sois gentil avec moi, donc si tu t'es lavé les mains, tu peux me caresser (en l'occurrence tape CARESSE CHAT). Allez, je te serre la patte. Bien félinement ...

! VINDICATOR
Joystick. R.10217
Aaaahhhh ! Si on n'était pas Laaaaa ! (Ho chouête disent certains) j'en connais un qui serait encore en train de torturer son joystick (la rédaction: «torturer QUOI??»), trêve de joystickeries, aujourd'hui c'est le joys'team qui te donne le code, pour passer du 2ème au 3ème tableau tape ENOLAGAY.

On voit quand même qu'il y a des lecteurs sympas. C'est Marek qui répond à la question 1Ø129 en nous envoyant un petit programme avec une routine en language machine, s'il vous plaît!! Voici son courrier: Le OUT OF MEMORY ERROR est affiché quand toute la mémoire du C64 est occupée par un programme, c'est à dire de 2Ø49 à 53248 (parfois moins). Pour sauvegarder cette partie, seul le Language machine est possible car en Basic, le block 4Ø96Ø-49152 est inaccessible: C'est l'Interpréteur Basic.

WRONECKI Marek gagne un ABONNEMENT!!

Sauvegarde en langage machine sur C64.
Après un RUN faire :
SAVE»COPY+3",8,1
Pour l'utiliser :
LOAD»COPY+»,8,1 et SYS 27Ø
Toute la mémoire de 2Ø49 à 53248 est sauvegardée.
ATTENTION : Il faut changer le nom du programme dans le disk car seules les 5 premières lettres sont prises en compte.

```
1Ø FOR F=27Ø TO 3Ø8:READ A:POKE F,A:NEXT
11 DATA 12Ø,169,54,133,1,88,169,5,162,65
12 DATA 16Ø,3,32,249,253,169,1,162,8,255
13 DATA 32,Ø,254,169,43,162,Ø,16Ø,2Ø8,32
14 DATA 221,245,12Ø,169,7,133,1,88,96
15 PRINT «PRET POUR LE DISK»
16 POKE 43,14:POKE 44,1
17 POKE 45,53:POKE 46,1
```

ZOOM



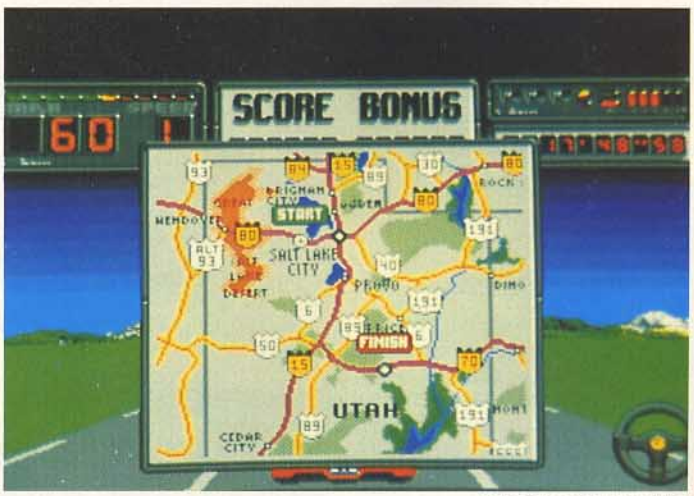
AAAAAARRRRFFF, GASP, GLOUB! Je tiens enfin dans mes petites mains potelés la preview de CRAZY CARS II ! Je suis complètement Crazy II ce soft de folie, Cars comme vous ne le savez pas, Cars vous n'avez pas eu le temps de lire le titre de cet article, tellement la photo vous à retourné le peu de routine (pardon, de rétine) que le moniteur de votre bécane préférée ne vous à pas désintégré par ses rayons, que ceux de LUKE SKYWALKER à coté c'est du pipi de chat, (et merde, y en a plein le tapis!) Donc j'étais en train de vous dire que je tiens la disquette plus prés de toi mon Dieu et que je suis crazy d'impatience de le charger héroïquement (culture cinéma requise!) en cet aprés-midi pluvieux d'un hiver glacé. Donc vous êtes au volant d'une F-40 (le dernier petit bijou de FERRARI, pour les incultes terreux) dans l'état de l'UTAH, pas sur un talus mais sur une highway comme seuls les yankees savent en construire. Votre but est autre, vous vous en doutez, que de rouler sans fin, tel un héros solitaire, un poor lonesome cowboy du macadam, mais de venir à bout, à l'aide d'une carte routière, d'un parcours imposé et ce, dans un temps limité. Pour cela, des échangeurs routiers permettent de passer d'une highway à une autre pour aboutir a la ligne de FINISH (with the accent, please!). La finalité du jeu est donc de ne pas se perdre en prenant de mauvais chemins. Une fois le parcours réussi (le premier est assez facile), la carte vous en indique un nouveau qui part de la fin du premier pour finir dans un autre état (cela va vite une FERRARI!). Le deuxième est déja plus ardu à terminer, quant aux deux suivants cela devient de vrais labyrinthes. Tout irait pour le meilleur des mondes si le temps ne se décomptait pas si rapidement et si, hé hé!, des §»*^ù de flics (cops en patois local) ne venaient pas tout faire pour vous empêcher de passer et même de vous rentrer dedans, ce qui à 320 Km/h ne fait pas vraiment du bien (ça fait BOUM!). Bon, parlons de choses sérieuses, on commence par le graphisme: il est fa-buleux, le sprite de la F-40 est dessiné fidèlement (à partir d'une digit m'a t'on dit), et, surtout, elle est dessinée dans 38 positions différentes ce qui, lors d'un tête a queue donne un effet de fluidité hallucinant.
(Avec 31 positions en plus,je vous dis pas le résultat.NDLR)
Puisque l'on parle de fluidité, parlons du scrolling de la route qui est d'une propreté étonnante (le seul scrolling qui lave plus blanc que blanc). Les voitures de ces ù*&§* de flics sont, elles aussi, trés bien réalisées et animées (on les voit de coté quand on change de route, not bad, not bad). Voila vous comprenez maintenant pourquoi on en a fait un soft de la semaine (blanc TITUS, cadeaux TITUS!)! Seul inconvénient sur la version ST le pilotage à la souris est des plus délicats, mais on s'y habitue vite. Testé sur ST.



CRAZY CARSII ST



CRAZY CARS II AMSTRAD



CRAZY CARS II AMIGA

TIMBER !

AFTER BURNER

ACTIVISION
ST,AMIGA,CPC,C64,
SPECTRUM

J'ai encore deux nouvelles à vous annonçer,une bonne et une mauvaise: La bonne c'est que AFTER BURNER débarque sur nos micros, et la mauvaise c'est qu'il est complètement nul. Déja graphiquement c'est pas terrible: les perspectives sont ratées, les couleurs sont infectes mais l'animation alors là c'est l'hallali! C'est saccadé, c'est pas agréable...j'arrête là,je suis trop dégouté!!! Moi, un des plus grand fan d'AFTER BURNER en coin op devoir tester ce tas de pixels agités par un ralenti primaire, ça me défrise, ça me hérisse, ça me rend raide de pas partout, enfin, ça me plait pas du tout! Avec l'économie réalisée, abonnez vous à JOYSTICK Hebdo!

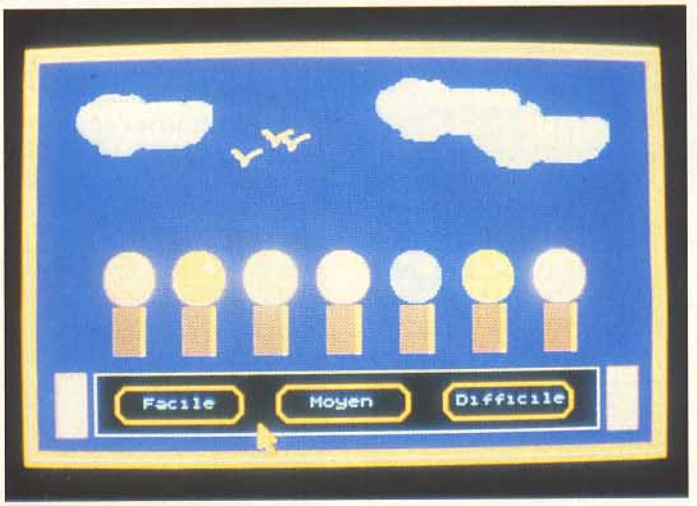
A320

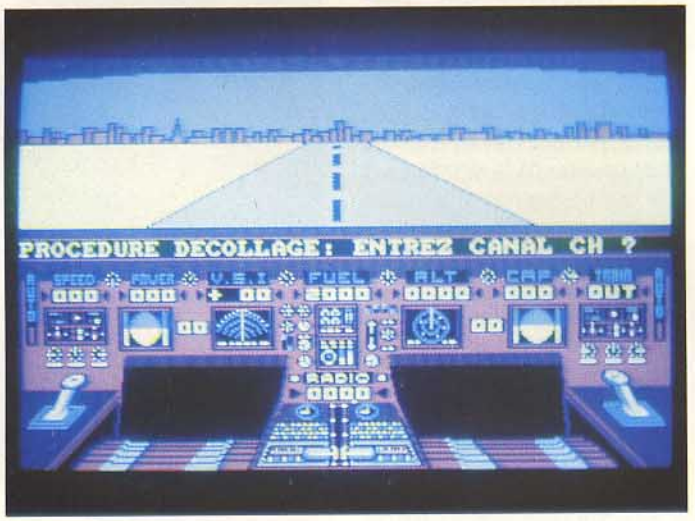
LORICIELS
PC,AMSTRAD CPC

Mi-jeu d'aventure, mi-simulation de vol, A320 est le dernier soft de LORICIELS, ils sont trés productifs en ce moment (la fée leur secoue la baguette magique?) et s'il n'est pas un trés grand soft ,il



est néanmoins trés sympathique à jouer. L'idée de mélanger l'aventure et la simulation est une idée interessante, n'est-ce pas? Bon l'histoire c'est une vengeance contre un pilote d'Airbus par un de ses anciens compagnons de guerre. La première partie c'est de l'aventure, images digitallisées. Vous devez vous rendre à l'aeroport, et préparer votre vol, car ce que je vous ai pas dit c'est que le pilote c'est vous, hé hé!, et que donc l'autre timbré (il est pas en grève, lui) va tout faire pour vous déscendre, bonjour chez vous! Une fois toutes les informations nécessaires pour votre vol récoltées vous pouvez descendre sur la piste pour prendre les commande de l'AIRBUS, et là, la partie simulation commence. A320, pour l'instant disponible uniquement sur PC et AMSTRAD CPC.

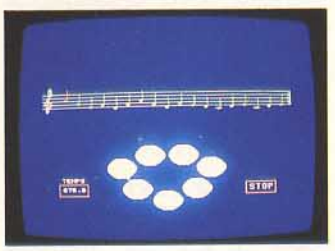




MELODIX MIRELA

ATARI ST

Tout le monde est l ? Ok, aujourd hui on fait pas l appel car on est la maison. Sauf qu on est un peu l cole si on charge les derniers logiciels de JERIKO dont CARRAZ ditions va faire la promo. Pour ST 195f la b te. MELODIK°et MIRELA sont chez JERIKO... CARRAZ °Editions arrive, qu est ce qui se passe-t-il? Euh? La musique devient pomme l eau. I.E. Peu go teuse et chiante utiliser. Ouais mon pote, on a pas mis de beurre! Pourquoi me demanderez vous? Parce que, quand la musique est bonne, elle est bonne. Mais l , avec ces softs laborieux, moins d avoir un surdou la maison,



un surdou qu aime pas rire, on n est pas sorti du tout petit conservatoire. Pour faire court, j irai pas par quatre octaves: l emballage est moche, type scolaire 1960, la notice est moche, l image cran est moche et l ergonomie du programme est douteuse. Ca me rend malheureux de d gommer des produits, mais Carraz Editions m avait habitu beaucoup mieux et surtout plus sympa. Je vous raconterai pas les autres programmes de la s rie, tant ils m ont fait peur! Une id e pour faire de la musique amusante si vous avez achet le soft: coincez un bout de la disquette sous le clavier, posez la notice sur la table, prenez l emballage du programme dans une main et attention les oreilles, c est parti! En mesure, SVP! Tapez rythmiquement la boite sur l cran,POING! POING! Soufflez sur la notice, FLLL! FLLL! Appuyez fermement sur l extr mit libre de la disquette, relachez DZING! DZING! Recommencez la manoeuvre autant que vous le pouvez! POING! DZING! FLLL! FLLL! POING! DZING! FLLL! FLLL! POING! DZING! FLLL! FLLL! POING! DZING! DZOING! Zut! j ai fait une fausse note. Je recommence! Qu est ce qu on dit JOYSTICK Hebdo :"Merci, JERIKO, y a bon!".

INFOS PAS GENEES

LE SIDE PACK.

Utilisateurs de PC, AT, et bientôt de XT, ce qui va suivre vous concerne. Le side pac est disponible. C'est quoi t'est-ce que c'est, murmurez vous tout bas, de peur d'être montré du doigt moqueur de ceux qui savent tout et en sont fiers. Craignez pas, j'explique! Le Side pac est un receptacle dans lequel on glisse un Data Pack. Glup! Esscusez moa, Meusieur, si j'emprunte votre fille, meuh jeu rien pigé à tout ce qui preucède. HOLA! STOP! On arrête tout! Le data pac est un disque dur amovible de 30 Mo, qui vous permet de trimballer ou de planquer tous vos programmes, très facilement. Vous êtes ainsi le seul à pouvoir utiliser vos fichiers, vos informations, vos secrets. Le boitier Side Pack peut être installé dans votre université, dans votre entreprise, dans votre chambre. Vous ne transportez que votre data pack avec toutes ses données d'un point à l'autre de vos périgrinations personnelles. Dommage, ça n'existe pas sur nos bécanes prèférées



LE WORKBENCH

Dans la compétition qui oppose ATARI et AMIGA, ce dernier vient de marquer un point par la mise à disposition de la nouvelle version d'exploitation de l'Amiga. Quoi de neuf, Pussy-cat? Tout d'abord, le système d'exploitation s'améliore en permettant deux modes de communication avec la bécane. L'un manuel, avec le CLI, qui autorise l'entrée des commandes au clavier. L'autre mode étant avec menus déroulants, icônes et souris. Joie suprême, un ram disk qui résiste aux reset est fourni avec les disquettes. Attendez, ce n'est pas tout! un FFS ou Fast File System vous permettra d'accèder au disque dur, 7 fois plus vite. Pour le reste, je vous laisse découvrir tout seul le contenu de ces deux disquettes que vous trouverez dans la caisse avec votre nouvelle machine. Pour les autres heureux possesseurs d'Amiga 2000 et 500, les revendeurs Commodore vous copieront la version 1.3 sur vos disquettes originales 1.2. En ce qui concerne les 1000, leurs propriétaires sont invités à les demander par courrier directement chez COMMODORE France, 150 Av. de VERDUN 92130 ISSY LES MOULINEAUX. Un manuel d'utilisation de ce nouveau workbench sortira vers NOEL, mais personne n'en connait le prix à l'heure actuelle. S'il pouvait être gratuit, ce serait pas mal! Attention, at tention, une version 1.4 est en préparation et devrait être disponible plus vite qu'on ne le pense!

VOYAGER AVEC SA BECANE.

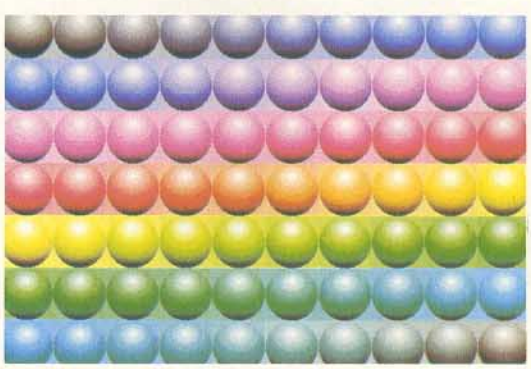
Les vacances se pointent à toute vibure. A JOYSTICK Hebdo, nous nous sommes penchés sur un problème crucial. Comment voyager avec notre copain prèféré, l'ordinateur, si l'on doit passer des frontières? C'est assez simple, si ça ne se complique pas en cours de route. L'ordinateur est considèré comme un outil de travail par les douanes, vous allez donc devoir faire la preuve que vous ne le trimballez pas avec une idée commerciale derrière la tête. Autant dire tout de suite que c'est pas la peine d'essayer de convaincre l'homme à casquette qui vient de vous choper par la manche, que votre Mac est uniquement destiné à faire la chasse aux Pacman et autres invaders. Il ne vous croira pas! Mais alors, que faire? Tout d'abord, la tronche puis le siège de votre Chambre de Commerce (Si vous appuyez sur Control K pendant la queue, vous obtiendrez 2048 formulaires que vous pourrez dealer ensuite aux autres). Vous demanderez alors, à l'employé rigolard, un carnet ATA qu' il s ' empressera de vous vendre au meilleur prix. Avec cela, vous serez fauché mais en règle, et vous pourrez jouer à BLOOD pendant les congés. Pour les programmes sur disquettes, pas de problèmes, ça n'existe pas aux yeux de la Commission Européenne, puisqu'elle considère ce support comme du document papier. Zarbi! Malgré cela, il doit y avoir pas mal de gens qui attendent impatiemment 1992 pour ne plus flipper aux passages de douanes!

EN COULEURS ET SANS DOULEURS.

Grands graphistes amoureux de la couleur et utilisateurs de ZZ Rough et de ST(et inclusif), vous allez être comblés si vous souhaitez voir vos oeuvres imprimées sur du beau papier pour pas trop cher. Non pas en achetant la nouvelle imprimante XX, mais en faisant appel à tarte (ça me démangeait!) à la société PROPULSE, la société qui imprime plus vite que son ombre, mais en 262000 couleurs. Des tarifs dégressifs existent pour les gourmands à condition de leur écrire à l'adresse suivante: SARL PROPULSE. 50 RUE BROSSOLETTE 78200 MANTES LA VILLE. Pour les fainéants du stylo, il y a un téléphone: (1) 30 92 21 20. Qu'est ce qu'on dit à JOYSTICK Hebdo? On lui dit: «T'es Bo!»



AUTO TEST IMPRESSION



SORTIE CANON FP510

LA VIE DES BOITES

FIL

F.I.L. ne doit pas mourir.
L'avenir de F.I.L., l'éditeur de programmes micro-informatique, ne tient plus qu'à la décision du Juge du Tribunal de Commerce de PARIS. Jugement définitif le jeudi 8 Décembre 1988. En effet, F.I.L. qui distribuait tant de logiciels passionnants dans tous les domaines comme STARGLIDER, MAJOR MOTION, XEVIOUS, ECHECS 3D, ARKANOID, SUPER TENNIS.. .est en redressement judiciaire depuis environ un mois et demi, suite à l'abandon de son actionnaire principal la CAMIF qui détenait 70% du capital. La liquidation semble prochaine, toutefois, le Juge a accordé un répit de huit jours pour laisser la possibilité aux salariés de F.I.L. de s'organiser et le temps de trouver un éventuel partenaire industriel en complément à leur proposition. Celle-ci implique le rachat de la société à hauteur de 1 million et demi de francs, appuyé par des sociétés de capital-risque et le maintien d'au moins 38 salariés sur 80. Ce projet prévoit aussi le recentrage de l'activité sur les logiciels professionnels au détriment des programmes de jeux. La plupart des grands éditeurs de logiciels sont sur les rangs et ont déposé sur le bureau du Juge diverses propositions de reprises. Aucunes des offres ne laisse présager une continuation de F.I.L.. Il s'agit dans tous les cas d'une post-liquidation destinée à résorber le montant de la dette globale estimée à 70 millions de francs. Parmi ceux-ci, Guillemot International Software associé à MAXWELL, E.D.N., S.F.M.I.-MICROMANIA et A.C.L. Edition. Seule l'offre de LORICIELS associé à INNELEC propose une reprise globale : rachat de l'actif immobilisé (1 million et demi de francs), écoulement du stock impressionnant de logiciels de VILLEURBANNE, maintien d'une grande partie de l'effectif et déplacement de quelques salariés à RUEIL ou PANTIN. Les jours prochains vont être très mouvementés dans le milieu de la micro-informatique française qui ne méritait pas un tel chambardement. Il y a des contrats de distribution importants en jeu comme celui d'ACTIVISION, de BRITISH TELECOM (RAINBIRD-FIREBIRD) et de NASA. Nous espèrons tous que la micro-informatique française qui réussit à exporter, dans de nombreux pays, sa création et son savoir faire, saura innover et s'organiser pour ne pas laisser disparaître à jamais la société F.I.L...

FRANCE IMAGE LOGICIEL

LORICIELS

Vous prenez une carte de France, dessus vous remarquerez peut être un petit point subtilement appelé Paris. Maintenant, prenez une carte de ce même Paris, suivez la grande ligne bleue nommée... Seine jusqu'à un trait noir précédé de l'inscription Pont neuf, oui, celui qui s'emballe. A côté du paquet cadeau, CONFORAMA brille de tous ses feux. C'est là que LORICIELS organise le samedi 17 et le dimanche 18 décembre, une présentation de Turbo Cup, avec la vraie caisse sur le stand et le vrai René METGE le 18 à partir de 15 h pour les autographes. Rappelons que Conforama a déja fait une promo sur Amiga 500 au printemps, pas la boutique, la saison. Cet hiver, c'est AUCHAN qui s'y colle avec une superbe offre de PC1, de chez Commodore.

UBI SOFT

UBI SOFT fètera ses trois ans d'existence en Mars prochain. Son créateur et Président, Yves GUILLEMOT secondé par son frère Gérard nous concoctent, espèrons le , pour cette occasion des réjouissances qui resteront



ZOMBI


L'ARLESIENNE : IRON LORDS

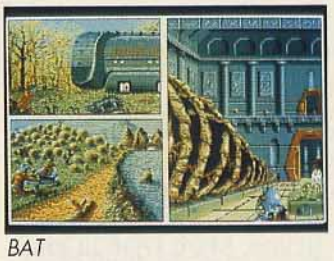
mémorables. La société UBI SOFT à qui nous devons le logiciel ZOMBI, toujours apprécié, a connu un développement important depuis sa création. Le chiffre d'affaires de la société, pour la deuxième année d'activité, atteignait 30 millions de francs et sera probablement


NIGHT HUNTER

doublé en 1988. Cet accroissement est le résultat d'une politique efficace de création et de distribution de programmes. En plus des programmeurs intégrés à la société ou en «free lance» qui travaillent en exclusivité, il existe une troisième catégorie de programmeurs pour le moins privilégiés. Dans le Bretagne profonde, près de Rennes, isolé sur un domaine de 250 hectares de bois et de jardins, le château de LA GREE DE


LE CHATEAU DES MIRACLES

CALAC, recèle des trésors de créativité. Son châtelain, Gérard GUILLEMOT et aussi Directeur de la Production,


BAT

accueille des équipes de programmation qui imaginent dans ce décor fantastique, les logiciels les plus délirants. La trentaine de résidents au château ont déjà donné naissance à environ vingt cinq produits et vous découvrirez bientôt d'autres logiciels inspirés par cet environnement enchanteur : B.A.T. - PUFFY'S SAGA - IRON LORD - SKATEBALL - FINAL COMMAND - NIGHT HUNTER et FIRE ET FLAME adaptés à toutes les machines. Quant à la distribution directe des produits «maisons», elle est assurée par UBI SOFT Diffusion pour la FRANCE auprès de certains points de vente. Une distribution plus traditionnelle transite par le grossiste Guillemot Intenational Software. L'internationalisation de la distribution des produits UBI SOFT est maintenant très structurée : ELECTRONIC ARTS pour le Royaume Uni où Christine QUEMARD était responsable de l'antenne de la société avant de prendre la Direction Générale FRANCE, RUSHWARE pour l'ALLEMAGNE et l'AUTRICHE, M.C.M. pour l'ESPAGNE et EPYX pour les ETATS-UNIS. UBI SOFT distribue aussi des produits édités par des sociétés comme S.S.I., DOMARK, CINEMAWARE entre autres, ce qui représente environ cinq cents jeux distribués pour toutes les machines.

LE GRAND ZOO

MARC DJAN

Exit Beyrouth ! L'aventure moderne se passe à Sarcelles, ou se trouvent les locaux d'Océan france, fraichement investis par Marc Djan et son équipe, pères logiciels de l'adaptation d'Opération Wolf. Wolf ne fait pas dans la dentelle ? Qu'à cela ne tienne, Marc Djan la joue façon vieux-routier-qu'en-a-vu-d'autres. A peine mon bobino embrayé, il fulmine bille en tête contre la presse spécialisée : «La presse informatique-jeux est foncièrement malhonnête. C'est du lèche-bottes à tout les niveaux (bin voyons !) «assène-t-il, trop heureux d'avoir obtenu les faveurs des gazettes. Cracher dans la soupe après un Tilt d'or et un lourd passé à Génération 4? Parlons-en plutôt du passé : parcours du combattant, souvenirs, souvenirs... La grande aventure de la micro-ludique, (vous savez, celle qui se vit mais ne se raconte pas), Djan s'en souvient. Alors prof de technologie, il est inoculé par une console Atari 2600. Le malheureux ne s'en remettra jamais. Très vite, c'est l'escalade : Mattel, Colleco, Atari 800, il se goinfre de jeux importés et de presse étrangère avec la frénésie d'un enzyme glouton s'empifrant de pastilles d'énergie. Lassé des fils et des périphériques, il revend toute la smala pour un Mac, puis pour un C64. Sous l'impulsion de son ami Michael Sportouch (notamment connu pour avoir commis depuis avec Paul Cuisset Tonic Tile et Space Harrier) il décide de franchir et de devenir graphiste avec Hot Ball sur ST. De retards en avanies, le logiciel-gastéropode pulvérisait les records d'annonce prématurée. Aujourd'hui, il cache mal son amertume et sa déception face à la version finale... Entre temps, il propose une démonstration-maison de Combat School à Océan pour se retrouver propulsé, comme par magie, à la tête de l'équipe française de développement . «On est arrivé à une situation ou la France était en avance sur l'Angleterre pour les 16/32 bits. Le ST et l'Amiga sont moins des machines pour bidouilleurs». Ou le triomphe de l'esprit cartésien hexagonal... Après le clonage de Opération Wolf - dont certains regretteront le manque de nervosité où la déplaisante réthorique militariste - on s'attaque, drapeau tricolore en main, à Dragon Ninja et WEC Le Mans. La transposition du jeu de café au micro, et l'adaptation entre machines en général, est un exercice de style assez particulier. A partir de l'original, qui une fois dépouillé de sa carrosserie loge dans une valise, l'équipe va disséquer le jeu en long et en large et s'evertuer à le reproduire sur une machine bien plus modeste. Comment, par



OPERATION WOLF

exemple, récupérer les décors et sprites ? Facile... Bloquez le microprocesseur du jeu d'arcade pour figer l'image, digitalisez-la pour la convertir au format ST et la retravailler grâce aux outils standards. Au besoin un magnétoscope pour les retours arrière et le tour est joué. De la rigolade je vous dis.


MARC DJAN HIMSELF

tous les moyens sont bons : du formatage pas très catholique de la disquette à l'implantation du programme dans des zones-mémoires déconseillées... Pour le scrolling de Wolf, la taille des décors les rendait impossible à loger dans une configuration standard. Alors quand on n'a pas de mémoire, il faut avoir des idées: comme certaines parties du paysage sont indentiques, on ne mémorisera qu'une seule fois les morceaux d'image (des «blocs») qu'on retrouve à plusieurs reprises dans le décor. Gain de place-mémoire mais perte de rapidité, car les images devront être reconstituées en



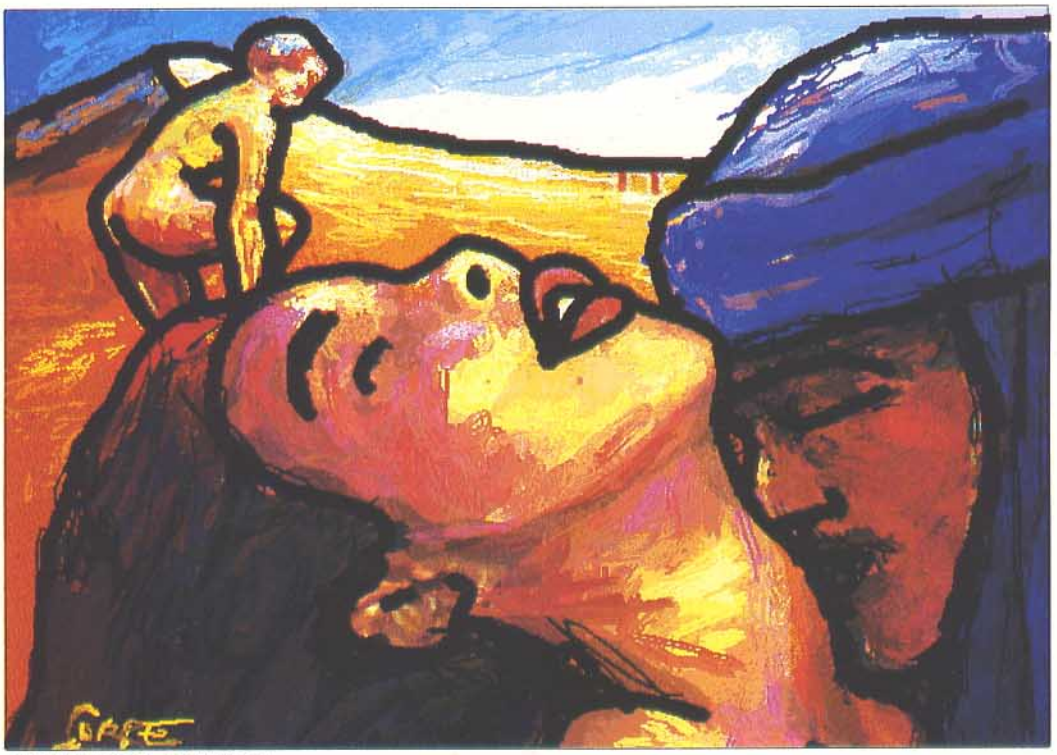
OPERATION WOLF



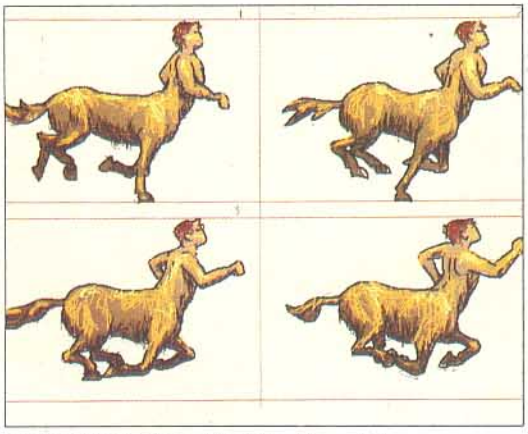
Même méthode archaïque «çà passe ou casse» pour le son, rénumérisé à la sortie du haut-parleur. A vous de réécrire ensuite entièrement le programme et de tatonner pour reproduire l'algorithme qui préside au déplacement de tel ou tel personnage. Les limitations et les contraintes abondent. Les octets en trop : l'obsession du développeur. 64, 128, ou 512K, ce sera, de toutes façons, jamais assez. A cette petite guerre de l'espace-vital, temps réel au grè du scrolling...

Mais un boulanger ne peut pas manger que du pain. Marc Djan prévoit de former également une autre société plus indépendante, Pacific, qui garderait - pas fou - des rapports privilégiés avec Océan. Des tentations créatrices «typiquement 16/32 bits», of course...

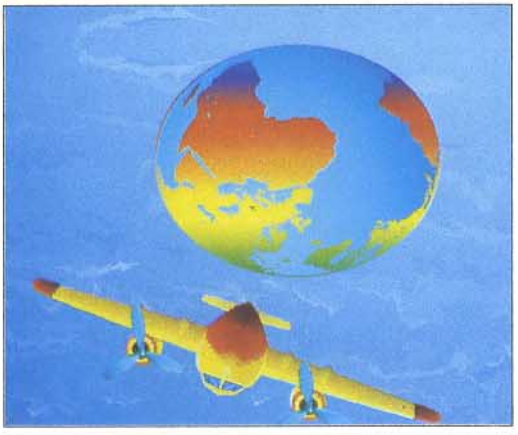
L'avion dont les hélices tournent, survole la planète et sort du champ. OK, d'accord! Utilisant FILM MAKER, l'animateur a indiqué le déplacement de l'avion, les hélices ont suivi en taille et en mouvement grâce à une particularité importante du logiciel: les éléments constitutifs d'un objet sont reliés en famille. La carlingue de l'avion est le père, les hélices en sont les enfants. Lorsque le pére se déplace, les enfants trinquent et suivent le mouvement sans qu'il soit nécessaire de leur montrer où aller. L'animation peut être de 25 images par seconde, et il est possible de modifier la palette couleur à chaque image, chacune en comportant 256 à choisir parmi 16 millions. FILM MAKER a été développé par Patrick SOQUET, Jean Yves CORRE et MAX DHERY. L'idée première de ce logiciel a été réalisée sur ATARI ST et s'appelait ANIMATIC mais était limité par les capacités de la machine. Le trio, aidé par la société LBA s'est donc penché sur le MAC 2, outil plus performant et pas trop coûteux, compte tenu de ses possibilités. Attention aux yeux, il ne s'agit pas d'un soft pour amateurs, mais d'un outil pro, à un prix acceptable par des pro. Veuillez donc passer à l'image suivante, SVP! La représentation artistique du baiser a toujours branché certains artistes qui préfèrent la sensualité à la carte postale habituelle distribuée sur les calendriers des sévices publics. Le baiser dans les dunes de MERZOUGA a été réalisé sur MAC 2, par JEAN YVES CORRE. Coutumier du fait, Jean Yves a précédemment réalisé une série de baisers sur ATARI et AMIGA, images que vous avez probablement déja vues dans certains magazines et en expo dans certains salons. Jean Yves préfère les expos avec des écrans, car la réalité de l'image conçue sur ordinateur a une lumière et le transfert sur papier dénature totalement la qualité de l'original. Pour cette raison, l'artiste cherche un sponsor, un mécène pour réaliser une expo, où les oeuvres seraient exposées sur écran directement, chaque image étant fournie par un ordinateur indépendant. Alors, les sponsors, on se téléphone et on se fait un show cathodique!



LES DUNES DE MERZOUGA



LA LICORNE ET LE CENTAURE (ébauche)



L'avion.

RUBRIQUE DU JOYSTICK ENCHANTE

réalisée par
HENRI LEGOY
avec
DANIEL CROISILLE, CYRIL DREVET,
et le petit nouveau FRANCOIS COULON



l'annonce

AMIGA

CONTACT

02 N°2000672
Cherche contacts sur Amiga 500 pour échanges. PREVOT Benoît, 148 Rue Qentin-Barre. 02100 SAINT-QUENTIN. Tel.: 23.62.48.29. (si possible après 19h).

67 N°2000634
Cherche personne de Strasbourg ou environ pour échange de Trucs, Astuces, et Bidouilles sur Amiga. Connaissance de l'Assembleur souhaitée. WILLKOMM OLIVIER. Tel.: 88.688.267. (après 18h30).

ECHANGE

27 N°2000542
Echange Prgs. sur Amiga. (Débutants s'abstenir). Recherche contacts durables et sympathiques. Contacter CLEMENT POLINE, 52 Rue Cx St Pierre. 27130 VERNEVIL/AVRE. (PS : envoyer vos listes. Réponses assurées si tel.).

67 N°2000555
Echange Jeux sur Amiga, possède : Buggy Boy, Thundercats, Starray, Bubble Bobble, Giana Sisters, etc... Cherche News Out Run, Thunder Boy, Vixen, Verminator. Tel.: 88.85.72.12. (après 17h30).

77 N°2000651
Echange Hot News sur Amiga. Musicien cherche Programmeur en 68000. Contactez moi très vite. GIRO Julien, 24 Grande Rue. 77120 LA CELLE SUR MORIN. Tel.: 64.04.21.31. Bye... Bye...

80 N°2000470
Amiga 500 échange Originaux & News & Doc. Recherche toutes Doc. Ecrire a : CARRE FREDERIC, 60 Rue Maurice Garet. 80080 AMIENS. (Ne pas téléphoner). Merci.

93 N°2000665
Echange News sur A500. Possède Battle Chess, Cap. Blood. Cherche News, utilitaires, docs. Vends original Terrorpods. Réponse assurée. KNAPIK Christophe, 1 Rue des Coccinelles. 93150 LE BLANC MESNIL. Tel.: 48.69.89.37.

VENTES

75 N°2000693
Vends Amiga 500 + Joystick + Doc. + nbreux. Logs. + 3 boites de disqts. + Livres. Sous garantie. : 4500 F ou 7000 F avec moniteur. Mr. BOULAY, 1 Rue de Capri. 75012 PARIS. Tel.: 22.07.09.22.

92 N°2000649
Vends AMIGA 500 complet (souris, alimentation, manuels, cordon péritel, basic, disquette d'autoformation, plus le jeu Test Drive.) Excellent état Vendu 3500F.FELLOT Stéphane 6Bis Rue Michel-Ange 92160 ANTONY.Tel.: 42.37.81.79.(Aprés 19h30).

93 N°2000664
Vends Amiga 500 (1 an). + Souris + Joystick Turbo + nbreux. Disks (News). : 5000 F. Franck. Tel.: 43.08.17.30.

AMSTRAD

ACHATS

45 N°2000545
Récupère ou achète Clavier en dommagé pour création de Club, rachète aussi autre matériel. ALEX, 25 Bis Fbg. Madeleine. 45000 ORLEANS.

CONTACT

10 N°2000681
Cherche contacts sérieux et rapides pour échange Soft sur CPC Disc. (Débutant s'abstenir). Tel.: 25.70.31.24. (après 20h).

35 N°2000556
Nouveau Micro-Serveur pour tous vos échanges, prise de contact etc..., le Serveur Minitel Soft est disponible avec ces rubriques, Bals, Tribune..., pour le voir. Tel.: 99.63.89.17. 24/24 puis connexion/fin. A bientôt.

45 N°2000550
Salut les fans de l'Amstrad, un fanzine a été crée pour vous : Micro Mag, le journal des CPC. Pour tous renseignements, écrire en envoyant 2 timbres. Micro Mag, 25 Bis fbg. Madeleine. 45000 ORLEANS. Tel.: 38.80.66.61.

54 N°2000658
Cherche contacts pour échange de jeux sur CPC a disquette. SENIDRE Florent, 2ème Avenue N°40. 54680 CRUSNES. Tel.: 82.89.07.89. (après 17h). Merci d'avance!!

59 N°2000547
Cherche contact enrichissant et sérieux sur CPC 6128!! Ecrire a : FRANCK LANDY, 126 Avenue de la Libération. 59140 DUNKERQUE. Réponse assurée.

59 N°2000625
Micro Mag Fanzine pour CPC sur Disk 3" et maintenant sur K7. N°2 (Nov-Dec). DK : 40 F. K7 : 35 F. Tjs. Disp : N°1 S/DK uniqt. : 40 F ou Doc. s/den.. (joindre une env. timbrée). A : Mr. STEPHANE CARRE, 12 Rue Colmar. 59290 WASQUEHAL.

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

68 N°2000659
Cherche contact pour échange de jeux, programmes et d'idées. Envoyer liste jeux et de programmes à : Mr. HEBERT Ludovic, 24 Rue Bartholdi. 68000 COLMAR ou. Tel.: 89.23.28.90. (après 19h).

69 N°2000427
Cherche contact pour échanger jeux sur 6128. J'ai : Rastan, The Vindicator, Garfield, Turbo Cup, Karnov, Vixen, etc... Ecrire a : OLIVIER SORIANO, 86 Cour des Thermes. 69480 ANSE. Tel.: 74.67.11.09.

69 N°2000546
Recherche Commerce ou PME, désirant sponsoriser un Micro Serveur, (pour publicité, commandes etc...). Pour tous renseignements contacter C. JUDAS, St Cyprien Lachassagne. 69480 ANSE. Tel.: 74.67.07.45. (après 19h).

77 N°2000669
Le Club Joystick Error cherche adhérents pour échange et beaucoup d'autres choses pour une documentation. Envoyez moi une enveloppe timbrée avec votre nom. GOURDIN Stéphane, 6 Rue de Guigneville. 77390 ANDREZEL.

95 N°2000633
Contact Club sur minitel 3615 code Club A mot cle : Zardoz, Amstrad, Atari, Amiga, Apple, Archimedes, Ardent, Risc Forum en direct tous les samedi 18h.

DIVERS

93 N°2000674
Pour Amstrad CPC 3" gratuit mensuel avec concours P.A gratuites. News & tests vous attend doc. contre 1 timbre. HALLAIS Fabrice, 4 alée Berny d'Houville, 93190 LIVRY GARGAN.

ECHANGE

45 N°2000552
Echanges Logiciels sur CPC. ALEX BORODINE, 25 Bis fbg. Madeleine. 45000 ORLEANS.

60 N°2000638
Echange nombreux jeux. Envoyer liste a : DRAUX REGIS. Hopital Paul Doumer. 60140 LABRUYERE PAR LIANCOURT.

61 N°2000662
Vend ou échange jeux pour Amstrad K7 ou DK, (Gauntlet 1 et 2, Road Blasters, Gryzor, Bubble Bobble, Exolon, Rampage, Fer et Flamme...). ROSSIGNOL Christophe, Rue Bernard Jussieu. 61000 ALENCON.

83 N°2000647
Echange nombreux jeux Amstrad (nouveauté) sur CPC 6128 contre d'autres jeux. (Me joindre vos listes de jeux). Ecrire a : SERRA Laurent. Quartier de la Cotte ou Brûlat. 83330 LE BEAUSSET. Tel.: 94.90.59.85.

VENTES

31 N°2000543
Vends 2 Amstrad CPC 464 + Ecran Monochrome + Jeux + Revues : 1400 F l'unité. Vends Lecteur DDI-1 + Jeux : 1100 F. Vds. Jasmin 5" + nbrx Log. + 60 Disks : 1400 F. MIROUZE, 17 Rue Jean-Andrieu. 31500 TOULOUSE. Tel.: (16.1). 61.80.50.90.

38 N°2000673
Jeux pour Amstrad CPC 464 (Green-Beret...) : 60 F le jeux. DAUMAL Christian, La Bascule St Michel de St Geoirs. 38590 ST ETIENNE DE ST GEOIRS.

45 N°2000553
Vends Lecteur 5P25, plus Disk Compatible Jasmin. 40/80 Pistes, 800 KO.: 2000 Frs. (Neuf). Et aussi Lecteur Atari : 2000 Frs. Ecrire a : ALEX, 25 Bis fbg. Madeleine. 45000 ORLEANS.

57 N°2000628
Vends Console Sega + Jeux : (a très petit prix!). Me contacter d'urgence. Tel.: 87.87.58.45. Demander JEAN-FRANCOIS.

59 N°2000691
Vends Amstrad CPC 464 coul. + console CBS, (nbreux. jeux pour CPC, 9 pour CBS). Prix : 2500 F et 1500 F. Mr. VAN'ISEGHEM Michael, 12 Rue Carville. 59360 LE CATEAU. Tel.: 27.84.10.89.

67 N°2000622
Vends lecteur 5P1/4 Amstrad CPC 6128 Drive A et B. Double Faces 1 Mega 80 Pistes complet avec cables et Alim. : 1400 F. DELUMEAU ERIC, 18 Rue de Liepvre. 67100 STRASBOURG. Tel.: 88.84.92.17. (après 18h).

69 N°2000631
Vends Amstrad CPC 6128 Couleur, en parfait état, plus nombreux Softs sur nbrx. Disks + Joystick + la Bible du CPC + nbres. revues diverses. Prix : 4000 Frs. Contacter Mr. GIRARD. Tel.: 78.24.57.63. (heures de bureau).

69 N°2000641
Stop Amstrad Disks. Vends 3" originaux. Recherche Jade, Guerilla Wars a prix interressant. Ou échange contre plusieurs logiciels. Ecrire a : BOX FREDERIC, 39 Grande Rue. 69420 CONDRIEU.

72 N°2000627
Vends nombreux jeux K7 a : 35 F pièces et 25 disquettes jeux a : 50 F pièce ou échange. 10 K7 ou 7 DK contre Synthe Vocal ou 30 K7 contre lecteur disq. DDI-1 ou 30 K7 et 25 Disqs. contre Imp. DMP 2160. Tel.: 43.45.35.46.

74 N°2000680
Vends jeux originaux sur 6128, (Barbarian, Out Run, Combat School). Prix interressant. Ecrire a : CONUS Olivier, 13 Av. Docteur Palluel. 74160 ST JULIEN ou. Tel.: 50.49.24.85.

75 N°2000577
Vends DD1 pour 990 F, plus extention 64K 200 F, ou le tout entre 1100 F et 1300 F + nbrx jeux. Demander LOUIS au : 43.20.33.82. Ou écrire a : LOUIS BERNET, 4 Rue de L'Armorique. 75015 PARIS. (réponse assurée).

75 N°2000621
Vends Console Sega, sous garantie + jeux, (Hang On, Pro Wrestling, Chop Lifter). Valeur : 1300 Francs. Vendu : 600 Frs. Contacter FRANCK. Tel.: 45.85.23.61.

75 N°2000668
Vends CPC 464 coul. + lecteur disk DD1 + multiface 2 + nombreux jeux sur disk. Le tout : 3000 F. Tel.: 42.41.09.75.

75 N°2000676
Vends CPC 6128 couleur très bon état + nbreux. disks + originaux, (Captain Blood, Art Studio, Arkanoïd, etc...) + Joystick + manuel + générateur d'aventures. Le tout pour 3000 F. Demander Sylvain. Tel.: 45.78.85.80.

75 N°2000694
Vends anciens numéros de : Hebdogiciel, SVM, Amstrad Action, O. Individuel, Comp. With Amstrad, CPC, etc...). 4 F/pièce. JACQUOT Alain, 127 Rue Michel Ange. 75016 PARIS. Tel.: (1).46.51.97.70.

76 N°2000655

Vends K7 originales. Prix unitaire : 40 F. (Sorcery, Fighter Pilot, le 5 Axe...). Demander Grégory. Tel.: 35.46.01.45. (après 17h). Dépêchez-vous!

77 N°2000657
Vends CPC 6128 coul. (t.b.e.). + Nbreux disks et jeux, utilitaires. + 13 livres, (assembleur, basic). Le tout cédé a : 4500 F. Eric. Tel.: 64.37.49.61. (après 19h).

77 N°2000684
Vends pour 464 K7 (Karnov, Street Fighter, Road Runner, etc...). Prix : 30 à 60 Frs. Demander William. Tel.: 60.05.05.11.

78 N°2000675
Stop! Affaire! Vend Amstrad CPC 6128 couleur (t.b.e.) avec nbreux. jeux utilitaires, livres, revues, + magnéto K7 sony + nbrses. K7 + kit téléchargement + Joystick et doubleur de Joystick : 4000 F. Tel.: 39.69.27.12. Faites vite!

81 N°2000548
Vends Amstrad 6128 avec Disks Originaux + Synthe Vocal + Housse + Livre Language Machine. Le tout : 3300 F. Vends une trentaine de K7 Amstrad pour 650 F. ALMON ERIC, Route des Ecoles. 81640 MONESTIES. Tel.: 63.76.10.51.

83 N°2000656
Vends CPC 464 mono + Joystick + nbreux. jeux dont Prédator, Sapiens, Enduro Racer etc... Bon état. Vendu avec guide d'initiation au basic. Le tout : 1700 F. Tel.: 94.65.37.15. (après 18h). Urgent!!!

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).

92 N°2000685
Vends CPC 464 Mono + DD1 1 + Extention 64K + Jeux K7 et Disq. Le tout : 2600 F. Demander Antoine. Tel.: 45.06.72.77. (après 18h).

93 N°2000626
Vends Amstrad CPC 464 Moniteur Vert + nombreux jeux : 150 F. + Revues + Joystick. (Tout Micro-Swiches). Le tout en bon état : 2000 F ou avec Multiface 2 + nbreux. jeux et livres Basic Amstrad : 2600 F. Tel.: 43.02.47.67. ERIC.

95 N°2000678
Vends en K7 pour Amstrad : Nigel Mansell, Predator, Superstar Soccer : 80 F, Gold Silver Bronze : 100 F. Demander Pascal. Tel.: 39.78.87.62.

APPLE

CONTACT

06 N°2000677
Apple IIC possédant nombreux logiciels. Cherche tout contact pour échanges, avec Applemaniaques sur (IIc/e/gs), et entraide technique, visuel. Ecrire a : VIARD Patrick, 12 Rue Maurice Mignon. 06200 NICE. Tel.: 93.71.12.14.

VENTES

03 N°2000646
Vends Carte Chat-Mauve. (128KO - 80 Col. - Peritel) et Carte Medos pour Apple IIE. LACAUSSADE HERVE. Tel.: 70.44.45.62. (après 19h30).

30 N°2000544
Cause double emploi, vends Apple IIC, Moniteur IIE, Souris, Joystick, Sac Documentations Livres, nombreux Logiciels, dont Import US, (Ultima III IV, Applenorks, World Class, Leader, Board...). Prix : 5000 F. Tel.: 66.64.69.31.

ATARI

ACHATS

59 N°2000650
Achète 1040 STF avec ou sans mon. coul. + jeux (si possible), en bon état et pas trop cher. Vends Atari 2600 + 10 cart. + 2 Joysticks + man. de jeux vidéo touch. pad. (t.b.e.), (Enduro, Star Raider). Tel.: 20.51.52.20. Demander Thibault.

75 N°2000671
Achète Atari 520 STF (clavier + moniteur), avec jeux si possible 2000 Frs. Demander Rodolphe. Tel.: 43.45.41.01. (après 20h00).

CONTACT

38 N°2000645
Cherche contacts tous domaines sur Atari. Vends aussi magasines et images digitalisées : (30 F disc et frais de port compris). COTTE C. Res. du Parc-les-Noisetiers. 38430 MOIRANS. Tel.: 76.35.44.08. (le week-end).

59 N°2000667
Cherche correspondant(es) programmation sur CBM 64, 520 STF, Amiga 500 et échange sympas sur Amiga et Commodore 64. Ecrivez ou téléphonez a : HAMMERCHMIDT Bertrand, 57 Rue Jules Watteuw. 59510 HEM. Tel.: 20.80.69.56.

ECHANGE

28 N°2000624
Possède Atari 520STF/DF. Cherche contact sérieux. Possède News. Envoyer vos listes. LAMY PATRICK, 35 Rue Gallo-Romaine Marboue. 28200 CHATEAUDUN.

88 N°2000670
Echange Soft sur ST. Réponse assurée. Envoyer liste a : REYNETTE André, 10 Rue Thiers. 88100 SAINT DIE.

VENTES

35 N°2000549
Digitalisation de tous sons ou musiques pour Atari 520 ST ou 1040 ST. Pour + de renseignements. Ecrire a : Mr. VIGNERON P. 52 Rue de Belle Epine. 35510 CESSON SEVIGNE.

59 N°2000540
Vends TO8 + Mon. Coul. + env. 20 Log. sur Discs + Housse pour Clav. et Mon. (t.b.e). : 3600 F. Recherche Atari 1040 ST + Mon. Coul. + Logiciels. (Si possible), en état de marche. Prix raisonnable. Tel.: 20.51.52.20.

67 N°2000623
Vends lecteur 5P1/4 Double Face complet avec cable et alim. et Free Boot pour Atari ST : 1400 F. DELUMEAU ERIC, 18 Rue de Liepvre. 67100 STRASBOURG. Tel.: 88.84.92.17. (après 18h).

73 N°2000620
Vends livre «programmation en GFA 3.0». Neuf + Disk : 330 F. Urgent! Cherche Possesseur Digitaliseur Musique et Digitaliseur Image. (Urgent!!). Contacter : EXCOFFIER DAVID, 35 Rue de Perthuis. 73200 ALBERTVILLE. Merci!

73 N°2000642
Vends pour Atari ST : Explora : 250 F. Dungeon Master : 200 F. Le Manoir du Comte Frozarda : 250 F. Livre «Programmation en GFA 3.0» et disk de micro application. Vends nbrx. jeux sur Thomson TO et MO. Tel.: 79.32.81.59. DAVID.

75 N°2000576
Occase Atari 130XE, Lect. Disks, Lect. K7, 2 Joysticks, bte. rangt. manuels docs., très nbreux. logs., disks vierges. Ch. contacts ST. Le tt. : 1800 F (a saisir). ARNAUD MATHE, 8 Rue Froidevaux. 75014 PARIS. Tel.: 43.22.78.14. (sauf WE).

75 N°2000580
Vends Atari 1040 STF Moniteur Couleur + 1 Joystick + Souris + nombreux Jeux. (Novembre 87). Le tout cédé a : 5500 F. Tel.: 46.27.31.34. (toutes heures).

93 N°2000644
Vends Moniteur Atari SM125. (Très peu servi, parfait état). : 1000 F. FABRICE. Tel.: 48.40.02.57.

95 N°2000456
Vends Atari 520 ST. Neuf sous-garantie + Joystick, Pro 6000 + environ 20 Jeux : 3150 F. Vends Moniteur Couleur, bon état avec Filtre : 1800 F. GUILLAUME CHANTRAINE, Rue de Mora. ENGHIEN-LES-BAINS. Tel.: 34.12.63.73.

COMMODORES

CONTACT

13 N°2000697
Club Magic 64 pour CBM 64 & 128 par correspondance. Journal bimensuel sur DK : test, cours, pa, truc, sos, plans, news, échanges. Envoyer enveloppe + timbre. SVP. LEROUVILLOIS S. Club Magic, 44 Quart. des Vaux. 13400 AUBAGNE.

59 N°2000629
A saisir jeux sur cassettes C64-128 Hyper-Sport Pole Position, Golf, Mission Impossible + Compilations 20 F l'unité : 150 F le lot de 12 jeux + livre multiplan pour C64. BOURDAUDHUI ALAIN. Tel.: 27.68.90.58.

ECHANGE

21 N°2000538
Echange Jeux sur CBM 64/128. Possède Imports, (Marche à l'ombre, Iznogood, Morpheus, Art Studio 2...). Contacter PERCHET OLIVIER, 18 Rue de Bretagne. 21130 AUXONNE. (P.S : K7 uniquement). Merci d'avance.

69 N°2000636
Echange ou vends News sur C64 Disk ou K7. (Poss. : 3 Stooges, Barbarian 2, Mickey). Vends disk vierge + protection : 45 F boîte de 10. Vends jeux electroniques. GIRARD FRED, 14 Rue J.Collet. 69330 MEYZIEU.

74 N°2000686
Echange jeux en K7 CBM64, (Green Baret, Arkanoïd, Iznogood, etc...). Recherche 1541 à moins de 500 F. Contact durable. Réponse assurée. TAMAGNY Frédéric, 43 Rue de la Poste «Les Fyz». 74190 LE FAYET. Tel.: 50.78.37.98.

VENTES

30 N°2000541
Vends CBM 64 + Lecteur K7 + 1 Joystick + 65 Jeux Originaux, (Test Drive, Renegade, Skate Die...) + Adaptateur Peritel + Garant. Prix : 1500 F a débattre. Vente séparée poss. JEROME BARNECHE, 7 Bld Saintenac. 30000 NIMES. Tel.: 66.21.76.99.

31 N°2000554
Vend Imprimante Commodore MPS 1000, (t.b.e.), acheter le 20/12/87. Prix : 1800 F. Contacter BONNET STEPHANE, 15 Avenue de la Gare. 31490 LEGUEVIN. Tel.: 61.86.56.04. (après 19h).

78 N°2000696
A vendre C64 + moniteur coul. + imprimante + lecteur disk + lect. cass. + power cardr. + Joystick + nombreux jeux, (utilitaires traitement de texte, powerplan, etc...). Prix a débattre. Tel.: 39.62.69.04.

91 N°2000611
Vends C128D + (1571) + Moniteur Couleur, (matériel de Janvier 88), + Jane + très nombreux jeux, (Giana, IO...), + Joysticks + Revues + Manuels : 4500 F a débattre. Demander ARNAUD. Tel.: 60.19.10.73.

92 N°2000635
Vends Commodore 64 + Lecteur K7 (1530) + nbrx. Jeux, (Infiltrator, Gauntlet, Ace, Pirates, Defender Of The Crown, etc...). Prix a débattre. Demander BRUNO. Tel.: 46.42.60.34.

93 N°2000539
Vends Originaux C64 : Xper + Base Champignons : 300 F. Calcresult : 200 F. Mongh : 150. Atari ST : Super Base : 300 F. Habwriter 2 : 150 F. Calcomat : 150 F. Neochrome : 100 F. 150 Hebdogiciels : 450 F. MACAIGNE A. BP.20. 93390 CLICHY-SOUS-BOIS.

93 N°2000666
Vends C64 + lect. de K7 + 1541 + nombreux livres + autoformation basic (2 Tomes) + nombreuses disquettes avec News et Utilitaires. Pour tout renseignement. Contacter Eric. Tel.: 48.48.42.18.

93 N°2000687
A saisir : Vends C128, Moni. N/B, impr. MPS 801, (+ list), Joystick, pow. cart., lect. K7, lect. DK, boite a rythm., digit., + nbrx. logiciels. Vendu : 2500 F. CEPISUL Dominique, 12/13 Allée d'Aulnay. 93150 BLANC MESNIL. Tel.: 48.67.70.35.

MSX

ECHANGE

59 N°2000652
Cherche correspondants pour échanger jeux et utilitaires sur MSX 1 et 2. Ecrire a : LEGRAND Frédéric, 121 Rue J.B. Defaux. 59260 LEZENNES.

59 N°2000661
Echange/Vends programmes sur K7 pour MSX1. Envoyer liste. (Pas sérieux s'abstenir). Recherche utilitaire Anglais. FILY Thierry, 18 Rue

des Tilleuls. 59210 COUDEKERQUE-BRANCHE. Tel.: 28.63.63.37.

VENTES

19 N°2000679
A vendre jeux sur VG8020 Philips, cartouches et cassettes. Prix et liste en écrivant a : LAGNOUX Olivier, Le Pourchet. 19000 TULLE. (PS : Prix raisonnables. Merci d'avance!

31 N°2000536
Vends MSX2 HB : 700 F + Jeux : 2900 F. Nemesis 2 : 130 F. The Maze Of Galious : 120 F. Le tout : 3000 F. K7, Alien 8 + Sorcery + River Raid + Hold Fast : 150 F. XAVIER SCHOETTEL, 5 Avenue Emile Zola. 31520 RAMONVILLE. Tel.: 61.73.33.32.

ORIC

VENTES

44 N°2000575
Telestrat peu servi, + trois Disks, (Utilit. + Jeux) : 2200 F. Moniteur Mono Philips : 600 F. Idéal pour créer répondeur télématique, ou échange le tout contre Amstrad 6128 Couleur. Tel.: 40.73.51.17. (de 15h à 18h).

77 N°2000653
Vends Oric Atmos 48KO + lecteur de cassettes Oric + nbreux. Softs + revues. Le tout : 990 F seulement. - N.B.: Parfait pour débuter dans la programmation. Tel.: 64.37.04.87.

78 N°2000654
Vends Oric Atmos + nombreux jeux + magnéto + revues + doc. : 600 F. Tel.: 39.46.03.06.

ECHANGE

75 N°2000521
Echange Logiciels sur PC. (Jeux + Utilitaires). Tel.: 45.58.10.44. (après 18h00).

SPECTRUM

CONTACT

62 N°2000640
Cherche Radio-Am. ou Spec. du Decod Radio avec Ordi de préf. Spectrum. CHAMPAGNE MARCEL, Clos des Chataigniers 28. 6268 PRESLES BELGIQUE. Tel.: 071.39.47.01.

ECHANGE

15 N°2000630
Pour échanges Jeux Spectrum 48K. Ecrire a : Melle. BAUDET SOPHIE, Rue des Primevères. 157270 DOUR BELGIQUE. Réponse assurée. Merci.

VENTES

92 N°2000683
Vends ou échange K7 Spectrum. Ecrire a : BERGER Yannick, 12 Rue Lazare Carnot. 92140 CLAMART.

93 N°2000695
Vends Spectrum + 2 (128K) + nbreux. jeux originaux + 1 manette + manuel : le tout neuf (12.87) : 1800 F. Valeur : 2800 F. Tel.: 48.50.04.22. A BONDY.

THOMSON

ECHANGE

92 N°2000663
Echange jeux sur Thomson dont Enduro-Racer, Praxitel, Ripoux, Communication. ROCHE Arnaud, 7 Résidence George-Sand. 92500 RUEIL-MALMAISON. Tel.: 47.49.26.44.

VENTES

02 N°2000527
Vends Ordinateur Thomson MO6 + 1 Manette de Jeux + Crayon Optique + 30 Logiciels + le Guide d'Utilisation + le Moniteur Mono. Prix : 2000 Frs. S'adresser a : Mr. DOLLE TH., 124 Rue Pasteur. 02390 ORIGNY.

28 N°2000592
Vends TO8 + Ecran Mono + Lect. K7 et Disq + 1 Manette + 1 Crayon Opt. + 22 Jeux K7 + 10 Disqs vierges + nbrex. livres programmes et Basic + 2 Disqs intruction Basic. Prix : 3700 F. Tel.: 37.31.21.26. (le Week End, région Chartres).

60 N°2000525
Vends MO5 avec Lep., 21 Jeux, un Controleur de Manettes, une Manette, (valeur réelle : 5000 F), vendu a : 3000 F. SEILLIER ERIC, 20 Rue d'Hallatte. Pont St Maxence. Tel.: 44.72.40.13.

62 N°2000698
Vends MO6 (128K, Lep. incorporé, t.b.e.), + 1 manette + crayon optique + guide MO6 + cordon péritel + nbreux. jeux, (Arkanoïd, Krakout, Green Beret,...). Pour 1500 Frs. Tel.: 21.50.04.90.

91 N°2000632
Vends TO8 + Lecteur K7 + 9 Jeux en K7 + le guide TO8. Le tout : 2000 F. MERLIN FABRICE, 51 Rue du Docteur Babin. 91220 BRETIGNY SUR ORGE. Tel.: 60.85.12.30. (après 17h).

AUTRES

CONTACT

59 N°2000637
Un Club au service de tous les amateurs du standard MSX. Vente, achat ou échange de logiciels, d'astuces ou même de Pokes. MEGA CLUB MSX, 366 Avenue de Dunkerque. 59130 LAMBERSART. Ecrire pour Info.

DIVERS

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

VENTES

01 N°2000517
Vends PB700 Casio + 30R4 + 170 Listings + Doc. + Cadeaux, (Console Microvision + 8 K7 Interchangeable). Le tout : 1500 Frs. Mr. LAURENT SERGE, Villa Champ Tisserand Lingeat Viriat. 01440 LOUVET.

27 N°2000692
Liquide Softs sur MSX, prix sacrifiés, liste sur simple demande. Cherche contacts sérieux sur Atari a l'étranger. LOQUET Stéphane, 343 Rue Robert Schuman. 27130 VERNEUIL SUR AVRE.

77 N°2000682
Vends ZX 81 + Extention Mémoire + Interface Joystick + Magnéto et 6 Jeux, l'ensemble 500 F. Echange ou recherche 6128 que clavier ou avec adap. peritel. BERCHEM Laurent, Paris 12ème. Tel.: 46.28.97.98. (après 18h).

91 N°2000643
Vends Imprimante DMP 2000. (Peu servie). + Trai. de Texte. Le tout : 1300 F. SYLVAIN NOLIUS, 2 Rue des Noyers. 91220 BRETIGNY. Tel.: (16.1).60.84.20.08.

92 N°2000613
Vends Ordinateur, Console, Jeux Mattel. Language Basic. (Bon pour débutant). (t.b.e.). Prix : 1000 F. Tel.: 42.70.84.27.

95 N°2000612
Vends Console Sega sous garantie + Light Phaser + nombreux jeux. Val. : 2600 F vendu : 1700 F. Tel.: 39.89.67.22.

VOTRE P.A. LA SEMAINE PROCHAINE

COCHEZ LES RUBRIQUES CONCERNANT VOTRE ANNONCE:

STANDARD:

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

RUBRIQUE:

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

TARIFS:

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

NOUVEAU !
Vous pouvez régler votre annonce avec des timbres postaux.

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

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

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

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

CONCOURS TITUS

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

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

1er Prix:
Un téléviseur Couleur 40cm TOSHIBA, PAL, SECAM avec télécommande infrarouge.

Du 2ème au 15ème 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 16ème au 30ème prix:
un Tee Shirt TITUS

Du 31ème au 100ème 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 numéro 8. Vous pouvez participer autant de fois que vous le souhaitez en renvoyant à chaque fois le coupon réponse



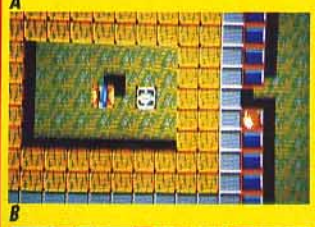
QUESTIONS

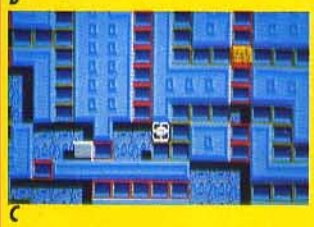
Une seule réponse par question

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?*


A


B


C

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

2

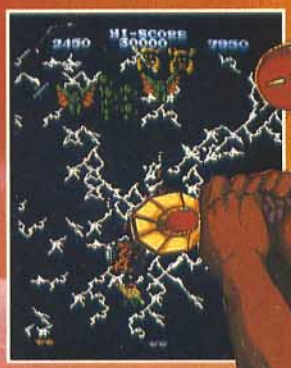
1 _____ *4* _____
2 _____ *5* _____
3 _____

Nom _____ *Prenom* _____
Adresse _____
_____
Code postal _____ *Ville* _____
Age _____ *Ordinateur* _____

VICTORY



Vous commencez ce jeu aux portes du Paradis, selon un scénario égyptien. Après avoir survécu aux monstres de la première phase, vous vous engagez sur la route de la victoire. C'est là que l'action commence réellement. Vous allez rencontrer des vampires, des monstres à 2 ou 3 têtes. Chaque tête pourra vous attaquer indépendamment au moment même où vous penserez avoir pris le dessus. La route continue ensuite à travers un chemin parsemé de tombes remplies des ossements des héros qui vous ont précédé et de bien d'autres horreurs.
Des trappes et des ascenseurs vous emmènent quelquefois contre votre gré à travers d'anciens buildings et sous des lacs et des océans.
Rassemblez les icones au fur et à mesure de votre progression pour consolider votre force d'attaque. Ce jeu macabre et inhabituel a quelque chose de spécial qui le rend très prenant.





SNK
Shin Nihon Kikaku Corp.
©1985 SNK ELECTRONICS CORP.





IRODAID

Imagine
...the name of the game

06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.