JOYSTICK HEBDO

N° 7 • 21 DECEMBRE 1988 L'HEBDO DES JEUX MICRO POUR TOUS STANDARDS

MATA HARI
CHARME · ESPIONNAGE · ACTION



CRACKEZ 63 AVEC TRUCS, ASTUCES, POKES, VIES INFINIES

RESULTAT du CONCOURS TURBO CUP

ZOOM
- Le CHAUD-SHOW : THUNDERBLADE
- TIMBER : IK + SPEEDBALL WANTED

MATA HARI
EN POSTER A L'INTERIEUR

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

DOSSIER WIZBALL
TRUCS ET PLAN





T 2788 - 7 - 10,00 F
3792788010001 00070

JOY'S TOP

ANGLETERRE

—	1	FOOTBALL MANAGER II
▲	2	OUT RUN
NE	3	D.T OLYMPIC CHALLENGE
▼	4	TRACK SUIT MANAGER
NE	5	PETER BEARDSLEY'S FOOTBALL
▼	6	EMPIRE STRIKES BACK
▼	7	ROAD BLASTERS
▲	8	ACE
▼	9	STREET FIGHTER
▼	10	EUROPEAN 5 A SIDE

ALLEMAGNE

—	1	GREAT GIANA SISTERS
—	2	MANIAC MANSION
—	3	PIRATES
▲	4	BUBBLE BOBBLE
▲	5	SUPERSTAR ICE HOCKEY
▼	6	BARD'S TALE III
▼	7	WIZBALL
NE	8	INTERCEPTOR
▼	9	CALIFORNIA GAMES
—	10	TEST DRIVE

U.S.A

COMMODORE

1	T.K.O
2	ULTIMA V
3	DUNGEON MASTER
4	ROCKET RANGER
5	DOUBLE DRAGON

PC

1	LEASURE SUIT LARRY II
2	F.19 STEALTH FIGHTER
3	PRINT SHOP
4	KING'S QUEST IV
5	RACK-EM

HIT PARADE GALACTIQUE



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

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

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

SOMMAIRE

N°7 du 21 au 27 décembre 1988

2 JOY'S TOP
Le Hit parade des meilleures ventes en Angleterre, Allemagne et USA

4 JEUX....CRACK...!
Trucs, astuces, pokes, de :Gunstar, Road Runner, Elite, Beyond the Ice Palace, Karnov, Mag Max, Platoon, Northstar, Starglider, Terrorpods, Wonderboy, Spindizzy, Rampage, Sentinel, Combat zone mentor, Grand Prix Simulator, Zub, Pink Panther, Rygar, Shaolin's Road, Trail Blazer, Army Moves, Game Over, Venom Strikes Back, Krakout, Les Maîtres de l'Univers, Space Harrier, West Bank, Gryzor, Linvingstone, Aaargh, Bionic Commando, Giganoid, Insanity Fight, Thunderblade, Bivouac, Addictaball, Captain Blood, Deflektor, Death Wish II, Road Runner, Thunder Cats, Hunchback, Quartet

10 DOSSIER
Wizball : Plan et Trucs

13 LES NOUVELLES RUBRIQUES
Devenez nos rédacteurs

14 JEUX ET CONCOURS
Les gagnants de TURBO CUP et du poster de Roger RABBIT

15 J'APPRENDS
JOYSTICK BREAKER votre jeu d'arcade

19 CONCOURS TITAN
Participez et gagnez !

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

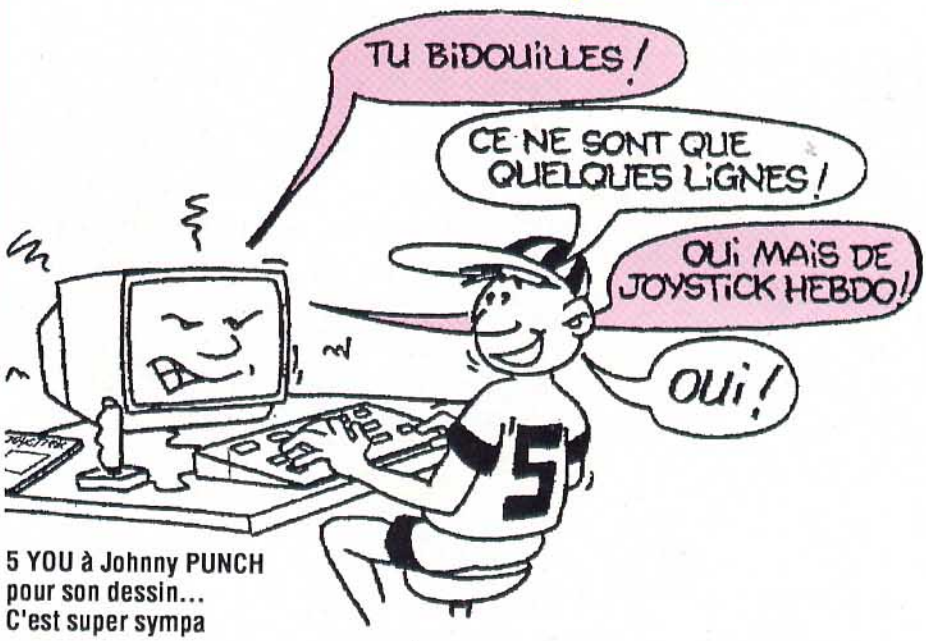
Ce numéro a été tiré à 62 000 exemplaires.



SALUT LES JOYSTICKEURS FOUS !

JOYSTICK Hebdo est comme vos bécanes, il a besoin d'être alimenté, nourri chaque semaine.
Que faut-il lui donner pour qu'il soit toujours le plus bô ? : des trucs, des astuces, des bidouilles et aussi ... des lecteurs.
Vous êtes plus de **60 000** à nous lire chaque semaine, **60 000** à apprécier sans modération chacune des pages.
Mais certains de vos copains ne connaissent pas encore **JOYSTICK Hebdo** et ne peuvent donc pas partager votre passion.
Parlez-en autour de vous, devenez les ambassadeurs de **JOYSTICK Hebdo** et vous en serez récompensés. Comment ? C'est tout simple. Avec plus d'acheteurs encore, **JOYSTICK Hebdo sera plus bô**, votre plaisir n'en sera que plus grand !
Vous pourrez même gagner un abonnement gratuit si vous faites abonner 5 copains.
Allez donc faire un p'tit tour du côté de la page 30

Le JOY'S TEAM vous souhaite un NOYEUX JOEL



5 YOU à Johnny PUNCH pour son dessin... C'est super sympa

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

GUNSTAR

Le premier qui dégaine est un brave...star!

```
1 REM Vies infinies sur GUNSTAR
2 REM Charge le jeu et fais un RESET
3 REM avant de taper ce listing
1Ø A=234
2Ø FOR I=8367 TO 8372
3Ø POKE I,A
4Ø NEXT
5Ø POKE 8387,A
6Ø POKE 8388,A
```

Salut les Micromaniaks
Le message passe, nous commençons à recevoir vos trucs et astuces sur AMIGA et ST. On vient même de recevoir un soluce sur Mac... la classe... KOI...! Mais ne nous en voulez pas, il nous est impossible pour l'instant de répondre à chacune de vos lettres. Ne soyez ni surpris, ni déçus si vos trouvailles ne paraissent pas encore. Ça va sûrement venir.
Le JACK'S POKE a encore frappé cette semaine...28 gagnants !
Julien BONNANS • Bertrand JESENBERGER • Sylvain LIOTARD (200F chacun) et Joël VIALETTE • Nicolas CABARROU • Damien BONVARLET • Frédéric BENYAHIA • Frédéric HELLER Jean Michel BURGESS • Williams MOUTAFIS • Denis COIFFIER • CLAUDIUS • Sébastien LAPSZYNSKI • Frédéric STRZEMPEK • Michaël ALLALI • Olivier BALLANTZIAN • Antoine ROMO • Stéphane DA SILVA GOMES • Joël PALUD • Christophe VOILOT • David EXCOFFIER • Alexandre PEYRON • William GENESTINE • Frédéric HUBERT • Vincent BONDAIS

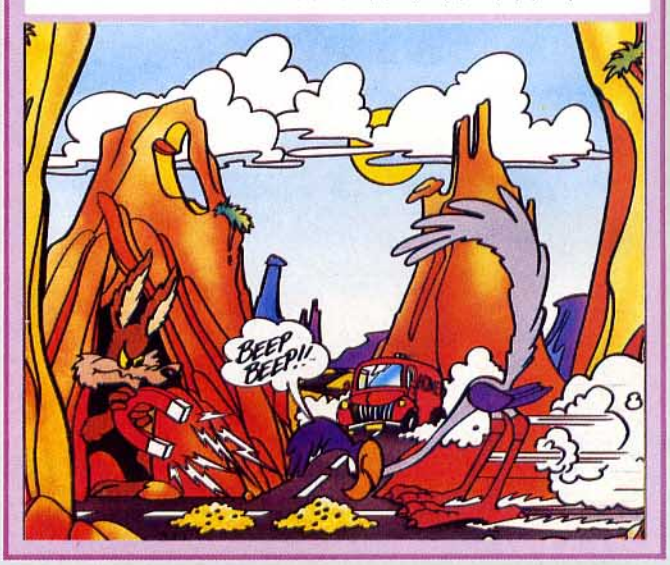
JOYSTICKEZ bien.... et à Mercredi prochain
Daniel & Daniel

AMSTRAD

ROAD RUNNER

Bip-Bip!...Vvvrrraaoooummmm! Sans ce listing, vous pouvez toujours...courir!

```
 1 'Vies infinies sur ROAD RUNNER
 2 'version Disquette
1Ø B=Ø:MODE Ø:LOAD"BORDER",&CØØØ:MEMORY &5FFF
2Ø FOR I=&6ØØØ TO &6Ø23:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
3Ø IF B=2664 THEN CALL &6ØØØ
4Ø PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
5Ø DATA 6,2,33,34,96,17,36,96,2Ø5,119,188,33,Ø,1,2Ø5,131,188,2Ø5
6Ø DATA 122,188,62,Ø,5Ø,38,2,5Ø,39,2,5Ø,4Ø,2,195,Ø,1,114,114
```



AMSTRAD

ELITE

Un listing pour devenir ELITE devin!

```
 1 'Donne tout à l'infini sur ELITE
 2 'version Disquette
1Ø MODE 1:BORDER Ø:INK Ø,Ø:INK 1,24:INK 2,15:INK 3,6
2Ø WINDOW #1,14,26,12,12:WINDOW #2,14,26,14,14
3Ø LOAD"common2x",&CØØØ:OPENOUT"X":MEMORY &83F:CLOSEOUT
4Ø LOAD"largeaxx",&84Ø:LOAD"comonxx",&1A4Ø
5Ø POKE &4C56,24:POKE &5Ø7F,Ø:POKE &4FØ2,Ø:POKE &382D,Ø
6Ø POKE &4CØ8,Ø:POKE &4C12,Ø:POKE &4BFA,Ø:POKE &3849,Ø
7Ø POKE &3866,Ø:POKE &35CB,Ø:POKE &7A4F,Ø:POKE &7AA8,Ø
8Ø POKE &896B,Ø:POKE &8A8F,Ø:POKE &49Ø2,&21:POKE &49Ø6,&F6
9Ø POKE &49Ø8,Ø:POKE &FE78,3:POKE &FE86,&18:POKE &8932,&18
1ØØ POKE &48C3,Ø:POKE &48CD,Ø:POKE &2F6A,Ø:POKE 2F7A,&C9
11Ø POKE &787C,Ø:POKE &7B61,Ø:POKE &1E63,&C3:CALL &1C82
```

AMSTRAD

BEYOND THE ICE PALACE

Un listing pour garder son sang-froid, rester de glace, mais réchauffer l'ambiance!

```
1Ø ' Vies et esprits infinis, immunité après perdre une vie, fragilité des murs sur BEYOND THE ICE PALACE
2Ø ' Version Cassette de Julien BONNANS
3Ø MODE 1:FOR N=&82ØØ TO & &821B:READ A$:POKE N,VAL("&"+a$):NEXT
4Ø INPUT"Vies infinies";a$:IF UPPER$(a$)="O" THEN POKE &82Ø1,&A7:POKE &82Ø6,&C9
5Ø INPUT"Esprits infinis";a$:IF UPPER$(a$)="O" THEN POKE &82ØB,Ø
6Ø INPUT"Immunité après perdre une vie";a$:IF UPPER$(a$)="O" THEN POKE &821Ø,&C9
7Ø INPUT"Murs fragiles";a$:IF UPPERS(a$)="O" THEN POKE &8215,Ø
8Ø PRINT:PRINT"Mettre la cassette originale..."
9Ø FOR N=1 TO 1ØØØ:NEXT:MEMORY &7FFF:MODE 1:LOAD"!", &8ØØØ:POKE &8Ø76,Ø:POKE &8Ø77,&82:CALL &8ØØØ
1ØØ DATA 3E,3D,32,38,D,3E,21,32,34,FF,3E,3D,32,75,E7,3E,3A,32,D3,E,3E,C8,32,29,CF,C3,Ø,1
```



KARNOV

Le listing qui finit sa nuit au KARNOV hotel!

```
 1 REM Vies infinies sur KARNOV
1Ø PRINT CHR$(147):FOR I=56Ø TO 618
2Ø READ A:POKE I,A-5:C=C+A:NEXT
3Ø IF C=667Ø THEN CALL 56Ø
4Ø PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
5Ø DATA 37,49,252,174,73,146,21Ø,8,174,7,146,211,8,61,37
6Ø DATA 113,25Ø,81,86,8,174,213,146,21Ø,8,174,8,146,211
7Ø DATA 8,174,123,146,211,6,81,213,8,174,7,146,5Ø,14,174
8Ø DATA 1Ø3,146,53,14,81,24Ø,7,174,17Ø,146,228,133,81,5,133
```



AMSTRAD

MAG MAX

Et il fait le maximum!

```
 1 REM MAG MAX version Cassette
1Ø DATA 17,64,Ø,33,255,171
2Ø DATA 62,91,5Ø,75,Ø,62,153,5Ø,78,Ø
3Ø DATA 62,185,5Ø,11,185,84,77,72,62,46,5Ø,14,185,237
4Ø DATA 75,2,188,6,138,17,Ø,185,197,26,213,17,121,3
5Ø DATA 145,33,138,185,174,119,35,29,32,25Ø,21,32,247,2Ø9
6Ø DATA 19,193,79,5,32,23Ø,221,33,217,187,17,131,Ø,2Ø5
7Ø DATA 1Ø3,187,33,67,16Ø,34,9Ø,188,195,3,188,62,2Ø1,5Ø
8Ø DATA 193,26,195,Ø,2
9Ø MEMORY 14266: LOAD "",14273
1ØØ FOR A=14267 TO 14272: READ B: POKE A,B: NEXT
11Ø FOR A=14314 TO 14323: READ B: POKE A,B: NEXT
12Ø FOR A=4Ø96Ø TO 41Ø34: READ B: POKE A,B: NEXT
13Ø CALL 14267
```



PLATOON

Pff! Trop facile, on vous apporte les listings sur un...PLATOON

```
1 REM munition et moral illimité
2 REM pour le premier tableau
3 REM pour PLATOON
1Ø DATA 37,49,252,37,113,25Ø,174,56
2Ø DATA 146,2Ø1,7,174,7,146,2Ø6,7
3Ø DATA 81,172,7,174,79,146,116,6
4Ø DATA 174,7,146,117,6,174,93,146
5Ø DATA 216,7,174,1Ø1,146,119,231,81
6Ø DATA 86,8,174,86,146,2Ø1,7,174
7Ø DATA 8,146,2Ø6,7,174,227,146,119
8Ø DATA 231,174,178,146,59,194,146
9Ø DATA 21,194,146,216,194,174,5
1ØØ DATA 146,119,194,81,5,9
11Ø FOR A=544 TO 619: READ B
12Ø POKE A,(B-5): S=S+B: NEXT
13Ø IF S<>9128 THEN PRINT "ERREUR":END
14Ø PRINT "INSEREZ CASSETTE ... *: SYS 544
```

AMSTRAD

NORTHSTAR

Tapez ce listing, et vous ne perdrez plus le nord.

```
 1 REM Vies infinies pour NORTHSTAR version Cassette
1Ø MODE 1:MEMORY &3Ø39
2Ø B=Ø:FOR I=128 TO 157:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
3Ø IF B<>1497 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
4Ø LOAD"",1664Ø:CALL 128
5Ø DATA 33,Ø,65,17,Ø,1,1,Ø,2,237
6Ø DATA 176,33,148,Ø,34,5,1,195
7Ø DATA Ø,1,33,Ø,24,34,12,41
8Ø DATA 195,132,3,74
```



AMSTRAD

PLATOON

```
1 'Vies, munitions, grenades, moral et temps infinis
2 'pour PLATOON version Cassette
1Ø DATA 33,31,128,1,49,1,17,3,128,62,37
2Ø DATA 243,237,79,237,95,174,235,119,35,19,11,12Ø
3Ø DATA 177,32,242,33,37,16Ø,34,68,128,195,31,128,33,65
4Ø DATA 16Ø,17,16,255,237,83,227,69,1,1Ø7,Ø,237,176,33
5Ø DATA 24,2,34,84,81,175,5Ø,128,68,195,Ø,64
6Ø DATA 58,Ø,16,254,182,4Ø,62,254,32,4Ø,22
7Ø DATA 62,253,5Ø,214,8,62,42,5Ø,12Ø,16,62,253,5Ø,1Ø6
8Ø DATA 9,62,195,5Ø,17Ø,8,24,71,62,253,5Ø,233,11,5Ø
9Ø DATA 122,7,5Ø,72,21,62,253,5Ø,199,24,62,2Ø5,5Ø,137
1ØØ DATA 9,175,5Ø,145,2,5Ø,217,4,5Ø,218,4
11Ø DATA 5Ø,18Ø,12,24,35,62,253,5Ø,17,16,175
12Ø DATA 5Ø,24,16,5Ø,25,16,5Ø,1Ø1,22,62,2Ø1,5Ø,29
13Ø DATA 22,62,253,5Ø,156,8,62,1Ø2,5Ø,85,2,62,253,5Ø
14Ø DATA 44,5,195,64,Ø
15Ø MEMORY 32767: MODE 1: C=Ø: FOR A=4Ø96Ø TO 41131
16Ø READ B: POKE A,B: C=C+B: NEXT
17Ø IF C <> 15278 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DONNEES": END
18Ø ' PREMIER TABLEAU
19Ø POKE 41Ø47,58: POKE 41Ø52,2Ø1: POKE 41Ø37,58: POKE 41Ø42,2Ø1
2ØØ ' DEUXIEME TABLEAU
21Ø POKE 41Ø59,58: POKE 41Ø7Ø,58: POKE 41Ø75,1
22Ø ' TROISIEME TABLEAU
23Ø POKE 41Ø95,33: POKE 41115,58: POKE 4112Ø,Ø: POKE 41125,58
24Ø PRINT "INSEREZ LA CASSETTE ... ": FOR T=1 TO 1ØØØ: NEXT
25Ø ON ERROR GOTO 28Ø: I TAPE
26Ø MODE 1: LOAD "!",32771: CALL 4Ø96Ø
```

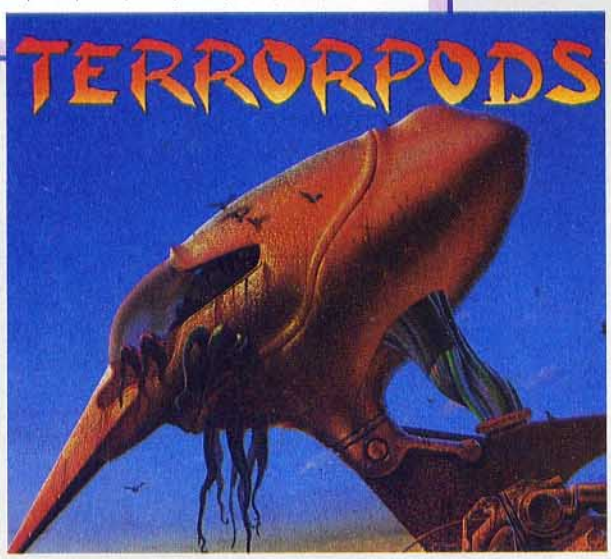


C64

TERRORPODS

Touche pas à mon pod!

```
 1 REM Energie infinie sur Terrorpods de Bertrand JESENBERGER
 2 REM Charge le jeu; fais un Reset; tape ce listing puis fais RUN
1Ø READ A:IF A THEN POKE A,165:GOTO 1Ø
2Ø DATA 5656,5743,6115,6925,8243,562Ø,5661,8248,Ø
3Ø SYS 2176
```



AMSTRAD

STARGLIDER

La chasse à la machine volante, un jeu au ras des paquerettes de l'espace!

```
1 REM Invulnéranilité et armes infinies
2 REM pour STARGLIDER version Disquette
1Ø MODE 1:BORDER:INK Ø,26:INK 1,Ø:INK 2,6:INK 3,2
2Ø LOAD"loadpic.scr",49152:MEMORY 8191
3Ø LOAD"K32",8192:LOAD"K16",49152
4Ø POKE 2586Ø,Ø
5Ø POKE 25443,195:POKE 25444,113
6Ø POKE 25353,195:POKE 25354,23
7Ø POKE 25398,195:POKE 25399,68
8Ø POKE 6299Ø,1:POKE 62991,1
9Ø POKE 6415,24:POKE 62992,1
1ØØ POKE 25843,24:POKE 25844,7
11Ø POKE 39112,Ø:POKE 39113,Ø
12Ø POKE 39114,Ø:CALL 63232
```

AMSTRAD

SPINDIZZY

Boule qui roule n'amasse pas source!

```
1 'Vies et temps infinis sur SPINDIZZY version Disquette
10 MODE 1:FOR I=49152 TO 49170
20 READ A:POKE I,A:NEXT:CALL 49152
30 DATA 33,64,0,17,192,176,62,106,205,161
40 DATA 188,62,201,50,94,168,195,0,176
```

SPINDIZZY

```
 1 REM Temps infini sur SPINDIZZY
 2 REM DE LIOTARD Sylvain
10 F=679
20 READ A
30 POKE F,A
40 F=F+1
50 IF A<>255 THEN 30
60 SYS 679
70 LOAD
80 DATA 120,169,52,133,1,162,6,189,7,8,157,0,223,202,16
90 DATA 247,169,55,133,1,88,96,255
```

RAMPAGE

Un listing de plus par RAMPAGE!

```
1 REM Apport sans limite de monstres
2 REM pour les trois joueurs
3 REM sur RAMPAGE
10 DATA 174,194,146,32,6,174,187,146
20 DATA 34,6,174,160,146,35,6,81
30 DATA 165,202,174,54,146,164,7,174
40 DATA 239,146,165,7,101,174,183,146
50 DATA 45,8,174,21,146,46,8,37
60 DATA 49,252,37,113,250,174,21,146
70 DATA 243,7,81,86,8
80 SYS 65371: PRINT CHR$(5)
90 FOR A=4256 TO 4308:READ B:POKE A,(B-5)
100 NEXT: PRINT "INSEREZ LA CASSETTE ... "
110 INPUT "TAPEZ RETURN POUR CHARGER"
120 SYS 4285
```



AMSTRAD

SENTINEL

Qui va là? JOYSTICK Hebdo! Ok, c'est votre tour de tape!

```
 1 REM Invunérabilité pour SENTINEL version Cassette
10 MEMORY 12288:B=0
20 FOR I=48640 TO 48664:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
30 IF B<>2315 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
40 LOAD"sentinel1":CALL 48640
50 DATA 33,56,189,54,27,33
60 DATA 72,187,54,195,35,54
70 DATA 19,35,54,190,195,0
80 DATA 63,33,243,44,54,195
90 DATA 201
```



AMSTRAD

WONDER BOY

Qu'est ce qui fait marcher le BOY? C'est la pile Wonder!

```
10 REM Vies infinies sur WONDER BOY version Disquette
20 MEMORY &A5FF:READ A$:WHILE A$<>"END":POKE &A600+I,VAL("&"+A$):READ A$:I=I+1
30 WEND:CALL &A600:MODE 1:PRINT"INSERER WONDERBOY":CALL &BB18:IRD,&4000,14,0,5
40 IF PEEK(&412D)<>5 THEN CLS:PRINT"CE N'EST PAS WONDERBOY":END
50 POKE &412D,&FF:IWR,&4000,14,0,5:IRD,&4000,0,65:OUT 100,1:RUN"BOY
60 DATA 21,09,A6,01,0D,A6,C3,D1,BC,FC,A6,0D,A6,15,A6,C3,1A,A6,C3,30,A6,52,C4
70 DATA 57,D2,00,21,66,C6,22,57,A6,CD,35,A6,DF,57,A6,AF,32,A8,A8,3C,3C,32,A4
80 DATA A8,C9,21,4E,C6,18,E8,FE,04,38,0F,DD,7E,00,DD,23,DD,23,32,A4,A8,3E,FF
90 DATA 32,A8,A8,DD,4E,00,DD,56,02,DD,6E,04,DD,66,05,1E,00,C9,4E,C6,07,END
```

OOOPS!!!

Sur AMSTRAD, dans le listing d'HEAD OVER HEELS version Cassette de la page 6, du N°4, il faut changer le CALL &BE00 de la ligne 40 par CALL &BE80.

Dans le listing d'ARMY MOVES version Cassette de la page 4, du N°5, il faut changer la ligne 30 par :
30 CALL &A000

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

COMBAT ZONE MENTOR

Voici un jeu qu'on dirait XEVIOUS, nous disions donc XEVIOUS II.
Mettez vous en mode PAUSE, et appuyez simultanément sur SHIFT+A+S+D+C pour le mode SHOWSCAPE ou FREESCAPE et SHIFT+A+S+D+C+B pour le CHEAT MODE.

GRAND PRIX SIMULATOR

Pendant la présentation, tape le mot 'TRACK' suivi de la lettre correspondant au circuit de départ (A-N). Tout en appuyant sur cette lettre, presse sur 1 ou 2 pour demarrer le jeu.

ZUB

Et Un petit poke de Joël VIALETTE :
POKE &BED1,Ø
POKE &BEØ6,&C9

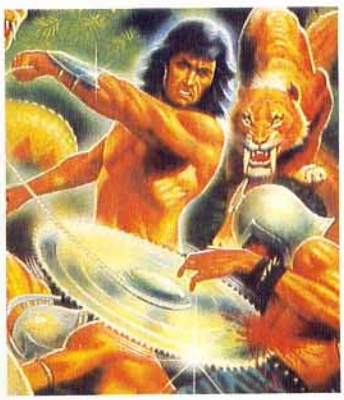


PINK PANTHER



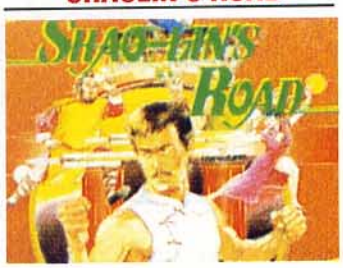
Voilà un moyen très simple pour se débarrasser du somnambule. En effet, au début du jeu, vous devez doubler le somnambule jusqu'à que l'on soit bloqué par le mur. Choisissez dans la bulle d'option le symbole (ressort) : après faites un pas vers l'arrière et gonflez l'objet sélectionné. Le somnambule arrivera, marchera sur l'objet qui est un ressort, et donc sautera et restera coincé dans le mur. (Nicolas CABARROU)

RYGAR



Vies infinies :
POKE &2C38,Ø
(Damien BONVARLET)

SHAOLIN'S ROAD



Pour avoir des vies infinies :
POKE &1B1Ø,Ø
(Damien BONVARLET)

TRAIL BLAZER

	NORMAL	MONTANT	CROISE	ARCHE
BALLON	RIEN	8ØØ,64	8ØØ,128	8ØØ,192
RESSORT	8ØØ,1	8ØØ,65	8ØØ,129	8ØØ,193
FAUTEUIL	8ØØ,2	8ØØ,66	8ØØ,13Ø	8ØØ,194
CUBE	8ØØ,3	8ØØ,67	8ØØ,131	8ØØ,195
BULLE	8ØØ,4	8ØØ,68	8ØØ,132	8ØØ,196
SOUCOUPE	8ØØ,5	8ØØ,69	8ØØ,133	8ØØ,197
SOURIS	8ØØ,6	8ØØ,7Ø	8ØØ,134	8ØØ,198
CITROUILLE	8ØØ,7	8ØØ,71	8ØØ,135	8ØØ,199

(CORNEILLIE Fabien)

COMMODORE

ARMY MOVES

Le code pour changer de tableau : 15863 (Frédéric BENYAHIA)

GAME OVER



Et enfin, pour passer à la 2ème partie, le code "ZAPPA". (Frédéric HELLER)

VENOM STRIKES BACK

Codes : MAYHEM, TRANSMOGRIFY, PEDALS OF DOOM (Jean-Michel BURGESS)

KRAKOUT

Choix du tableau :
Nb=N° du tableau
POKE 32934,NB
POKE 44388,234
POKE 44389,234
POKE 4439Ø,234
SYS 32837

LES MAITRES DE L'UNIVERS

Pour avoir de l'energie infinie
POKE 6268,96
Pour le temps infini
POKE 12638,234
POKE 12639,234
POKE 1264Ø,234
Pour les vies infinies
POKE 12651,234
POKE 12652,234
POKE 12653,234
POKE 6262,172

SPACE HARRIER

Anticollision :
POKE 6543,Ø
Autofire :
POKE 7231,Ø
Vies infinies :
POKE 6Ø1Ø,173
Temps infini :
POKE 5834,96

MARBLE MADNESS



POKE 2129Ø,234
POKE 21244,2Ø8
SYS 16384

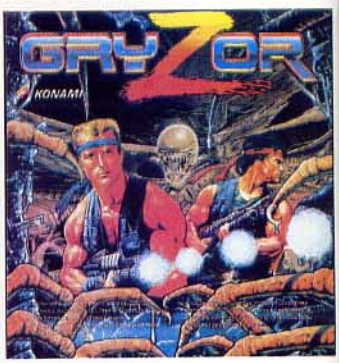
WEST BANK

Faire un reset apres le chargement puis tape,
POKE 12713,165
SYS 41ØØ

PC

GRYZOR

Dès que l'on arrive, courrir au pont en tuant les premiers ennemis. Ne pas passer le pont, il est miné, tuer le canon sur piveau, puis se coller à la porte,



les canons ne peuvent pas nous atteindre. Une fois dans le souterrain, se placer juste devant les cibles et tirer. Devant les grands murs, se placer sous le premier canon on ne peut pas être touché. Puis tirer l'oeil mouvant. Et voilà, fini le premier niveau. (Williams MOUTAFIS).

MSX

LIVINGSTONE

Affiche le code pour Livingstone. A taper en basic.

SCREEN 1:PRINT"OPERA"
BLOAD"CAS:",R
ou
LOAD"CAS:",R
(Denis COIFFIER)

AMIGA

AAARGH

Pour entretenir le feu de son animal,il faut avaler a intervales reguliers quelques personnes sur le sol. Pendant les combats,pour remporter la victoire faites : joystick+bouton de feu enfoncer (joystick a droite si vous etes un dragon et a gauche si vous etes un ogre). En restant comme ceci les combat tourneront toujours en votre faveur.

BIONIC COMMANDO

Pour finir le deuxième tableau : Monter d'un étage. Aller à droite jusqu'à être bloqué. Monter le plus droit et le plus rapidement



possible. Se mettre à droite du premier gorille et le tuer. Monter d'un étage. Aller à droite en tirant, passer sous le premier tonneau que lance le gorille. Aller à droite. C'est fini!

GIGANOID







Pour vaincre la 1er tête facilement mettez votre raquette a l'extreme gauche de l'ecran comme ceci la balle ira entre le haut de l'ecran et la tête.Cette manoeuvre répètees aura pour effet de faire exploser la tête.

INSANITY FIGHT

Pour choisir votre tableau : appuyer simultanement sur le bouton de feu du joystick,les 2 boutons de la souris + la lettre "L" au clavier.

ATARI

THUNDERBLADE



Les joystickeurs bidouilleurs n'ont pas perdu de temps. Thunderblade est à peine sorti depuis une semaine que voilà déjà la vie infinie avec un éditeur de secteur. Editer le fichier THUNDER.PRG, cherchez la valeur : 5379ØØØØ7E9A que vous trouverez deux fois et remplacer à chaque fois par : 4E714E714E71 (Claudius)

BIVOUAC

Quand vous êtes en train de grimper et si votre alpiniste commence a s'endormir, pour ne pas tomber, il faut taper entrer, puis cliquer la tête de l'alpiniste, ensuite choisir les sangles. Cliquer le sac à dos et faire manger l'alpiniste jusqu'à temps que la tête endormie disparaîsse. (LAPSZYNSKI Sébastien)

ADDICTABALL

Appuyez sur U et C simultanément, puis le nombre de votre choix pour passer à un autre tableau. (STRZEMPEK Frédéric)

CAPTAIN BLOOD

Dans l'Arche du Captain Blood, il faut retrouver et détruire cinq de vos cφlonnes, et comme vous l'apprend le jeu, il y a en tout cinq races différentes dans la galaxie. Simple coïncidence...? (ALLALI Michaël).

DEFLEKTOR

Pour avoir 2 vies en plus : éditer le fichier de démarrage puis remplacer 5433FCØØØ3 par 5433FCØØØ5. (BALANTZIAN Olivier)

SPECTRUM

GAME OVER

Code pour atteindre le deuxième monde : 18Ø24 (Antoine ROMO)

DEATH WISH III



Suite à la semaine dernière un autre poke de Stéphane DA SILVA GOMES :

Pour avoir des munitions infinies :
POKE 38678,183
Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE 39353,183
POKE 433Ø1,183

ROAD RUNNER

Pour avoir à manger à profusion:
POKE 3914Ø,Ø

THUNDERCATS



Et toujours Stéphane DA SILVA GOMES.
POKE 314Ø1,Ø
POKE 314Ø2,Ø

ORIC

HUNCHBACK

Et un poke de PALUD Joël

POKE #6FA4,39
POKE #5B55,255

THOMSON

GAME OVER

Pour accéder à la deuxième partie, il suffit de charger la première partie, initialiser, charger la deuxième partie, et enfin taper le code 31868. (Christophe VOILOT)

AIGLE D'OR

Pour tous ceux qui sont encore coincés dans l'Aigle d'Or, lorsque vous tombez dans les trappes et que vous n'avez pas de corde, appuyez sur CNT-C et faites GOTO 1ØØØ. Et hop! (David EXCOFFIER)

KRAKOUT

Un truc trop génial. Pour jouer, vous savez tous qu'il faut branchez la manette sur le port (2) du clavier. Bon maintenant mettez-vous au premier écran et branchez la manette sur le port (1) du clavier. Et appuyez sur fire, comme ça vous pouvez aller à n'importe quel écran. (Alexandre PEYRON)



SEGA

QUARTET

Pour écouter les musiques. Appuyer 4 fois sur le bouton pause, puis mettre la manette (2) vers le haut et presser le bouton (1), puis sélectionner avec la manette (2), manette vers le bas. Pour choisir son tableau même principe, sauf qu'il faut appuyer 12 fois sur pause.(William GENESTINE)

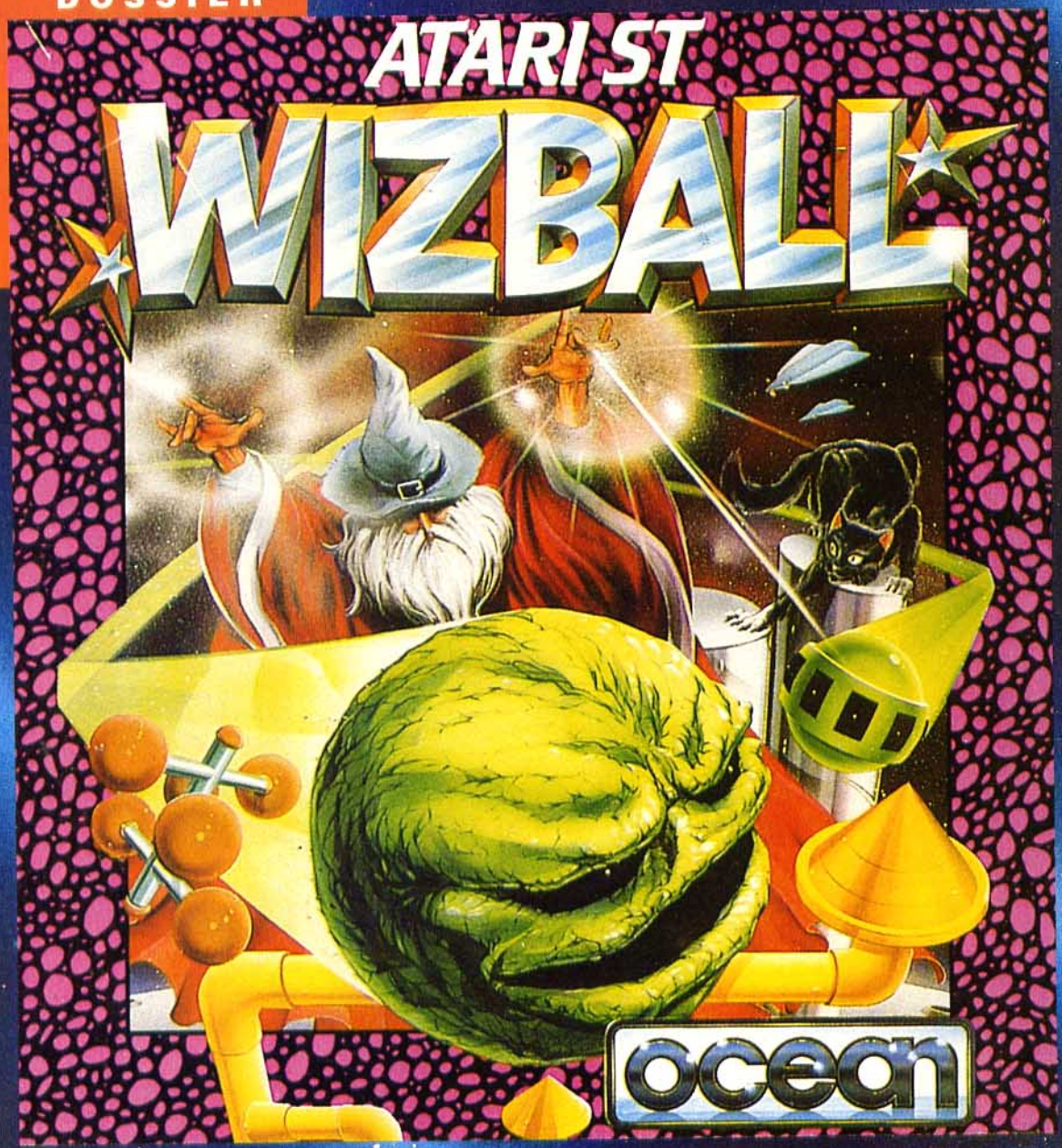


SPACE HARRIER

Pour pouvoir continuer la partie après un Game Over, il suffit de positionner le joystick en diagonale, vers le bas à gauche. Mais attention ça ne marche que trois fois. (Frédéric HUBERT)

ATARI ST

WIZBALL



AMIGA

Tape RAINBOW après avoir mis le jeu en pause (barre espace). Reprends le jeu et appuie à nouveau sur la barre espace. Appuie sur "c" pour compléter le pot avec la couleur présente.

COMMODORE

Vies infinies :
POKE 27434,234
POKE 27435,234
POKE 27436,234
Invulnérabilité :
POKE 325Ø7,234
POKE 325Ø8,234
POKE 325Ø9,23Ø
Exécution :
SYS 25481

AMSTRAD

```
 1 REM Vies infinies pour WIZBALL version Cassette
1Ø MEMORY 12288: B=Ø
2Ø FOR I=4864Ø TO 48753: READ A: POKE I,A: B=B+A: NEXT
3Ø IF B <> 11789 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS": END
4Ø LOAD "wizbal1": CALL 4864Ø
5Ø DATA 33,244,55,54,195,35
6Ø DATA 54,22,35,54,19Ø,33
7Ø DATA 64,Ø,229,33,Ø,185
8Ø DATA 229,195,2Ø1,55,229,33
9Ø DATA 11Ø,Ø,54,222,35,54
1ØØ DATA 21,35,54,137,225,241
11Ø DATA 243,2Ø1,33,46,185,54
12Ø DATA 237,35,54,75,35,54
13Ø DATA 2,33,46,185,17,46
14Ø DATA 121,1,38,Ø,237,176
15Ø DATA 62,121,5Ø,71,121,5Ø
16Ø DATA 75,121,5Ø,83,121,62
17Ø DATA 2Ø1,5Ø,84,121,2Ø5,46
18Ø DATA 121,221,33,217,187,17
19Ø DATA 198,Ø,2Ø5,1Ø3,187,33
2ØØ DATA 145,19Ø,54,195,35,54
21Ø DATA 1Ø3,35,54,19Ø,195,3
22Ø DATA 188,33,58,169,54,167
23Ø DATA 33,Ø,192,195,245,191
```

COMMODORE

```
1 REM Vies illimitées, immunité totale,
2 REM contrôle de direction et armement
3 REM dès le départ pour WIZBALL
10 DATA 5,37,170,249,174,19,146,7,9,174
20 DATA 197,146,8,9,101,165,26,190,41,197
30 DATA 158,41,8,141,21,252,174,41,138,187
40 DATA 174,8,138,188,81,48,5,174,49,146
50 DATA 47,112,146,256,131,174,6,146,46,119
60 DATA 146,30,119,81,8,6,75,91,72
70 READ X: FOR A=49152 TO 49209: READ B
80 POKE A,(B-X): C=C+B: NEXT
90 IF C<>6048 THEN PRINT "ERREUR DONNEES": END
100 POKE 49190,44: POKE 49193,44
110 PRINT "INSEREZ LA CASSETTE ET TAPEZ <SHIFT>"
120 WAIT 653,1: POKE 816,0: POKE 817,192: LOAD
```

AMSTRAD

Vies infinies pour la version disquette :
POKE &A93A,&A7
POKE &A92B,&C3

SPECTRUM

Invincibilité :
POKE 36831,58
Vies infinies :
POKE 37052,0

AMSTRAD

Prends des perles en partant de l'écran sans arrêter de tirer jusqu'à en attraper une. Tu dois avancer de plusieurs cadres au lieu d'un seul (avec l'option) . Avec une Catelite, le truc ne fonctionnera pas.

ATARI

Pour avoir des vies infinies, il suffit de prendre un éditeur de secteur et d'éditer la disquette. Aller au secteur 518 et chercher 33FC0004 qui se trouve dans le même écran un peu plus bas. Remplace-les par 33FC00FF

AMSTRAD

Pour la version cassette.
Invulnérabilité :
POKE &8100,0
POKE &8101,0
POKE &8102,0
Passer à travers les obstacles :
POKE &81CB,0
POKE &81CC,0
POKE &81CD,0
Fluide permanent :
POKE &8133,0
POKE &8134,0
POKE &8135,0



AMSTRAD et COMMODORE

Pour avoir des vies infinies, tape 'WIZBORE' lors de l'écran principal. (Vincent BONDAIS)



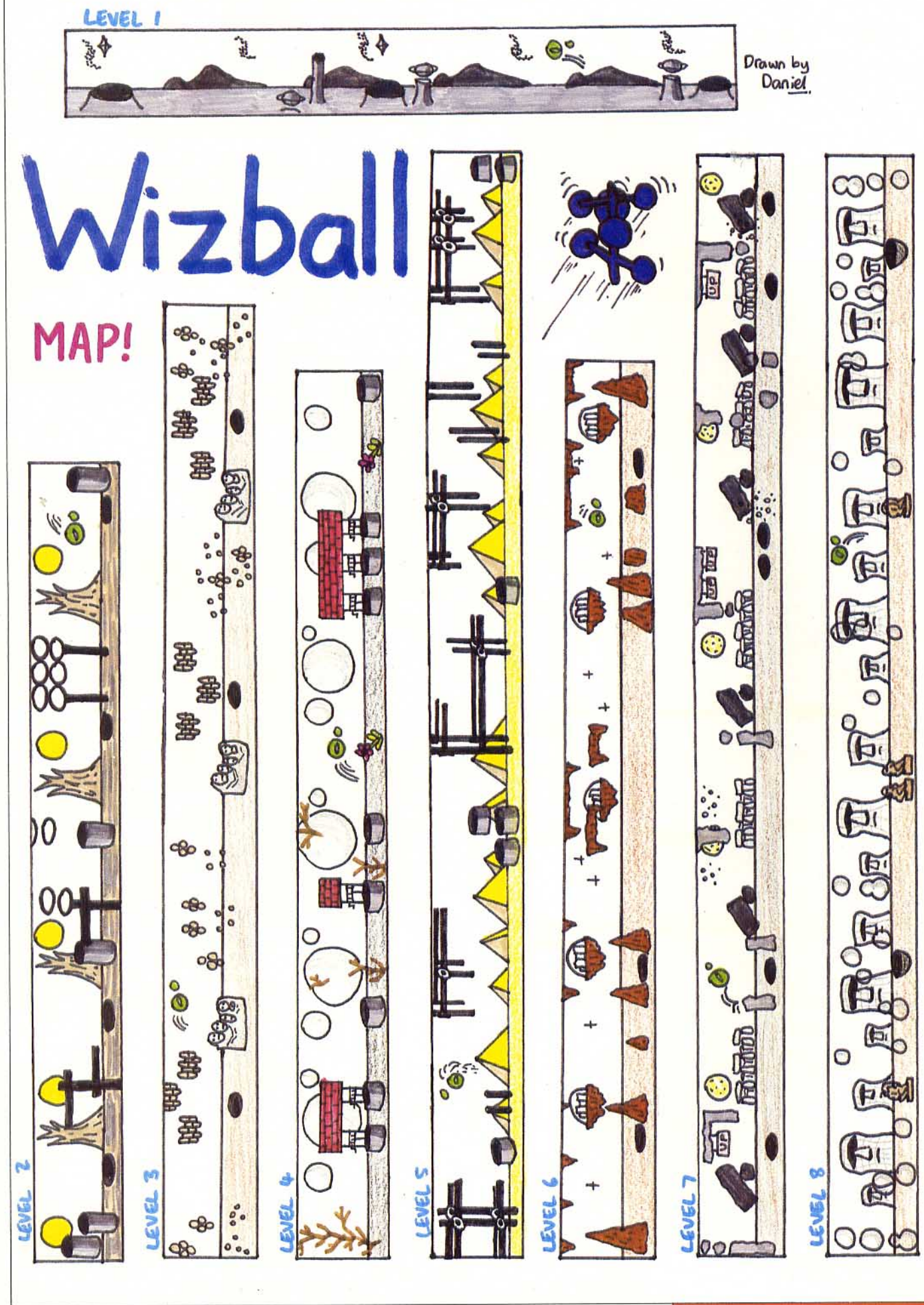
AMSTRAD

Pour bien controler le WIZBALL, il faut ramasser les objets et secouer le Joystick deux fois jusqu'à ce que le premier icône arrête de clignoter. La bombe ne sert pas à grand chose, mais par contre il faut prendre CATELITE pour pouvoir finir le jeu. Le chaudron à droite indique la couleur que tu dois ramasser. Voici les mélanges :

	% rouge	% vert	% bleu
Rouge	100	0	0
Vert	0	100	0
Bleu	0	0	100
Cyan	0	50	50
Magenta	50	0	50
Jaune	50	50	0
Orange	75	25	0
Marron	25	50	25
Bleu clair	25	25	50
Rose	50	25	25

Pour avoir plus de chance de survivre sur l'écran bonus, il faut réparer ses boucliers . Bouger Catelite autour de Wizball pour qu'il soit encerclé et protégé.

Plan de WIZBALL



ECRIVEZ-NOUS

ET PARTICIPEZ A NOTRE REDACTION

Vous nous l'avez écrit 1000 fois... JOYSTICK Hebdo est le magazine qui vous fait craquer ! Alors pour encore plus de Fun, JOYSTICK Hebdo va devenir dans quelques semaines encore plus Bô avec plus de pages et plus de rubriques
NOUS AVONS BESOIN DE VOUS..

VOUS ! LES ARTISTES :

Envoyez-nous vos meilleurs dessins illustrant ce que vous pensez de votre Hebdo, ou vos créations graphiques sur DK, ou ce que vous voudrez ! et nous publierons les plus bô chefs d'œuvre, chaque semaine, dans notre Edito

VOUS ! LES JOURNALISTES TESTEURS :

Vous allez avoir votre rubrique : «SOFTS MACHINES» Rien ne remplacera l'avis et l'objectivité d'un JOYSTICKEUR. Vous en avez bavé, mais vous êtes arrivés au bout d'un jeu récent, écrivez-nous et dites-nous ce que vous en avez pensé, ce que vous trouvez de formidable ou lamentable au travers des différents tableaux. Dites-nous ce que vous avez remarqué de spécial en précisant votre type de machine et nous publierons les meilleures et les plus originales de vos analyses.

VOUS ! LES PROGRAMMEURS

Sur votre bécane préférée, vous avez écrit un jeu ou un programme utilitaire qui vous simplifie la vie, la nouvelle rubrique «PROGRAMING» est pour vous. Envoyez-nous votre DK en certifiant sur l'honneur être l'auteur de ce programme et, si vous êtes publié, vous recevrezjusqu'à 1000 F par chèque.

VOUS ! LES BIDOUILLEURS

Le «KO DE LA SEMAINE» vous concerne. Une bidouille soft, un scrolling de folie, un truc génial qui fera le bonheur de votre moniteur tout ça dans un programme d'1 kilo octects environ, et JOYSTICK Hebdo vous enverra un chèque de 300 à 100 F si on vous publie. N'oubliez pas de certifier sur l'honneur que vous en êtes l'auteur. On n'est pas chien... vous pouvez aller jusqu'à 2047 octets puisque ça ne fait pas 2KO.

JOYSTICK Hebdo SUR FR3 ET SUR MINITEL

Très bientôt, et pour la 1ere fois en France, JOYSTICK Hebdo vous présentera chaque semaine son HIT PARADE «JOY'S TOP» à la Télévision sur FR3 dans l'émission «DREVET VEND LA MECHE»
et... JOYSTICK Hebdo sera aussi sur MINITEL

1989

JOYSTICK Hebdo
Ça va être
ENCORE PLUS Bô



CONCOURS LORICIEL 944 TURBO CUP

Le voili, le voilou... le résultat de notre 1er concours que vous attendez tous. Rien n'a pu refreiner votre ardeur: ni la grève des Postes du mois de novembre, ni les difficultés de certaines questions. Alors, prêt...? On vous donne les réponses.

I/. Plus de 60% d'entre vous se sont plantés. René METGE est bel et bien français (il est même plutôt basque). Devant la méprise générale, il a promis, une fois, pour faire plaisir à tout le monde, de demander la double nationalité. (Il adore les frites et... Joystick Hebdo)

II/. L'animal fétiche de LORICIELS était bien «le chat» et là... aucune surprise. 100% de bonnes réponses.

III/. Le Trophée 944 se déroule bien sur plusieurs circuits.

IV/. TURBO CUP est une simulation sportive (TILT D'OR depuis quelques semaines).

V/. Vous avez du tous jouer à 944 car vous avez tous donné la bonne réponse. (5 participants se sont gourrés) Les essais servent, bien-sûr, à déterminer sa place sur la grille de Départ.

VI/. Alors là! Pour cette question, c'est le délire! On remercie les Joystickeurs Fous qui ont pensé qu'on recevrait 1 million de réponses (Nonnnn! Nous ne sommes pas Télé 7 Jours). En fait, nous avons reçu 2007 bulletins de participation et on peut dire que c'est pratiquement UN RECORD pour un concours dans la PIL (Presse Informatique Ludique). Donc sur 2007 bulletins, 604 ont donné les 5 bonnes réponses et «LA FEE LORICIELS» avec son JOYSTICK magique a tiré les 50 gagnants qui ont répondu le plus prêt possible dans la 6e question subsidiaire.

Sébastien MONTEAUD a gagné le 1er Prix ! Il a été tiré parmi les 8 participants qui ont indiqué 2000 bulletins de participation. BRAVO...!!!
Il gagne le meilleur des **DISCMAN TUNNER**. J'en connais un qui va demander au GRAND PAPA NOEL des Compacts Disc.

Bernard CATY, Pierre DALLA TORE, Stéfer DEPRIESTER, Philippe FERRER, Laurent LOZES, Sébastien MONTEAUD, Emmanuel MOQUET, Arnaud MUSSARD, Jean-Michel PETIT, Christophe SILVESTRI, José VANDAELE recevront un soft de LORICIELS pour leur bécane préférée.

Joël ASSIER, Hervé AUTIXIER, Franck BAKALARZ, Fabrice BAMAS, Olivier BARBIN, Lydia BODIN, Fabrice BON, Didier BORTOLIN, Thierry BOURNIER, Christian CHALMOND, Roger CORBET, Patrick DAMIAN, Jimmy DEMAY, Anthony DESROUSSEAUX, Antonio FERNANDES, Stéphane FISCHESSER, Frédéric GUERIN, Matthieu HOIZEY, Laurent JOUVENT, Gilles LE BRIS, Julien LEFEVRE, Eric MARCHAND, Alain MAZELLE, Michel MENGUY, Florent MONTPEZAT, Nicolas MOURGAPIN, , Paul Nicolas, Ghyslaine NISSE, Jérémie OLIVIE, Christophe OTHOMENE, Guillaume PAPILLON, Stéphane PAPONNET, Patrick PICOT, Stéphane PUIL, Olivier RAISON, Arnaud SAINTANTOINE, Jean-Luc SELZER, Eric TRAPY, Jean-Claude VILLEUNEUVE recevront, pour les longues nuits d'hiver, un tee shirt LORICIELS TEAM. Ça les protégera du froid (hé, hé, hé !).

Que tous les autres participants, ne soient pas déçus.... Il y aura plein d'autres concours avec tout plein de gagnants et en attendant JOYSTICK Hebdo vous souhaite un JOYEUX NOEL.

POSTER ROGER RABBIT JEU MYSTERIEUX DU N°4

**Le Jeu Mystérieux à trouver dans notre n°4 était FLASH (qui a d'ailleurs été programmé par François LE GRIGUER qui vous initie à la programmation dans «J'APPRENDS»).
Et Pikoti et Pikota... voilà les 100 gagnants qui recevront le Poster de Roger RABBIT.**

ABONDEL Yann, ADAM Olivier, BERENGIER Christian, BERIBLE Pierre, BERNEUIL Yvan, BERTONA Eddy, BERTRAND Stone, BIENVENU Jérémy, BILLOT Philippe, BLANGUERNON Ariane, BON Fabrice, BOUTELOUP Sébastien, BRIGE Christophe, BUA Cyril, BULOT Daniel, CALANDO Thierry, CAMES Jean-Pierre, CHARLES Emmanuel, CHENG Gia Thay, CHENOT Yann, CORDIER Jean-Luc, DEFLERS Thibault, DELIEN Laurent, DENEUVE Bruno, DENIS Arnaud, DESOUSA Manuel, DHERBECOURT Nicolas, DOHRMANN Jonathan, DORANGE Raphaël, DOUCEY David, DUDOGNON Hervé, DUPUIS Christophe, FLAMENT Lionel, FOIN David, FONTAINE Frédéric, GALLAND Olivier, GAUDON Jérôme, GEILLER Fabrice, GIRAUD Pierre, GRANDCOING Stéphane, GRANDCOLLOT Thomas, GUYON Stéphane, HAAG Cédric, HALLAIS Fabrice, HASSEVELDE Sébastien, JARRIGE Jean-Michel, JEANJEAN Nicolas, JONGPAOYANG Vang Meng, JUBIN Anthony, KY Jean-Marc, LAMI Stéphane, LE DONNE Paul-Henry, LE ROUX Arnaud, LEBEAU Thierry, LEGIRET Aline, LEGUIDARD Claude, LENIERE Vincent, LEROUESNIER Gilles, LEVAIN Sébastien, LHUILLIER Thierry, LOPES Frédéric, MANTEL Michel, MARIN Gilles, MARTINS Philippe, MARTY Pauline, MAUGER Pascal, MELIN Julie, MICHOT Yann, MILTGEN Nicolas, MOHAMEDALY Bruno, NEGRE Frédéric, OREGGIA Laurent, PELLEGRINI Cédric, PERICHON Jérôme, PESSARD Nicolas, PETERMANN Fabien, PETIT Alain, PETRINI Philippe, PUGLIESE Jean-Jacques, PUYGRENIER Patrick, RAYBAUD Patrice, ROC Stéphane, ROUSSE Benjamin, ROUSSEAU Ulrich, RUDZKI Olivier SADOUS Samuel, SAUTIER Olivier, SAYMAN Camal, SILPRE Yann, STEFFIN Jean-Denis, STRASSER Nicolas, TALHOUK William, TANGRE Philippe, TERRIEN Pierre, TRAN Toan, VENNER Xavier, VILLANUEVA Patrick, WAN Lai, WICIJOWSKI Julien, WOUTS Stéphane





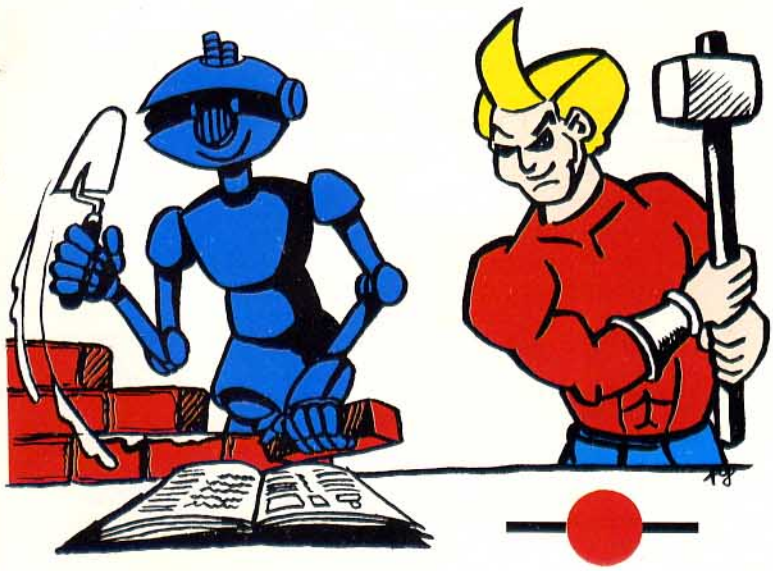
PAR FRANÇOIS LE GRIGUER

JOYSTICK-BREAKER

DES COMMENTAIRES DANS LE BASIC

AUJOURD'HUI TU SAISIS OU TU CORRIGES, S'IL EST DEJA ECRIT, LE PREMIER LISTING BASIC DE TON CASSE-BRIQUES. TOUTES CES INSTRUCTIONS DOIVENT ETRE BIEN COMPRISES EN LISANT LES EXPLICATIONS QUI LES ACCOMPAGNENT ET, EN REPRENANT L'EXPOSE DES MODULES DE LA SEMAINE DERNIERE. ENSUITE, COMME PREVU, TU ABORDES LA REDEFINITION DES TABLEAUX, UNE SEQUENCE PARTICULIEREMENT INTERESSANTE QUI TE PERMETTRA DE CREER TES 40 TABLEAUX.

J'APPRENDS



Dans la précédente initiation les explications des lignes figuraient dans un paragraphe séparé. Pour améliorer la présentation et la facilité d'utilisation, tous ces commentaires se trouvent directement intégrés au listing et, écrits en italique, pour ne pas les confondre avec les instructions du programme. Un commentaire en italique concerne toujours la ou les lignes précédentes. Alors ne les saisis surtout pas, tu aurais des problèmes. Souviens-toi également que tous les mots en majuscule dans le listing sont des mots-clé du BASIC et, que la formule la plus sure est de sauvegarder ton listing dès la fin de la saisie par :
SAVE"BREAKER

```
10 '****************************
20 '    JOYSTICK-BREAKER
30 '****************************
40 'un programme de .....
50 'decembre 1988
60 '
70 '****************************
```

Voici le premier texte en italique. Il s'agit donc d'explications qui t'aident à comprendre le Basic mais, qui ne doivent, en aucun cas, faire partie de ton listing.
Toutes les lignes commençant par ' sont des commentaires écrits par le programmeur mais ignorés lors du traitement.

```
80 '
90 'codes collisions en tabl
100 'haut =1
110 'droite =2
120 'raquette=3
130 'bas(perte balle)=6
140 'gauche=4
150 'briques=7,8,9
160 '
```

Il s'agit du rappel du "Tableau des codes en tabl" défini la semaine dernière

```
170 '-------------------------
180 'PROGRAMME PRINCIPAL
190 '-------------------------
200 '152 octets reserves par tableau =50 briques maxi
210 'nombre maxi tableaux 40*152=6080 octets
220 ' structure tableau
230 'nb balles/nb briques/brique:x,y,type
240 'en ad-1 numero tableau maxi
250 '
```

Un rappel de la composition du fichier "Tableaux"

```
260 ad=33000:MEMORY ad-2:LOAD"TABLEAUX",ad-
1:maxt=PEEK(ad-1)
```

chargement du fichier "Tableaux". ad=adresse mémoire du premier tableau (tableau 1). ad-1=adresse contenant le nombre total de tableaux. MEMORY déclare l'adresse limite utilisable par le BASIC. LOAD suivi du nom du fichier et de l'adresse mémoire charge le fichier "Tableaux" à partir de 32999 (ad-1). maxt contient le nombre total de tableaux. Le fichier "Tableaux" n'existant pas actuellement tu vas le créer par: POKE 33000,0:SAVE"tableaux",b,33000,1
Un fichier généré en Binaire et qui contient 0 en nombre total de tableaux. Si tu travailles avec une cassette ce fichier doit toujours se trouver après le programme et, tu prévois 2 cassettes: l'une pour le programme que tu charges par LOAD et l'autre, pour le fichier, que tu places avant de faire RUN. "Tableaux" sera enregistré automatiquement par la séquence de redéfinition des tableaux.

```
270 'init couleurs et briques
280 GOSUB 3410
```

```
29Ø 'generique
3ØØ GOSUB 53Ø
31Ø 'init des fichiers
32Ø GOSUB 148Ø
33Ø RUN
```
Un listing bien structuré, c-a-d bien organisé, pour rester compréhensible et simple à modifier, comporte un programme principal qui gère des séquences écrites comme des sous-programmes. Appel par GOSUB suivi du numéro de ligne. Ces séquences peuvent faire appel à des sous-programmes, également écrits à part.
```
45Ø '*************************
46Ø '*************************
47Ø '  sequences
48Ø '*************************
49Ø '*************************
5ØØ '-------------------------
51Ø '    generique
52Ø '-------------------------
53Ø MODE Ø:PRINT CHR$(22)+CHR$(1);
```
Fonction PRINT qui donne un affichage transparent nécessaire à l'affichage des briques.
```
54Ø y=1Ø:FOR x=3 TO 17:LOCATE x,y:GOSUB 445Ø:NEXT x
55Ø y=12:FOR x=3 TO 17:LOCATE x,y:GOSUB 445Ø:NEXT x
56Ø y=14:FOR x=3 TO 17:LOCATE x,y:GOSUB 447Ø:NEXT x
57Ø y=16:FOR x=3 TO 17:LOCATE x,y:GOSUB 447Ø:NEXT x
```
Les lignes 54Ø à 57Ø assurent l'affichage des lignes de briques pour encadrer le titre. Les sous-programmes des briques 7,8 et 9 sont en lignes 445Ø,447Ø et 449Ø.
```
58Ø LOCATE 3,11:PEN 13:PRINT"J O Y S T I C K"
59Ø LOCATE 4,15:PRINT"B R E A K E R"
6ØØ '  trace du cadre
61Ø MOVE 64,5Ø:DRAWR 476,Ø,2
62Ø DRAWR Ø,8Ø,2:DRAWR -476,Ø,2:DRAWR Ø,-8Ø,2
```
Un tracé effectué en mode graphique qui est développé dans la rubrique "POUR QUELQUES DEFINITIONS DE PLUS..." "POUR QUELQUES DEFINITIONS DE PLUS..." afin de ne pas trop encombrer le listing. MOVE positionne le curseur graphique en x=64 et y=5Ø. DRAWR trace une droite horizontale à partir de la position du curseur et avec une longueur en x de 476 et l'INK 2. C'est un tracé en coordonnées relatives. Le DRAWR suivant trace une droite verticale avec une longueur en y de 8Ø, INK 2. Les 2 DRAWR suivants reprennent les valeurs précédentes en négatif pour refermer le dessin du rectangle.
```
63Ø LOCATE 5,18:PRINT"realisation"
64Ø LOCATE 1Ø,19:PRINT"de"
65Ø '  tu places ton nom entre les guillemets
66Ø LOCATE 5,21:PRINT"                    "
67Ø FOR j=1 TO 9ØØ:NEXT:RETURN
145Ø '-------------------------
146Ø '  init des fichiers
147Ø '-------------------------
148Ø DIM tabl(2Ø,25)
```
Déclaration du fichier tabl prévu la semaine dernière pour gérer les 2Ø caractères sur 25 lignes de la surface de l'écran de jeu.
```
149Ø RETURN
15ØØ '-------------------------
329Ø '*************************
33ØØ '    sous-programmes
331Ø '*************************
```
Tu remarques que la numérotation des lignes ne se suit pas. C'est tout à fait volontaire, d'autres lignes viendront s'insérer avec les modules suivants.
```
338Ø '-------------------------
339Ø '  init des couleurs et briques
34ØØ '-------------------------
341Ø RESTORE 365Ø
```
Les numéros de couleurs sélectionnés dans notre Tableau des couleurs figurent en DATA à partir de la ligne 365Ø.
```
343Ø READ c:INK j,c
344Ø NEXT
```
Boucle d'initialisation des INK par lecture des DATA.
```
345Ø MODE Ø:CLS
346Ø ' brique 7
347Ø SYMBOL 255,255,129,129,129,129,129,129,255
348Ø SYMBOL 254,Ø,126,66,66,66,66,126
349Ø SYMBOL 253,Ø,Ø,6Ø,36,36,6Ø
35ØØ SYMBOL 252,Ø,Ø,Ø,24,24
351Ø ' brique 8
352Ø SYMBOL 251,255,128,128,128,128,128,128,128
353Ø SYMBOL 25Ø,Ø,1,1,1,1,1,1,127
354Ø SYMBOL 249,Ø,126,6Ø,24,24,6Ø,126
355Ø SYMBOL 248,Ø,Ø,66,1Ø2,1Ø2,66
356Ø ' brique 9
357Ø SYMBOL 247,255,126,6Ø,24
358Ø SYMBOL 246,Ø,Ø,Ø,Ø,24,6Ø,126,255
359Ø SYMBOL 245,Ø,128,192,224,224,192,128
36ØØ SYMBOL 244,Ø,1,3,7,7,3,1
361Ø RETURN
```
Les lignes 347Ø à 36ØØ reprennent la codification du Dessin des Briques,par caractère et par ligne, pour leur redéfinition.
```
362Ø '
363Ø 'data des couleurs
364Ø 'gris
365Ø DATA 13
366Ø 'rouges
367Ø DATA 6,7
368Ø 'bleus
369Ø DATA 2,14,2Ø
37ØØ 'verts
371Ø DATA 9,1Ø,18,21,22
372Ø 'jaunes
373Ø DATA 15,25
374Ø 'noir
375Ø DATA Ø
376Ø 'marron
377Ø DATA 16
378Ø 'blanc
379Ø DATA 26
441Ø '-----------------------
442Ø 'sous-prog affichage des briques
443Ø '-----------------------
```
Trois sous-programmes qui vont être utilisés par différentes séquences et, déjà par le générique.
```
444Ø 'afficher brique type 7
445Ø PEN 5:PRINT CHR$(255)
:LOCATE x,y:PEN 7:PRINT CHR$(254):PEN 12:LOCATE x,y
:PRINT CHR$(253):PEN 13:LOCATE x,y:PRINT CHR$(252):
:PRINT CHR$(253):PEN 13:LOCATE x,y:PRINT
CHR$(252):RETURN
446Ø 'afficher brique type 8
447Ø PEN 6:PRINT CHR$(251)
:LOCATE x,y:PEN 5:PRINT CHR$(25Ø):PEN 2:LOCATE x,y
:PRINT CHR$(249):PEN 14:LOCATE x,y:PRINT
CHR$(248):RETURN                NT CHR$(249):LOCATE
x,y:PEN 14:PRINT CHR$(248):R
448Ø 'afficher brique type 9
449Ø PEN 1Ø:PRINT CHR$(247)
:LOCATE x,y:PEN 12:PRINT CHR$(246):PEN 3:LOCATE x,y
:PRINT CHR$(245):LOCATE x,y:PEN 14:PRINT CHR$(244)
:PRINT CHR$(245):PEN 14:LOCATE x,y:PRINT
CHR$(244):RETURN
45ØØ '-----------------------
```
Avant d'entrer dans l'un des sous-programmes x et y doivent déclarés. Ensuite PEN donne le numéro d'INK à utiliser, PRINT indique le caractère et, LOCATE se répète pour rester sur les mêmes coordonnées.

UNE REDEFINITION A TOUT CASSER

Maintenez-vous que les 4Ø tableaux sont redéfinissables? Oui Votre Honneur et, nous entrons immédiatement dans tous les détails.

Ce module s'insère entre le générique et la page des scores et, intervient une seule fois lors du chargement du programme. Sur une première page d'écran tu prévois le choix: redéfinition ou suite en jeu.

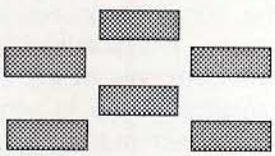
En composant J tu enregistres le fichier "Tableaux" pour le remettre à jour et, tu reviens dans le programme principal (attention, si tu travailles avec une cassette, celle-ci doit être ramenée en début de

REDEFINITIONS

T tableau
J jeu

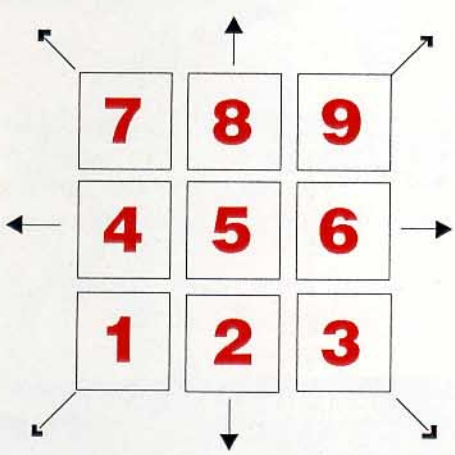
bande et en position RECORD). La composition de T t'envoie dans la redéfinition d'un tableau.
Le numéro de tableau doit être > Ø et < que le nombre de tableaux + 2, pour ne pas avoir de trous dans le fichier. Le nombre de balles, supérieur à zéro, ne dépasse pas une limite maxi que tu fixes, par exemple à 15. Les messages de bas d'écran concernent l'insertion

Tableau :
Nombre de balles :

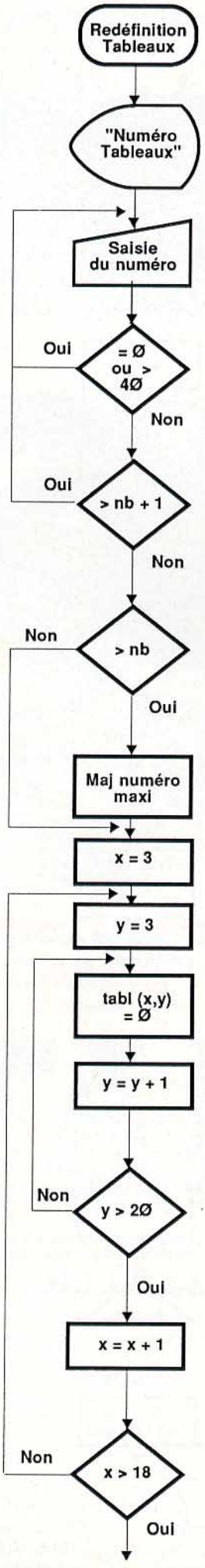


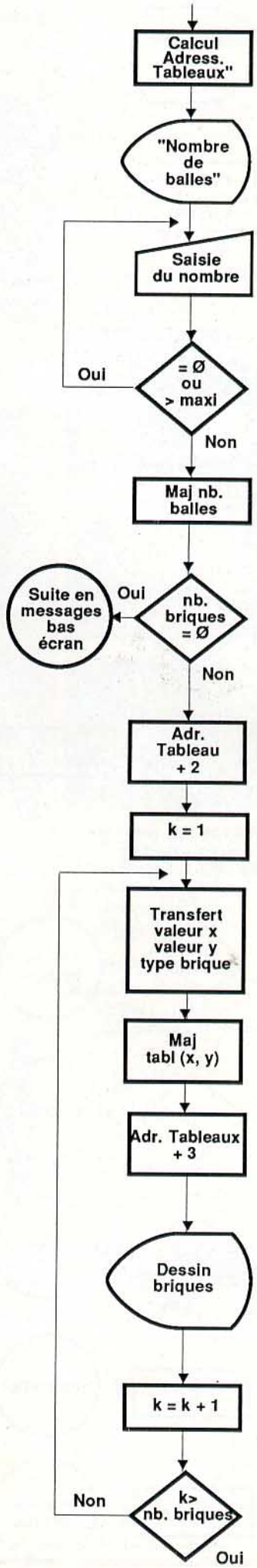
7 / 8 / 9 ou S
Fin par F

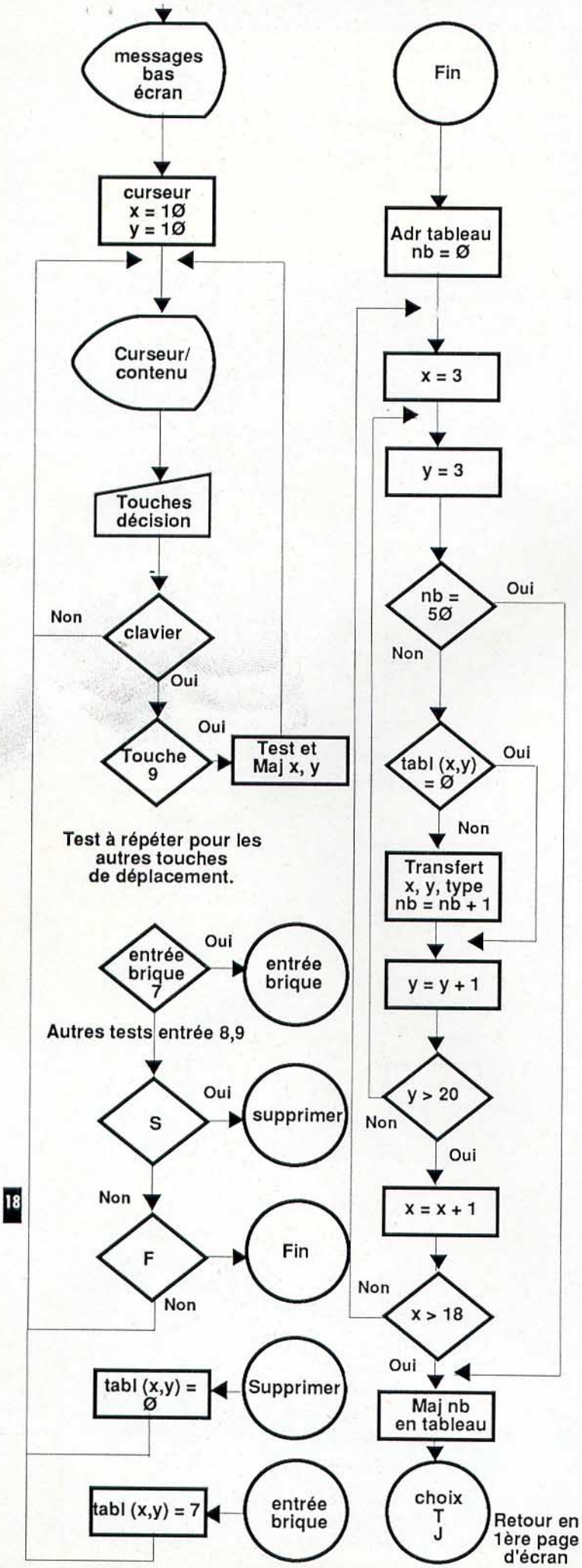
ou la suppression d'une brique, ou encore, la décision de terminer. La partie centrale représente le tableau tel qu'il apparaitra dans le jeu, avec toutes les briques dans la position que tu auras prévue. Il y a donc transfert du fichier "Tableaux" vers le fichier "tabl" qui gère la surface de jeu. Et avant tout tu calcules l'adresse du tableau avec une formule toute simple:
adt = ad + ((nt-1)*lg)
ad = adresse en "tableaux" du tableau numéro 1
nt = numéro du tableau composé
lg = longueur (nombre d'octets par tableau)
Le transfert par lui-même, une opération très simple, chaque brique entre en tabl avec son type 7, 8 ou 9 et, suivant ses coordonnées (valeurs de x et y). A partir de tabl il te reste à afficher les briques. Maintenant tu positionnes, au centre de l'écran, un curseur de la taille d'un caractère, qui clignote par affichage curseur et zone recouverte en alternance. Les coordonnées x et y de ce curseur vont évoluer en fonction des déplacements. La position étant connue, l'insertion ou la suppression devient élémentaire par une simple mise à jour de tabl.
Pour les déplacements tu peux utiliser les touches du pavé numérique.



Voilà un petit moment qu'il n'y avait pas eu d'ordinogramme, et celà nous manquait. D'accord!







POUR QUELQUES DEFINITIONS DE PLUS...

L'affichage à l'écran s'effectue, soit par le MODE caractères que tu connais (x=1 à 2Ø et y=1 à 25), soit par le mode graphique qui gère non plus des caractères mais des pixels (points). La redéfinition des caractères pour le dessin des briques, vue la semaine dernière, illustre très bien cette notion graphique, avec les 8 points par ligne et les 8 lignes. Dans ce mode l'écran est constitué de 64Ø pixels par ligne et de 2ØØ lignes, numérotées de Ø à 399 de 2 n 2 en 2 (25 lignes de caractères, chacun composé de 8 lignes = 2ØØ). Pour les 64Ø pixels il faut résonner en octets (voir le numéro 6 pour la définition de l'octet):

- une ligne d'écran = 8Ø octets (toujours identique quel que soit le MODE).
- le MODE 2 donne autant de caractères que d'octets, 8Ø caractères par ligne, donc chacun des bits représente un pixel (8 bits * 8Ø octets = 64Ø pixels).
- le MODE 1 donne deux fois moins de caractères que d'octets, 4Ø caractères par ligne, le nombre de pixels est donc de 32Ø. Chaque caractère à l'écran couvre 2 octets par ligne, toujours sur 8 lignes. Pour progresser de 1 en x il faut ajouter 2.
- le MODE Ø, réduit à 2Ø caractères par ligne, ne représente plus que 16Ø pixels par ligne. Un caractère couvre 4 octets par ligne (sur 8 lignes) et pour progresser de 1 en x tu ajoutes 4.

La capacité totale de l'écran se calcule tout simplement par 8Ø octets * 2ØØ lignes = 16ØØØ octets + 384 octets inutilisés = 16384 octets soit 16 Ko.

Encore un point qui concerne l'origine de x,y placée en bas et à gauche de l'écran. L'instruction ORIGIN permet de définir l'origine à une autre position. Par exemple: ORIGIN Ø,399 situe x et y à partir du coin haut et gauche.

Toujours pour t'aider, et cette fois dans les LIST que tu lances, passe en MODE 2 pour plus de clarté dans l'affichage des listings à l'écran.

Le Relatif et l'Absolu: deux notions à bien préciser avec une utilisation immédiate, DRAWR dans le tracé du cadre du générique. Une valeur absolue se suffit à elle même, elle est exploitée directement. La valeur relative se réfère à une valeur d'origine et s'y ajoute.

Je te l'avais bien dit que ça devait se corser, tout en devenant de plus en plus passionnant. Si l'informatique restait trop simple il n'y aurait plus de programmeurs. Dans tous les cas une excellente formule pour entretenir tes neurones.

Bien Joystiquement votre
François LE GRIGUER

LA SEMAINE PROCHAINE

Un super listing des redéfinitions à ne pas manquer et, la suite de JOYSTICK-BREAKER avec la page de scores.

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



TITAN

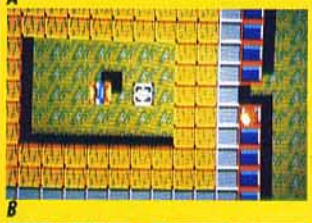
QUESTIONS

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

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* _____

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

REBEL PLANET
Philippe. Q.10230
Que faut-il faire une fois atterri sur la première planète?

LAST NINJA
Philippe. Q.10231
Que faut-il faire dans le dongeon au 4ème niveau du jeu?

PREDATOR
Laurent. Q.10232
J'aimerais bien avoir des trucs, astuces et bidouilles.

GOONIES
Laurent. Q.10233
Comment passer du 2ème tableau eu 3ème tableau?

S.O.S
Christian. Q.10234
Je voudrais savoir comment utiliser les pokes (à l'aide!!) sur Spectrum. Qui le sait? Qui pourrait me le dire? Je suis dans le désespoir.

1942
Joystick foul. Q.10235
Qui aurait des pokes pour 1942?

INERTIE
Joystick foul. Q.10236
Quels sont les codes pour les différentes planètes?

THE LAST NINJA II
Laurent. Q.10237
J'ai réussi à trouve : les 2 parties du Nunchaku, la clé, les étoiles, le baton, le livre, le hamburger mais après; bloqué! Je n'arrive pas à sauter au dessus de la 2ème rivière. Pourriez-vous m'aider dans ce jeu SVP? Ai-je oublié quelque chose ou suis-je dans la mauvaise direction? Help me! Vite!!

S.O.S
Gilles. Q.10238
Quelqu'un aurait-il une bonne dose d'invulnérabilité pour AIRWOLF, ANTIRIAD ainsi que pour NEMESIS, tout ça pour AMSTRAD DK?

DRAGON'S LAIR II
Bruno. Q.10239
Pourrai-je avoir les vies infinies sur C64? Merci.

SHORT CIRCUIT
Patrick. Q.10240
Où se trouve le laser?

PLATOON
Patrick. Q.10241
Comment être invulnérable et avoir des munitions infinies, le morale infini?

GREAT ESCAPE
Un lecteur. Q.10242
Où se trouvent la pince, la boussole et le sac?

RENEGADE
Un lecteur. Q.10243
Comment fait-on pour tuer l'homme au révolver qui se trouve au 4ème niveau?

CAULDRON II
Philippe. Q.10244
Je prends le bouclier, la couronne, la hache et le ciseaux mais je n'arrive pas à prendre le verre et que faut-il faire ensuite?

KUNG-FU MASTER
Olivier. Q.10245
Comment faire pour tuer le dernier gardien?

STREET FIGHTER
Olivier. Q.10246
Comment faire pour tuer le dernier combattant?

GREEN BERET
Ludovic. Q.10247
Comment passer à la seconde partie quand on entend la sonnerie comme au début?

RAMBO
Ludovic. Q.10248
Quand j'ai libéré le prisionnier, je monte dans l'hélicoptère, où dois-je aller?

TERRAMEX
Ludovic. Q.10249
Comment prendre le canon?

ROAD RUNNER
Gris. Q.10259
Comment éliminer la sorcière et les dragons cracheurs de feu, comment passer le mur?

SIDE ARMS
Christophe. Q.10250
J'ai des problèmes comme tout le monde: j'ai un Amstrad 464, et on dit dans la notice qu'on peut jouer à deux, mais comment faire? J'ai tout essayé, mais rien ne marche.

ROAD BLASTER
Christophe. Q.10251
Je voudrais un truc, un poke pour de l'essence illimitée.

TERRAMEX
Ciryle. Q.10252
Comment prendre la montgolfière?

RAMBO
Ciryle. Q.10253
Il faut que je prenne d'abord l'hélicoptère ou le prissonier?

PINK PANTHER
Nicolas. Q.10254
Comment se débarasser de l'inspecteur?

ELIMINATOR
Stéphane. Q.10255
Comment rentrer les codes?

ARKANOID
Un lecteur. Q.10256
Existe t-il un truc sur Amstrad en clavier Azerty?

INFILTRATOR
Olivier. Q.10257
Comment arriver au camp ennemis?

IMPACT
Patrick. Q.10258
Je voudrais les codes d'IMPACT pour Amstrad CPC.

SENTINEL
Denis. Q.10260
Après avoir tapé le code, le viseur apparaît sur l'écran, puis, que faut-il faire?

LA CHOSE DE GROTEMBOURG
Denis. Q.10261
A quoi sert la bombe insecticide, et quel est le chemin à prendre car je reste toujours dans les mêmes endroits?

? JACK THE NIPPER II
François. Q.10262
Comment fait-on pour : faire une bêtise, utiliser un objet et ceci dans le I et dans le II?

? S.O.S
Cyril. Q.10263
Je voudrais avoir des vies infinies sur Amstrad CPC pour : Jet Set Willy II, Fighting Warrior, Profanation. Merci.

? THEATRE EUROPE
David. Q.10264
Comment envoyer les missiles nucléaires? Quels sont les codes? Comment téléphoner?

? LE PASSAGER DU TEMPS
Thierry. Q.10271
Que faire à Saint-Malo en 1754?

? THE MAZE OF GALIOUS
Sarkis. Q.10265
Que faire pour avoir tous les objets demandés pour faire apparaître le grand démon au premier et comment taper le code avec la loupe et comment faire pour gagner des vies?

? ANTIRIAD
Bruno. Q.10266
Comment prendre le laser quand on arrive près du gardien tirant au canon.

? CAPTAIN AMERICA
Bruno. Q.10268
Quel est le déroulement du jeu?

? ELITE
Un lecteur. Q.10269
Comment entrer dans le spaciodock et atterrir sans crash? Comment met on la musique? Y a t-il des astuces? Merci.

? BOB MORANE SF
Ange. Q.10270
Comment fait on pour aller au 5ème sous-sol, car du 4ème je retourne au 1er. (Thomson)

? VENOM STRIKES BACK
Bruno. Q.10267
Comment détruire la bombe qui protège la fin du premier niveau? Quel est le "acces code"?

? L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD
Thierry. Q.10272
Comment trouver Maxon, le père du petit Yoko?

? SHORT CIRCUIT
Patrick. Q.10273
Où se trouve la laser? Je rentre dans une pièce, il y a un robot, il me barre la route, comment l'éviter?

? S.O.S
Fabrice. Q.10274
Comment peut-on faire pour enregistrer des cassettes sur des disquettes. Mon ordinateur étant un Amstrad CPC 464?

REPONSES

! DEFENDER OF THE CROWN
Jérôme. R.10077
Il faut prendre une armée de 20 hommes, 5 knigts, 1 catapulte et prendre à l'assaut vos amis, ce qui vous permettra de multiplier *5 votre argent, ainsi que vos hommes (fonctionne aussi sur ST). Remarquez que sur la catapulte, il y a comme une sorte de dé gradation. Pour le 1er tir: tout en bas et ensuite d'étage en étage.

! VERA CRUZ
Théo. R.10146
Le numéro de la BMW est : 9111CD69, il faut bien fouiller l'appartement de véra cruz (qui lu cruz!) et particulièrement le coin sombre et le sac à main pour trouver le carnet d'adresses de Vera Abdoulah Hocine dit le frisé, propriétaire d'un bar nommé le frise bar des peupliers, cherche des renseignement sur lui et interroge-le. L'adresse sur la boîte d'allumettes est utile. Interroge les suspects plusieurs fois pendant le jeu. Les témoignages changent beaucoup.

! CAPTAIN BLOOD
Thierry. R.10147
A chaque partie, tu apparais devant une planète sur laquelle il y a obligatoirement un être pouvant t'aider. Il suffit de te mettre en mode "vision extérieur" et de cliquer sur l'icone représentant une planète et une flèche; appuie sur Esc, un personnage apparaîtra à l'écran (pour ceux qui boudent Captain Blood une réponse good).

! OXPHAR
Thierry. R.10151
Tu dois éventrer le poisson à l'aide du couteau qui est dans la grande armurerie. A la question posée par Gaéna, réponds: "Le bonheur". Puis prends le parchemin qui apparaît alors.

! PIRATES
Joystick. R.10154
HA HA HA HA HI HI HI HI HO HO HO HO !!!!!!!!!!!!!!(les réponses sont dans la NOTICE...)

! QIN
Carl. R.10157
D'abord, tourner la torche à gauche, aller au nord puis à l'ouest, examiner la porte, ensuite enlever les planches puis unir le cong et le bi.

! L'AIGLE D'OR
Ange. R.10161
Au sous-sol, pour tuer le fantôme, se placer en face de lui en tenant le crucifix et appuyer sur "D" lorsque les éclairs qu'il lance arrivent sur votre aventurier. Dans le coffre du sous-sol, il y a une fiole. Pour savoir ce qu'il y a dans la salle de la cheminée, il suffit d'allumer une torche dans la salle de l'aigle d'or et de passer par la cheminée avec la torche.

! L'AIGLE D'OR
Ange. R.10164
Pour découvrir les passages secrets dans les cheminées, il suffit de prendre la clef en or et de la placer en face d'un trou près de la cheminée (s'il n'y en a pas, la cheminée ne recèle pas de passages secret) et appuyer sur "O", une trappe s'ouvrira.

! LAST NINJA
Philippe. R.10166
Pour passer le rideau d'énergie (hé oui, ça existait déjà à l'époque des ---(Suivez la flèche)--> POKEs), il faut prendre le collier qui se trouve sur le cou d'un boudha.

! MIAMI VICE
Serval. R.10168
POURQUOI!!!!! OUI Pourquoi ce sont toujours les même qui nous écrivent! et en plus ils s'appliquent. On imagine nos chers lecteurs en train de lire les réponses, et de garder les leurs. Alors! Ecrivez-nous pour nous donner vos réponses. Pour trouver les voleurs, il faut pénétrer dans des lieux précis, à des heures bien précises, mais, il faut, pour cela, entrer dans le lieu 12mn maximum après l'heure du rendez-vous, sinon pas de voleurs.

! SRAM
Lui. R.10173
Devant les gardes, tue les gardes, examine sous le paillasson, entre avec la clé, puis donner de la...(hé hé!!, c'est le pigeon voyageur qui a la réponse, il suffit de le siffler).

! SPELLBOUND
Chris & David. R.10175
Encore ,encore des réponse comme ça! et de plus, il y en a même qui nous mettent des jolis dessins, MERCI!. Devant la porte des gardes, il faut soulever le paillason (Haaaa faciiiile), prendre la clé, et ouvrir la porte (non, pas possible!) et rentrer dans la cellule; là, il y a les rois (des...), dire "donner force", et voilà, le tour est joué.

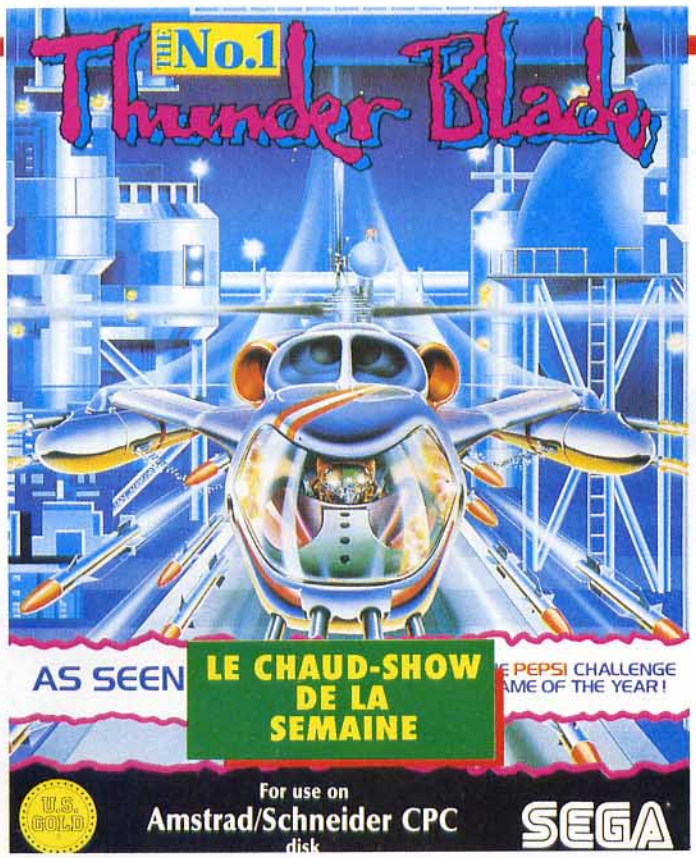
! THE VINDICATOR
Encore Lui!. R.10179
Pour ceux qui n'arrivent pas à passer le 2 ème tableau (oh les nuls!) le code est : OPPENHEIMER, ne pas confondre avec ENOLAGAY.

! THE VINDICATOR
Lui. R.10182
Devant un ordinateur, il faut une disquette correspondant au niveau où l'on est. Se placer devant le clavier, mettre "haut", puis répondre à une anagramme, les réponses sont dans la page des high scores au début. L'ordinateur te donnera ta position et celle de la bombe. Il faut faire cela sur tous les étages. Il y a 3 ordinateurs par niveau. Prends les 12 morceaux de bombes et va à la porte en bas à gauche sur le plan du level 2.

! THANATOS
Le scorpion. R.10184
Bon voila, dans ThanatOS, il faut poser le dragon près de la sorcière tout en OS (mais non! on est pas des gOSse), à ce moment , on entend le galop d'un cheval, et peu après on voit apparaître un chevalier avec sa lance; il faut vite faire décoller le dragon sinon il risque d'avoir un coup de lance (c'est un coup a choper le tétanOS laaa diii doonc!) et désarçonner le cavalier avec les pattes (oui mais des ...) du dragon. Tu peux alors aller manger tranquillement la sorcière. (NDLR : Merci pour le "bô" dessin)

! S.O.S
Joystick. R.10274
Oh le pas beau, même qui veut faire des copies et même que d'après la loi 85-600 titre V article 47 du 3 juillet, n'autorise qu'une copie de sauvegarde réservée à votre usage personnel. Alors, pas plus!!! Tu peux trouver assez facilement TRANSFORMER 4000, qui est assez performant pour les jeux sur cassette, dont les protections sont assez récentes. Sinon, il y a aussi le fameux Discology 5.1, mai qui lui est plus performant au niveau disquette.

ZOOM



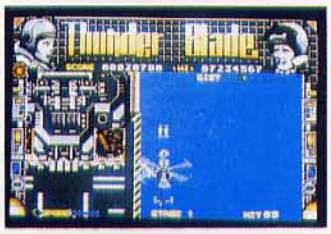
Le dernier jeu d'US GOLD est, comme par hasard, l'adaptation d'un jeu d'arcade. Pour connaître les futurs hits de la marque, il suffit de se balader dans une salle d'arcade et de répertorier les jeux SEGA qui ont le plus de succés, et vous pouvez être sûr que dans moins de trois mois, vous les retrouverez sur vos micros chéris. Les rares exceptions seront de toutes façons adaptées par ACTIVISION (AFTER BURNER par exemple), la seule différence réside dans le fait que US GOLD réussit à peu prés ses adaptations, SPACE HARRIER est fabuleux et OUT RUN est génial sur certaines machines. Donc c'est confiant (ST HONORINE priez pour nous) que je lance le chargement de THUNDER BLADE, le jeu le plus attendu du moment tant la médiatisation de ce soft (not bad, not bad!) est importante, de camping.

Le zzz...zzz du drive résonne dans la carcasse plastique de mon micro, l'écran passe au noir, puis affiche l'image de présentation de THUNDER BLADE, bien connue des joueurs d'arcade, qui est sans doute une digit d'une des scènes de TONNERRE DE FEU, l'un des films les plus fabuleux que je connaisse, et dont THUNDER BLADE est trés profondément inspiré (mais alors vraiment trés inspiré...voir même pompé!?!). Si vous voyez ce que je veux dire, c'est que THUNDER est l'adaptation d'un jeu d'arcade qui est plus ou moins pompé sur un film... Bonsoir l'imagination et le génie créatif des scénaristes!!! Vous faites un film, genre aventure ou ça bastonne partout avec des avions, des bateaux, des hélicos, bref tout ce qui faut pour plaire aux blaires...Non seulement vous faites un succés, mais en plus vous faites vivre les concepteurs d'arcades, et de jeux micro! Allez, on revient à THUNDER. Sur la page de présentation vient se greffer une musique digitalisée (j'adore ça dans les jeux!) trés répétitive, avec beaucoup de souffle (trés loin de la qualité de celle TURBO CUP qui me sert d'étalon), mais bon on ne dira rien car ils ont fait un effort, et puis une digit de qualité avec peu de soufle prend vraiment beaucoup de mémoire surtout pour une adaptation si ambitieuse.

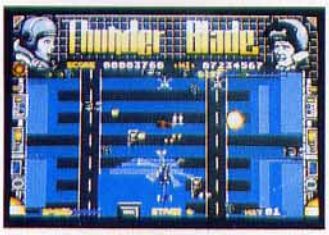
Bon, avant d'attaquer le jeu en lui même, on va parler un peu de l'arcade: le scénario est assez complexe puisque vous pilotez un hélicoptère et que vous devez tout détruire sur votre passage! C'est là qu'on se dit que depuis SPACE INVADERS les jeux n'ont pas beaucoup évolué, heureusement que les graphismes et les scrollings des nouvelles générations d'arcade sont délirants. Personnellement je n'aime pas trop THUNDER BLADE en coin op, son seul intérêt est son niveau, vache, cochon, technique trés élevée (animations impeccables, graphismes trés bô!) mais comme beaucoup de jeux de ce genre, et j'en suis pas le seul à m'en plaindre, il est parfaitement injouable tant l'agressivité des sprites ennemis est exagérée. De plus, la trop grande richesse graphique des écrans (c'est un comble, d'habitude c'est plutôt le contraire) ne permet plus de distinguer nettement tout ce qui vous arrive dessus, et croyez moi il vous en arrive un paquet. La grande originalité du jeu, et qui fait toute la difficulté d'une adaptation sur micro, c'est l'incroyable effet 3D dans lequel évolue l'hélico. Selon les niveaux, vous le voyez vu de dessus (comme au premier niveau par exemple) ou vu de derrière (comme au deuxième) et, en plus vous pouvez voler à différentes altitudes (hallucinant en arcade, surtout en cabine, on s'y croit vraiment). Les perspectives sont magnifiquement rendues, et les immeubles ou autres éléments du décors foncent sur vous comme si vous vous précipitiez sur un mur la tête en avant. J'étais donc curieux, et franchement impatient, en pressant le 'fire' de mon baton de joie de découvrir ce que cela allait donner sur un ST, et plus tard sur des huit bits. Et là, je fus époustouflé par la qualité des graphismes! A part le gros sigle PEPSI qui n'est pas vraiment dans l'original, le reste de l'image est totalement fidèle à l'arcade. De plus tous les niveaux et décors de l'arcade sont scrupuleusement respectés. L'effet 3D est fabuleusement rendu, les graphistes d'US GOLD ont assuré comme des bêtes. Voyant cela j'ai hurlé de joie...trop tôt!



La déception fut grande quand j'ai tiré mon joystick vers moi pour décoller et commencer à descendre tout ce qui bouge! Le scrolling est un des plus lent que j'aie jamais vu,sauf sur Amiga, donnant l'effet insupportable de commandes trop lourdes. Pour tourner, on doit s'arquebou-



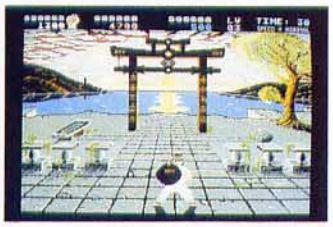
ter sur son manche à balai pour que le sprite daigne enfin se décaler, et de cinq pixels à la fois en plus! Comme scrolling coulé on fait pas moins bien! Il est coulé, quoi! Comme dans une bataille navale! D'autre part la gestion du joystick est trés mal faite, ils ont été confrontés à un problème interessant: pour diriger un objet en 3D, il faut six commandes (droite, gauche, haut, bas, accélérer, ralentir) plus la commande de tir; un joystick ne comporte que quatre positions plus le bouton fire! Donc, soit, ils dispatchaient les commandes entre le clavier et le joystick (pas trés ergonomique!) soit ils tentaient de tout faire au joystick par combinaisons (encore moins pratique!!!), et c'est la deuxième solution qu'ils ont retenue. Pour avancer, il faut pousser le joystick et appuyer sur 'fire' en même temps ce qui, évidemment, déclenche aussi le tir des armes, vous ne pouvez pas accélérer sans tirer! Si vous voulez descendre en tirant sur les ennemis vous stoppez car c'est la combinaison de décélération! Bref c'est in-jouable! Dommage car graphiquement c'est vraiment un trés beau jeu. Les programmeurs ont sacrifié la jouabilité pour le réalisme!?! Bref un superbe jeu à regarder mais pas à jouer, comme un dessin mal animé mais bien dessiné quuuoiiii! Version testée: ATARI ST, disponible sur C64, SPECTRUM et AMSTRAD CPC.



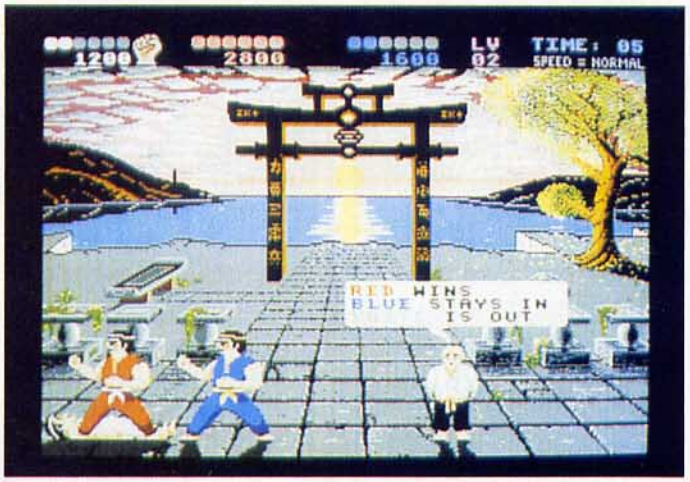
TIMBER !

INTERNATIONAL KARATE PLUS

Le karaté ne se démode pas. Chaque année surgissent quelques petits nouveaux avec, à chaque fois, des sprites plus gros, ou mieux animés, des décors de mieux en mieux réussis, l'arrivée des 16-32 bits ayant amplifié le phénomène. INTERNATIONAL KARATE part 1 était le premier jeu de karaté à offrir de si gros sprites, et si bien animés, les décors ayant atteint des sommets jusque-là inégalés, mais des tas de bugs et une mauvaise gestion du joystick mirent fin prématurément à ce superbe soft. Et voici qu'il réapparaît, affublé du suffixe PLUS, n'ayant comme unique point commun avec son illustre ancêtre, que le nom. IK+ n'a absolument rien à voir avec l'ancien IK, d'ailleurs ce n'est



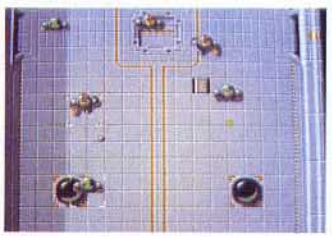
même pas le même éditeur! Les sprites sont plus petits, moins bien dessinés, mais par contre, peuvent effectuer toute les positions dignes d'un vrai judoka. Le décor, bien qu'identique à tous les niveaux de jeu, est superbe: un magnifique coucher de soleil au pays du soleil levant! Les reflets dans l'eau sont superbes et un nombre incroyable de petite choses s'animent derrière les joueurs (vers de terre qui rampent, feuilles qui tombent de l'arbre, périscope qui sort de l'eau, oiseaux qui volent...) c'est ahurissant. L'animation des joueurs est trés correcte. Vous combattez contre deux adversaires, un vieux sage vous arbitre. Des tas de fonctions sont disponibles: la touche 'T' enlève les pantalons des judokas!, une autre touche change le kimono du sage pour un kimono à car-



reau! Et plein d'autre gags de ce genre. Un soft à posséder pour les longues soirées d'hiver.

SPEEDBALL

Si comme moi, vous êtes un fan du film ROLLERBALL, alors là, vous allez être comblés. SPEEDBALL en est l'exacte adaptation. Vous choisissez le capitaine de l'équipe que vous allez diriger. Trois sont disponibles, avec plus ou moins de force, poids et stamina, c'est déterminant pour le résultat du match. Une fois les sélections terminées, vous vous retrouvez sur le terrain, et pas de



cadeau. Une machine lance la balle en acier, et c'est parti! Le joueur entouré d'un cadre est celui que vous dirigez, le joueur entouré de flèche est celui qui possède la balle. Comme au foot, vous devez loger la balle dans le but adverse. Vous pouvez sauter quand la balle est en chandelle, pour la rattraper. Vous pouvez, aussi, bourrer le possesseur de la balle pour en prendre le contrôle, trés efficace! Graphisme d'enfer, scrolling super, SPEEDBALL, sans être le jeu de l'année, est quand même un super soft! Attention aux coups de bottes cloutées!

WANTED

WANTED est le dernier jeu d'Infogrames, cela se passe au Far West et vous devez retrouver un bandit. Contrairement aux apparences, ce n'est pas un jeu d'aventure, mais un jeu d'arcade. Sur un scrolling vertical, des tas de cow boys vous attaquent, et votre seul boulot est de les dégommer tous. Rien à dire sur ce jeu, pas trés original mais bien réalisé. Il est totalement indolore, comment vous dites qu'il s'appelle?



INFOS PAS GENEES

LECON DE CHOSES

Le réseau neuronal va-t-il exister? Hein? Euh? Qu'en sais-je? Mais c'est quoi à propos, un réseau neuronal? Allez vous chercher une boite de CARAMBAR et un COKE, je vous attend.... Ca y est, vous êtes là?... Il était une fois des savants qui se demandaient comment faire pour rendre les machines plus intelligentes qu'elles ne le sont à l'heure actuelle... Impossible d'y arriver, puisqu'elles ne le sont pas du tout, qu'elles sont cons commes des balais sans poils, et qu'à moins de leur souffler la réponse, elles n'arrivent à rien... Après avoir essayé les systèmes experts, nos savants se sont aperçu que les machines tiraient des conclusions mais ne faisaient aucun effort pour imaginer une quelconque réponse en cas de manque d'information. Alors est venue l'idée d'un système qui fonctionnerait quelque peu comme notre cerveau, avec ses connexions de neurones...On commença par lui donner le nom de réseau neuromimétique, puis de réseau neuronal, et comme un cerveau, de lui enseigner la connaissance. C'était la première partie de l'élucubration. Nous voici maintenant au stade suivant. La machine apprend, sait, et est capable de sortir un raisonnement quand bien même une partie de son réseau est détruite. Mieux encore, si l'information est incomplète ou bien si le problème posé ne ressemble à rien de connu de la machine, celle ci ira chercher une solution s'en approchant le plus. Comme si elle réagissait instinctivement. Par exemple, dans la reconnaissance de forme, une image imparfaite, brouillée ou floue, interdit toute analyse automatique avec des moyens conventionnels. Aidé par un système neuronal, la différentiation se fera facilement. C'est un peu ce que veulent faire les militaires en faisant surveiller leur territoire par de tels systèmes capables de reconnaître un missile dans le brouillard. Mais comment ça marche tout ça? Facilement et rapidement. Tout est basé sur la communication. Il y a beaucoup de petites bêtes assez simples, qui ont chacune un peu de mémoire mais surtout beaucoup de relations avec les autres petites bêtes, ce qui fait leur force. Un peu comme les transputers qui ont peu d'instructions, mais qui, reliés ensemble deviennent très intelligents. Bon, mais avec tout ça, où est ce que je m'assieds? Devant ta bécane coco, car on n'est pas vraiment prés pour le moment, et que ça mettra peut être dix ans avant qu'on soit capables d'assurer que le raisonnement approximatif de ce cerveau de synthèse n'est pas un raisonnement trop approximatif et qu'il ne nous fait pas prendre du BOUZY pour du SAUTERNES. Noyeux Joël!

LA VIE DES BOITES

INFOGRAMES

Bravo à INFOGRAMES, la boite la plus rapide au sud de la LOIRE, pour l'annonce de la sortie de produits qui n'existent pas encore puisqu'ils seront présentés en Février 89. De quoi c'est est ce qu'on vous cause mes braves? Des VCR Games! Des jeux de plateau avec cartes,





dés, pions, etc.. mais accompagnés d'une cassette vidéo VHS, où sont présentés différentes phases du jeu. Je vous signale à tout hasard, qu'il existe déja le CLUEDO vidéo, qui est le jeu que vous connaissez bien, le CLUEDO, et que grâce à la cassette, vous allez découvrir différentes phases du jeu, différents indices, et surtout donner un visage à chacun des personnages du jeu.

CAMERON

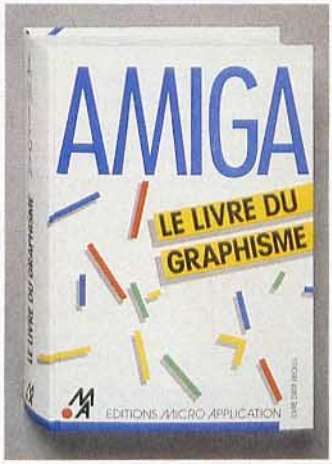
Amis des images et du kilt, voici encore un scanner à plat, qui apparait sur le marché. Destiné aux AMIGA et ATARI, le CAMERON Personal A4 vous remplira de joie, et d'images de taille variable, depuis la carte de visite jusqu'au format A4. En vente dans les bonnes boutiques.

AMSTRAD

AMSTRAD, votre marque préférée, va peut être fabriquer toutes ses bécanes en Grande Bretagne, ou en Europe, si Allan Michael trouve une société capable de s'aligner sur les prix de fabrication asiatique. Seulement voilà, il ne s'agirait que des hauts de gamme, c'est à dire des machines à base de 286 et 386, bécanes dont vous n'avez rien à faire et qui ne vous intéressent pas plus qu'un vieux PONG. Alors, je vous en parle pas.

MICRO APPLICATIONS

Si vous avez acheté un AMIGA, c'est que peut être vous aimez les beaux dessins. Pour vous aider, on vous signale la sortie du: "Livre du graphisme Amiga" sur votre belle machine. Vous trouverez plein d'infos sur les sprites, les bobs, le viewport, les différents formats d'image et d'autre trucs encore si vous cherchez des astuces. 800 pages d'infos, de listings, d'animations, de tuyaux sur la ROM pas trop antic (Ah,ah) de votre bouffe sommeil. 249f le livre, ce qui nous ferait 498 balles la kilo... Elle est bonne, mon adjudant.



LORICIELS

1300 m2 de locaux clairs et spacieux où cogitent 45 personnes voici LORICIELS. C'est en Septembre 1983 que Laurant WEILL et Marc BAYLE ont eu l'idée de se lancer dans l'édition de logiciels. Au début, ce sont des jeux de leur conception qui seront proposés, mais très vite le catalogue va s'étoffer avec le concours de quelques auteurs indépendants. Tous les domaines d'application seront abordés: jeux d'arcade, de réflexion, d'aventures, de simulation, utilitaires et logiciels de gestion. La première année, 200 000 logiciels sont vendus pour toutes les machines familiales et la distribution est assurée par des sociétés extérieures. En 1986, la distribution des produits est intégrée dans la société et Gilles DAUDIER contrôle et gère tout le système commercial qu'il a mis en place, depuis le stock jusqu'à la mise en place sur les lieux de vente. Il veille jalousement sur les six représentants exclusifs qui sillonnent la France ainsi que sur les trois télévendeuses qui les relaient en permanence. Grâce à ce département intégré, toute la chaine, depuis la création jusqu'à la distribution est parfaitement contrôlée. Laurant WEILL précise qu'il s'agit là de la clef de voute qui garantit l'avenir des sociétés de micro-informatique et permet à LORICIELS de se situer parmi les trois premiers distributeurs français de logiciels pour micro-ordinateurs familiaux avec un chiffre d'affaires prévisionnel de 46 millions de francs pour 1988. Celui de la première année était de 9,5 millions ce qui indique une belle progression. L'exportation représente 40% du chiffre d'affaires total et est dirigée vers la Grande Bretagne, la Suisse, la Belgique, l'Espagne, l'Allemagne, l'Australie et les Etats-Unis. Il n'est pas inutile de temps en temps de se rappeler quelques chiffres concernant le micro-informatique. Saviez vous qu'il n'y a en France que 6% des foyers équipés en micro-ordinateurs, pour 12% aux Etats-Unis et 14% en Grande Bretagne. Et que la vente des machines est passée de 2000 en 1980 à 400 000 engins en 1986 en France ? Etonnant non !

L'une des grandes idées de LORICIELS est sans aucun doute son sens de la communication. Pour Philippe SEBAN, un ancien de la pub, la politique marketing et publicitaire est d'une importance déterminante dans la vente des logiciels. Les jaquettes de présentation des produits, les manuels d'utilisation, et les pages de publicité sont conçus et réalisés par le studio graphique lui aussi intégré. La société flirte aussi avec des opérations de grande communication comme le sponsoring. Les 800 000 francs consacrés au lancement de TURBO CUP, alors que le prix de revient d'élaboration du logiciel pour toutes les versions est de 700 000 francs, en témoignent. Le succès remporté avec le partenariat de René METGE laisse présager d'autres innovations et démontre l'axe de développement de la société qui vise comme clientèle la jeunesse branchée qui s'intéresse aux innovations techniques. Toujours par souci d'améliorer la communication, LORICIELS édite des logiciels qui sont réalisés et mis au point par des équipes internes. C'est le seul moyen de proposer sur le marché un produit parfaitement élaboré et adapté face à une concurrence où il faut réagir très rapidement en fonction de la demande et de la mode. Ceci n'exclut pas la collaboration avec des programmeurs indépendants mais il faudra passer l'examen de passage au "comité de lecture" qui se fait de plus en plus draconien. Le rôle de l'éditeur en tant que conseil sur l'opportunité de sortir un produit ou simplement de combler des lacunes dans la mise au point d'un logiciel devient primordial. Le comité de lecture dirigé par Laurant WEILL doit chaque semaine trier les quelques dizaines de propositions recues, car environ une seule sur cinquante sera retenue. Les programmes rejetés sont retournés avec l'explication du refus. Il est en effet inutile d'envoyer des logiciels reprennant des jeux télévisés comme LA ROUE DE LA FORTUNE qui ne sont pas libres de droits ou des jeux qui sont en prévision imminente de sortie. Le programmeur indépendant qui est choisi sera intégré à une équipe interne pour réaliser la finalisation de son produit. Le marché devient si pointu qu'il est maintenant impossible d'être à la fois un bon graphiste, un bon scénariste et un bon développeur musical. L'équipe dirigeante de LORICIELS reste en permanence à l'écoute des jeunes. Chaque mercredi elle reçoit dans ses locaux des jeunes qui viennent tester les logiciels avant leur sortie (même avant les journalistes, ce qui est tout simplement insupportable NDLR). Mais les places sont rares et il faut prouver une grande culture en micro pour être "TESTEUR CHEZ LORICIELS". Il paraît que le badge qui va prochainement sortir fera fureur dans les cours d'école.

La course à la créativité est ouverte, c'est ainsi qu'est né le Studio de Création d'Annecy qui a pour but de permettre aux jeunes programmeurs indépendants de la région, de créer des logiciels en partageant les mêmes utilitaires de programmation et de profiter d'une assistance et de contacts permanents avec LORICIELS. Le Studio d'Annecy draine des programmeurs, des graphistes, des musiciens et des scénaristes de toute la région et aura bientôt son équivalent dans d'autres villes de France.



René Metge, le grand



l'équipe LORICIELS-PRIAM



Les chefs, eux-mêmes



LE GRAND ZOO

MURIEL TRAMIS

Trente ans derrière elle, le cheveu tressé, le sourcil épilé.
Muriel Tramis sourit, pardonne les boutades et les demi-heures de retard, place le mot juste au



Emmanuelle

bon moment. Un éclat de rire cristallin -l'antithèse de cette poilade bien grasse- vient masquer une gêne ou clore une réponse, comme si elle s'étonnait de la hardiesse de sa propre réplique.
Lier contact, imposer le tutoyement pendant qu'il est encore temps... La conversation s'égarera autour d'Emmanuelle, son dernier jeu -réussi mais au demeurant fort sage- qui après Mewilo, Blueberry, La Bosse des Maths et Freedom s'inspire de l'archétype du roman "tate z'y voir si c'est de la guimauve". Nous voilà illico branchés sur de sacrés plans aux relents érotiques (et toc). Drôles de résonnances pour une ingénieur qui plaque un poste chef de projet à l'Aérospatiale -qui n'incite guère à la bagatelle- pour rejoindre un job à visage humain de réalisatrice chez Cocktel. Dans un microcosme de programmeurs boutonneux et de journaleux machisants, Muriel ne traine pas sa féminitude comme un boulet, ni ne la brandit en étendard. Elle s'est fait une raison depuis le début de ses études, à la longue. "Il y a une espèce d'émulation, j'aime bien travailler avec les mecs!" lance t'elle.
L'informatique, un milieu pas assez féminin parceque définitivement trop masculin? Et si, plus que d'être flippées ou complexées devant un joystick, les femmes ne se sentaient tout bonnement pas concernées par le vecteur jeu, cette vaine orgie barbare conçue par des mecs pour d'autres mecs? "Je crois qu'il faut que les femmes jouent pour avoir envie de créer. D'un autre côté, il faut aimer le cinéma pour réaliser des films...". "Je croyais que ce n'était plus valable aujourd'hui, mais on oriente les filles vers des métiers traditionalisés, et elles ont peur de toucher aux machines. Elles ne sont pas encouragées à ça". Aux armes citoyennes! Au fait, à qui se destine Emmanuelle, cet hymne au plaisir facile et à la femme-objet? Pas très MLF... La décision de réaliser un logiciel polisson condamne à évoluer sur le fil ténu séparant une niaiserie insipide d'un porno égrillard. Tirer un trait, en somme, sur le stupéfiant MacPlaymate ou le gaulois Leisure Suit Larry.



Freedom



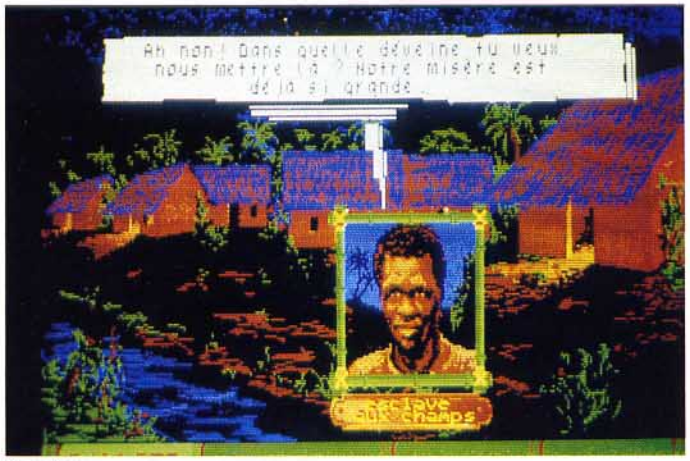
Muriel Tramis

"Il y a beaucoup de choses à dire, et pas à montrer. L'érotisme c'est une façon d'être, de penser...". Malgré son attachement aux dialogues et à la mesure, les situations d'Emmanuelle oscillent parfois entre le soft rosâtre et une certaine trivialité... Qu'importe. Elle y a mis, c'est rare, une réelle part d'elle-même. Allez savoir jusqu'à quel point : sur l'écran, un personnage féminin renvoit "Les biens de ce monde n'ont aucun interêt pour moi". J'interroge Muriel, réponse du tac au tac : "Je ne l'ai pas dit mais je l'ai pensé très fort, ou alors on n' est pas arrivé à m'émouvoir, encore, de la sorte". "C'est grave?" demandera t-elle devant ma bobine d'interloqué. Un instant unique. Ne pas chercher à en savoir plus. Si une question n'est jamais indiscrète, seulement sa réponse, il est des choses qui ne se demandent pas... "C'est un hasard, c'est tout à fait un hasard... C'est un genre comme un autre!" s'exclamera t-elle, comme pour se disculper de mes perfides accusations moralisatrices. Mais sa personnalité et ses jeux ne sauraient se résumer à ces fantaisies. Dix sept ans de Martinique, ça marque. C'est avec l'histoire des Antilles, "par attachement à mes racines". Doigt dans l'oeil, le jeu tombe dans le folklo, le pittoresque, la culture didactique, ce fameux "doudouïsme" Compagnie Créole qu'elle tentait d'éviter. Echec en France, Mewilo a mieux accroché selon elle dans une Allemagne teintée de colonialisme. Dans Freedom un wargame tout-public, le thème de l'esclavage devient cette fois une véritable toile de fond, un argument historique profond et mature, débarassé de ses travers touristiques. Plus qu'aucun autre développeur, Muriel Tramis investit son âme et sa personnalité et clame: "Je suis très heureuse quand les gens ont compris ce que je voulais dire". Si elle rêve d'un média plus explicite, le septième art, elle contribuera à imposer la création informatique, trop sérieuse pour être confiée à des informaticiens. La jaquette d'Emmanuelle, elle, n'arbore qu'un "M. Tramis" scolaire et asexué. Muriel s'en fout, et préfère imposer son style à tous que de dévoiler son prénom à n'importe qui...

F.C.

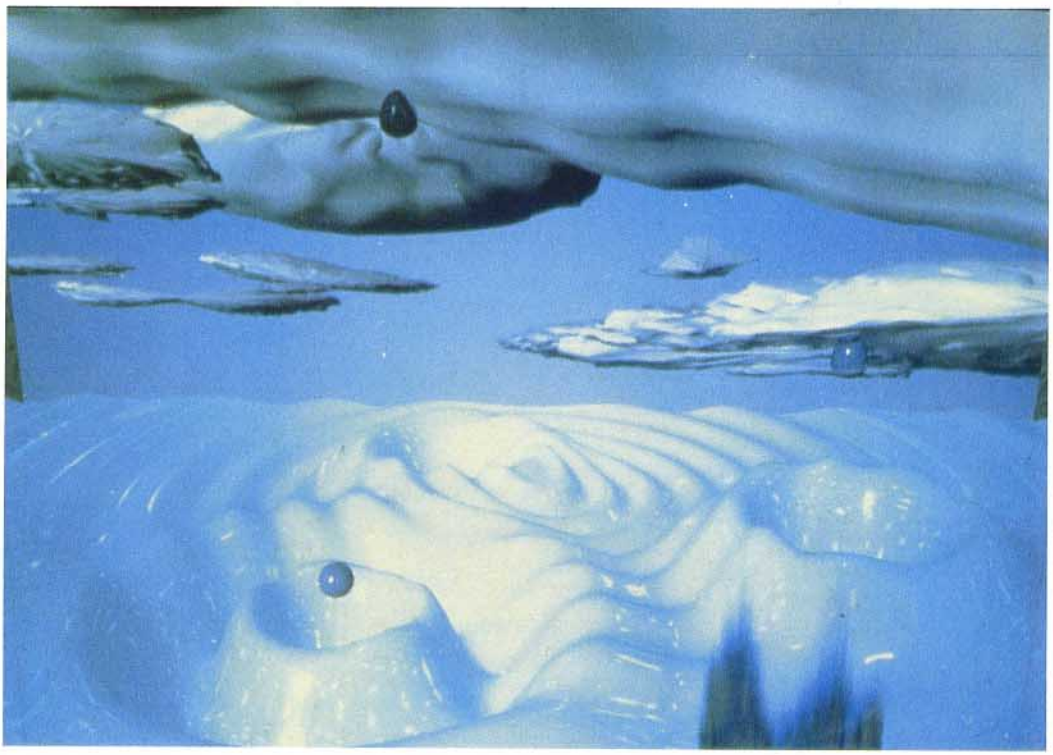


Emmanuelle



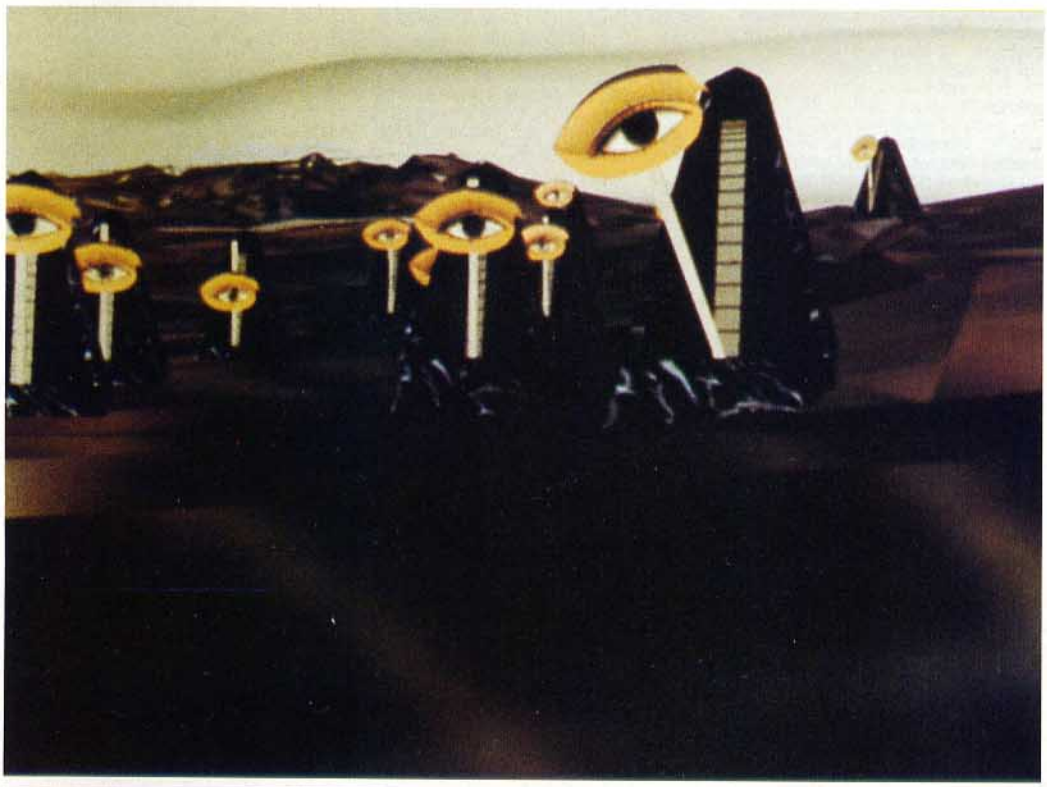
Freedom

MENTAL IMAGES



MENTAL IMAGES est une boite de chez nos cousins germains, qui a récolté plein de prix. Les images qui nous entourent sont la représentation de ce qu'ils sont capables de réaliser. L'un de leurs films d'animation nous entraine dans une rame de métro ou de transport en commun sous terrain, pas en grève, quelle chance! En plus des idées, de la qualité technique, l'humour est là, bien sûr, présent dans l'image. Certains détails d'apparence innocente, dans le décor du wagon qui nous transporte dans le film, sont d'un humour au 2ème, voire au 3 ème degré puisqu'on est en 3D. Ex: le panonceau sous la manette du signal d'alarme indique: "Last chance to stop this movie". En français: dernière solution pour arrêter ce film. Ce que bien sûr, aucun des spectateurs ne souhaite réellement faire. D' autres images encore, enchainent le concept du métro sur un univers de métronomes flippants par leur aspect et le décor dans lequel ils s'agitent. Tout ça est réalisé sur IRIS 3030, GEI Celerity C 1260. Pour ceux qui veulent en savoir plus, savez-vous ce qu'est un arbre Z? Non? Alors, lisez bien ce qui va suivre. Un arbre Z, est un arbre binaire pour un problème en 2D. La racine est la droite des points R, la branche de gauche représente les points de 1 à ((R+1)/2), la branche de droite représente les points de ((R+1)/2)+1 à R. ZZBOINNG! NON! Ne tapez plus,par pitié! Saint AISE au secours! J'arrête l'explication, je continue l'information.

SPECIAL COPINAGE POUR LES ARTISTES. 2ème! Rappel pour les dessinateurs qui ont envie d'aller à IMAGINA. La bourse de la création RICARD organise un concours de dessin en 2D ou 3D sur ordinateur, ouvert aux jeunes gens majeurs de moins de 26 ans, sur le thème du ROCK. Les concurrents devront envoyer une diapo de leur oeuvre pour pouvoir concourir. Quinze d'entre eux seront sélectionnés pour participer gratuitement (Invités tout partout, voyages, hotels, grande bouffe, cinéma, fiancées, caramels, soleil, mer, autoroute, casino et tout et tout.) au Salon IMAGINA du 8 au 11 Février 89. Dépêchez vous de demander votre bulletin d'inscription à IMAGINA- BP 239- 75564 PARIS CEDEX 12. ou de téléphoner au 16 (1) 40 28 00 78. Dépêchez vous, vos diapos devront arriver avant le 31 déc 88. Un conseil, jetez vous, vite fait, sur votre bécane et dessinez, vite, vite en attendant l'arrivée du facteur.





l'annonce

AMIGA

ACHATS

83 N°2000758
Achète Amiga 500 + moniteur couleur 1084 + Joystick + jeux. Prix maxi. : 4500 F. DOUTRELIGNE, 18 Avenue Charles Cazin. 83980 LE LAVANDOU. Tel.: 94.71.35.36. (heures des repas).

CONTACT

92 N°2000764
Recherche contact pour Amiga 500. (Logiciels du genre Rocker Ranger etc...). DELFIEUX Frédéric, 26 Avenue Joffre. 92380 GARCHES. Tel.: 47.01.23.56. (Débutant).

ECHANGE

07 N°2000589
Echange sur Amiga Jeux. Possède News. Envoyer liste ou téléphoner au : 75.94.60.38. PATOUILLARD LAURENT, 14 Chemin du Calvaire. 07600 VALS LES BAINS.

34 N°2000703
Cherche contact sérieux pour Amiga. Possède Blood, Summer Olympiade, Daley Thomson, Dragonis l'Air (Demo) etc... CHOUQUER Fabrice, RN 112. 34450 VIAS. Tel.: 67.21.67.85. (après 20h). Merci!

45 N°2000722
Amiga 500 cherche contacts sympas et sérieux. Envoyez vos listes à : DROUGLAZET Bertrand, 223 Rue de Bourgogne. 45000 ORLEANS.

65 N°2000712
Echange Hot News sur Amiga. (Débutants acceptés). Ecrire à : LE RUN Yann, 1 Rue du Balavailot Bellevue. 65290 JUILLAN. Réponse pas du tout assurée!!!

68 N°2000723
Amiga-Looping pour échanger Hot-Stuff! SCHUMACHER Pierre, 57 Rue de la Forge. 68440 LANDSER (FRANCE). Tel.: 89.81.41.30.

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...

VENTES

69 N°2000597
Vends Drive Cumana 3,5" pour ST : 1100 F + Moniteur Thomson HR : 2000 F + Cable Péritel pour Amiga : 140 F. Echange Softs sur Amiga. Envoyer listes. SERGE MONTET, 15 Ch. de la Grange. 69680 CHASSIEU. Tel.: 78.90.66.56.

73 N°2000708
Vends tous matériels pour CPC 6128 + logiciels et revues. (Am Mag CPC Amstar Science et Vie Amstrad 100%). Liste contre 1 timbre. FAVERGEAT J.C. Route de Lyon Vimines. 73160 COGNIN. Tel.: 79.69.43.71. (le soir).

78 N°2000596
Vends Dk Amiga. (excel. état). Mach 3, F-18, Defender of the Crown, Bubble Ghost..., cherche lecteur A 1010 à prix sympa. LECAM DAVID, 28 Rte. de Troux. 78280 GUYANCOURT. Tel.: 30.43.06.50.

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 STEPHANE, 6Bis Rue Michel-Ange. 92160 ANTONY. Tel.: 42.37.81.79.(Après 19h30).

93 N°2000588
Amiga 500/1000. Ne débranchez plus votre drive externe avec une modification. «100 F». Vend C128 + 1541 + Soft : 2100 F. Vend Moniteur Monochrome avec Péritel : 500 F. Vend 16 Rams pour 520K : 500 F. Tel.: 48.57.99.83.

AMSTRAD

ACHATS

71 N°2000560
Cherche sur CPC 464 en K7 et Disc de bons jeux, (Solo Flight, Acrojet, Mike et Moko, Rygar, Rolling Thunder, Rastan, Karnov...). Ecrire à : CYRIL, Chapelea Les Cras. 71250 CLUNY.

75 N°2000745
Achète Imprimante pour CPC 6128. 1000 F maximum. Vend Gunship (disquette originale). Seulement 150 F. Demander TRISTAN, 2 Rue Thimonnier. 75009 PARIS. Tel.: 42.81.05.88. (A partir de 18h). A bientôt!

92 N°2000704
Achète jeux ou util. ou revues ang. ou notices pour CPC 6128. Vend revues Amstar et CPC. Ecrire à : LEVY Stéphane, 14 Allée des Damades Appt.65. 92000 NANTERRE.

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).

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

59 N°2000607
Micro Mag, Fanzine, pour CPC sur Disk 3", avec cours Basic, Trucs, Test Softs et Matériel, etc... N°1 (Sept.-Oct.) ou N°2 (Nov.-Dec.). 40 F par chq. banc. ou CCP, ou Doc. S/Dem. A : S. CARRE, 12 Rue Colmar. 59290 WASQUEHAL.

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/dem. (joindre une env. timbrée). A : Mr. STEPHANE CARRE, 12 Rue Colmar. 59290 WASQUEHAL.

63 N°2000750
Recherche réf. ou achète Cobol. sur 6128. ROQUES Pierre-Edouard, Yronde et Buron. 63270 VIC LE COMTE. Tel.: 73.69.05.48. (après 20h).

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

ECHANGE

02 N°2000599
Echange Logiciels sur Amstrad CPC (K7 ou Disk). Envoyer liste. Adresse : WALLOT Patrick, 7 Av. de la Gare. 02500 HIRSON. (réponse assurée).

13 N°2000585
Bidouilleur averti Hackspiel Olivier. Cherche pour échange de connaissances Basic et de Jeux, possesseurs d'Amstrad 464 K7. Résidence le Montaigne Batiment E. 13340 ROGNAC.

VENTES

28 N°2000733
Vend 6128 coul. état nf. (Déc.86). + nbrx. logs., (B.Winner, Barbarian, Echosoft, Discologys, OCP Art Studio, Tams, Ange). + Nbx. mag. (Px. à débat.). Vend aussi Blood : 150 F. Ach. : 215 F. LABBE Paulette. 28410 BOUTIGNY. Tel.: 37.65.14.03. (ap. 20h).

29 N°2000728
Vend jeux de 100 à 40 F. (Salamender, Cybernoïd 2). Achèterait rallonge entre clavier et moniteur. Achèterait aussi doubleur de Joystick. ABONDEL Yann, Coabotquenal-Lopermet. 29213 PLOUGASTEL-DAOULAS. Tel.: 98.07.00.55.

34 N°2000738
Vend MO5 Clavier Mécanique + Interfaces Imprimante et Joysticks + doc. : 2000 F. Moniteur Monochrome Thomson : 700 F. Vend Amstrad 6128 neuf + Moniteur Monochrome : 2300 F. Tel.: 67.93.62.79.

45 N°2000528
Vend Jeux Originaux, Street Fighter : 75 F, Fer et Flamme : 100 F et Northstar Mask 3, Cybernoïd, Hit Dack Best of Elite 50. Richard FANCELLI, 4, Avenue Foch. 45170 NEUVILLE AUX BOIS. Tel.: 38.75.51.73.

57 N°2000765
Vend Amstrad 6128 Mono + Joystick + nbreux. disks avec plein de jeux et revues. (Cadeaux pour mon acheteur, une console sega). Prix : 3200 F à débattre. ROSSBACH J.F., 48 Rue Balzac. 57600 SCHOENECK. Tel.: 87.87.58.45.

59 N°2000757
Vend CPC 464 + lecteur de disquettes DDI.1 + 256KO de mémoire + nbres. disquettes + K7 + nbres. revues + 2 Joysticks + 1 doubleur.: 3000 F. Demander Guy, 13 Rue Victor Hugo. 59780 BAISIEUX. (Nord). Tel.: 20.79.34.48. Urgent.

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

75 N°2000676
Vend CPC 6128 couleur très bon état + nombreux 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°2000742
Vend CPC 464 + Moniteur Mono. + Adaptateur Péritel MPZ + Drive DD1 + nombreux Jeux dont Gunship, l'Arche du Captain Blood... + Cassettes. Le tout en t.b.e. : 2300 F. Tel.: 45.04.59.52.

75 N°2000749
Vend CPC 6128 coul. (t.b.e.). + lecteur de cassettes + nombreux disks pleins + 1 Joystick. (Arkanoïd 2, Beyond The Ice Palace...) + quelques revues : 3500 F. Demander Guillaume. Tel.: 42.51.07.26.

75 N°2000759
Vend Amstrad CPC 6128 (1988). (Ecran couleur + nombreux jeux + manette + manuel + revues + (garantie 1 an). Une affaire. Le tout : 3800 F. (Très bon état). RICHARD J.P., 74 Rue Du Père Corentin. 75014 PARIS. Tel.: 45.39.36.55. (après 18h).

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

78 N°2000763
Vend Atlantis : 50 F, Rolandonthe Run : 15 F, They Sold a Million : 350 F ou échange le tout contre Pack; nombreux jeux exceptionnels. En cadeau Admiral Graf Spee. Demander LEGRAND Christophe, 1 Rte. Jumeauville. 78770 THOIRY. Tel.: (16).34.87.42.03.

91 N°2000772
Vends DMP 2000 : 900 F. Cr. Optique Dart. : 200 F.; Synthe Vocal SSAI. : 150 F. ou 300 F. les deux. Disc 3" pleins : 40 F l'unité, (liste sur demande). JACQUEMOIRE Mathias. 91120 PALAISEAU. Tel.: 60.14.01.87. Urgent!

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

92 N°2000747
CPC 464. Clr. + DD1-1 + nombreux jeux + livres + journeaux + 1 Joystick. : 3250 Frs et donne 1 Console Sega + 2 Jeux. Tel.: 47.74.74.29. (après 18h). SVP.

93 N°2000731
Vend CPC 464 couleur + nombreux jeux + synthe vocal + Joysticks + livres + house. Prix : 2700 F à débattre. CIEPLINSKI David, 36 Allée Thiellement. 93340 LE RAINCY. Tel.: 43.02.28.40.

93 N°2000755
Vend 464 coul. (état neuf). + DDI.1 + nombreux softs + utilitaires + revues + Joystick. Prix : 4500 F. VLADISAV, 21 Rue Marcel Bourdarias. 93400 ST OUEN. Tel.: 40.10.19.51.

94 N°2000743
Vend CPC 464 Mono + Joystick + Manuel + nombreux Jeux. + Le prix :

1600 F. PARIS Anthony, 59 Avenue Laplace Esc.5. 94110 ARCUEIL. Tel.: 46.55.17.27. (après 17h). Urgent!

95 N°2000734
Vend CPC 464 coul. + DDI + manettes + doubleur + nbreux. jeux disk + jeux K7 + nombreuses revues, (nbres. disquettes) + livre : 5000 Frs. (à débattre). Tel.: 39.88.33.50. Demander Marc. (après 20h30).

95 N°2000752
Vend Amstrad 6128 couleur. (Garantie 1 an). + nombreux jeux. (Gauntlet 2, Gryzor, Zombi...). Prix : 4150 F. RAME Didier, 15 Rue de Rethondes. 95100 ARGENTEUIL. Tel.: 39.82.14.23. (après 19h).

95 N°2000770
Vend PCW 8256 avec imprimante livres et disk. Prix intéressant. Tel.: 34.43.70.11.

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

34 N°2000740
Vend Apple IIE, Moniteur, 128KO, 80CL, 2 Drives, Carte coul., EPS-Apple, + nombreuses disquettes, (+ nbreux. Softs), divers. Valeur : 21500 F, cédé : 7000 F. (A débattre). PAOLUCCI. F., 145B Imp. Voie Romaine. 34090 MONTPELLIER.

92 N°2000751
Vend Apple IIc + moniteur couleur prise péritel audio + souris + disquettes + doks. Etat neuf. Le tout : 5500 F. LOURDAIS Bernard, 64 Avenue Jean Jaurès. 92140 CLAMART. Tel.: 46.30.57.14. (après 19h).

ATARI

CONTACT

06 N°2000725
Cherche contact sur Atari ST. (Toute la France pour échange). Envoyer listes. Achète 1040 ST. Région Cannes/Nice si possible. MON Bernard, 1 Av. des Anglais Central Park. 06400 CANNES.

38 N°2000594
1040 ST recherche contacts partout dans le monde, sur Double Face uniquement. Possède Nebulus, Stargoose, etc... Ecrire à M. COGORDAN CYRIL, les Ferrières, l'Albenc. 38470 VINAY (FRANCE). (trop sérieux s'abstenir).

76 N°2000719
Cherche contacts sur ST. Possède nombreux News dont, 1943, Elite, D.Thomson, Ghost'N'Goblins et beaucoup d'autres. Ecrivez-moi : BARRIERE Ludovic, 37 Rue Jean-Moulin. 76530 GRD COURONNE. Tel.: 35.67.21.72.

ECHANGE

13 N°2000730
Echange Super News sur ST DF avec bidouilles et trucs. Joindre liste. Réponse assurée. BORTONE Fabrice, 28 les Baumelles. 13127 VITROLLES.

38 N°2000593
Echange News sur 520 ST. Possède Truck Super Hang On, Nebulus, Veteran, R-Type Zynaps, Guerilla-War, Elémental etc... Pour tout échange contactez DAVID. Tel.: 76.32.18.11. (accepte contact à l'étranger).

91 N°2000762
Echange ou vend, achète News sur Atari ST. Possède nombreux News. Réponse assurée, même contact pauvre. (Ambiance décontractée assurée). Demander Manu. Tel.: 64.95.10.35.

VENTES

25 N°2000724
Vend Imprimante Brother M1009 : 1000 F. Moniteur V/N : 500 F. Clavier Music Module MNS 1160 : 900 F, ou avec Module Music + Créator : 1500 F. PAVAN Pierre, 2 Rue du Lac. 25660 SAONE. Tel.: 81.55.80.77. (après 19h).

28 N°2000771
Vends Mega 4 + Moniteur Monon 100000 F. D. dur SH. 205 : 3000 F. Scanner Spat 200 DPI. : 6000 F. Le tout sous garantie. Tel.: 47.99.22.60. (Le W.E.).

57 N°2000557
Vend tous mes Programmes sur ST à très bas prix. Achète Lecteur 5"1/4 pour ST et Moniteur Monochrome, Haute Résolution. Tel.: 87.02.80.33. (Le Week End). Demander PHILIPPE.

63 N°2000699
Vend Atari 130XE + lecteur K7 + cartes + nombreux jeux K7 + Joystick + livres prog./init. + branchement péritel. Le tout : 2500 F. (Acheté neuf en 87). Parfait état. PHELUT Sébastien. Tel.: 73.83.02.05. (après 20h30 sauf vendredi 21h).

75 N°2000744
Vend Atari 520 ST + Jeux + Souris + Livre + Notice. Le tout en très bon état. Prix à débattre. Tel.: 47.05.69.41. (Bruno).

94 N°2000756
Vend Atari 520 STF dbles. faces + mon. coul. SC 1425 + souris + jx. + liv. + Speedkimg + Calcomat 2 + GFA + Poster. Le tout en t.b.e. : 5000 F. Vd. aussi TI 99/A4 moins de 1000 F. Demander Edouard, 11 Rue du Lac. 94160 ST MANDE. Tel.: 42.83.33.95. (18h).

COMMODORE

ACHATS

25 N°2000732
Achète (et échanges). News (disk). Possède : 3 Stooge, Krakout 3). Envoyez vos propositions à : SANDOZ Olivier, Les Breseux. 25120 MAICHE. (Réponse assurée).

CONTACT

78 N°2000741
Cherche contact sur C64 pour échanger News comme Barbarian 2, Overlander, Pool of Radiance, Dt Olympic Challenge. Cherche aussi Club. Envoyer liste à : JVC. 18 Bis Av. du Chemin de Fer. 78480 VERNEUIL S/SEINE.

ECHANGE

13 N°2000739
Echange nombreux News sur Disk sur C64. (Dont, Barbarian Psyno, 4X4, Zac Mackrakers, Salamender etc...). Ecrivez-moi a : DI-MEO Frédéric, 118 Avenue de la Rose. 13013 MARSEILLE. Tel.: 91.66.84.64.

25 N°2000773
Vends K7 orig. C64. Trivial pour Sinfilt 2, Test Drive, Out Run. Cherche mon. couleur : 800 F. + Voice Master + Power Catridge. Ecrire a : WACHNIK Alain, Foyer Sonacotra. Rue l'Hotel de Ville. 25600 SOCHAUX.

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.

75 N°2000735
Echange News sur CBM 64. Disquette uniquement. Contact sérieux et durable. DAVEAU Jean-Luc, 19 Rue Augustin Thierry. 75019 PARIS. Tel.: 42.38.13.81. A bientôt!

VENTES

01 N°2000606
Vend CBM128, 1541, 1530, MPS801, + très nombreux Disks, 2 Joysticks, Listings, Power Cartridge, Livre, Docs. Prix : 4000 Frs à débattre, vente séparée, possible crédit. M. MARC PERROT, 19 Rue A. Mas. 01000 BOURG-EN-BRESSE. Tel.: 74.21.95.19. (le soir).

13 N°2000591
Imprimante Couleur Okimate 20 (t.b.e.), + Cartouche Supertic 2064 Color., (copies d'écrans en couleur + papiers + cordon pour la dérisoire somme de 2200 Francs. Demander PHILIPPE. Tel.: 42.79.83.76. (vers 18h).

75 N°2000760
Vend C64 + 1541 + Péritel + très nombreux Jeux et News + boîte de rangement + Joystick + Livres. Le tout : 2400 F. DE REMUR Edouard, 28 Rue de la Pompe. 75116 PARIS. Tel.: 45.04.59.52.

91 N°2000586
Vend pour CBM 64 ou VIC, 201 Jeux de 2 Paddles neuves. CBM Système a potentiomètre. Prix : 200 F. GERARD LOISON. Tel.: 60.80.27.07.

92 N°2000748
Vend Commodore 64 + lect. K7 + lect. DK 1541 + nbreux. jeux K7 + jeux DK orig. + 1 Joystick + nbreux. disk vierges (t.b.e.) : 2700 F. MORIN Stéphane, 15 Rue François Premier. 92170 VANVES. Tel.: 46.44.25.87. (après 19h).

93 N°2000559
Urgent vend Commodore 64 + 1530 K7 + Interface Pal. Peritel avec 35 logiciels dont 6 Simulateurs de Vol avec Flight Simulateur 2. Etat neuf : 1700 Francs à débattre. Demander FREDERIC. Tel.: 43.30.31.63. (après 21h).

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

SPECTRUM

ACHATS

67 N°2000753
Urgent recherche Adaptateur Péritel pour Spectrum 48K. M. OSWALT Jean-Marc, 04 Rue Scmulmeister. 67100 STRASBOURG. Tel.: 88.39.35.99.

THOMSON

ECHANGE

93 N°2000595
Vend Jeux sur TO8-TO9-TO9 + en Disk 3,5", (les Ripoux, Marche à l'ombre, Tnt). Possibilité d'échange. Demander FREDERIC ou écrivez au : 102 Rue J.R. Bloch. 93150 BLANC MESNIL. Tel.: 48.66.12.65. (a partir de 18h).

VENTES

46 N°2000761
Vend TO8 (t.b.e.). + moniteur coul. + lect. disq. + 1 manette + 1 crayon opt. + nbreux. jeux + disq. vierge et log. eduq. + listings + basic 128. Prix : 3500 F. PROENCA Xavier, Girac. 46130 BRETENOUX. Tel.: 65.38.57.40.

69 N°2000754
Vend TO7-70 + lecteur K7 + nombreux jeux K7 + 2 cartouches : Logo, Basic. + Crayon Optique + Prise Péritel + Livres + ext. mus. et jeux. Valeur : 5000 F, vendu : 2500 F. CHARBONNEL Thomas 13 Rte. du Mont Cindre. Tel.: 78.47.28.31. (après 18h).

76 N°2000715
Contrôleur jeux CJ90101 TO7-TO7-70 TO9 avec 2 manettes : 160 F. Contrôleur Communication cc90232 MO5 TO7-TO7-70 : 100 F, câble imprimante TO7-70 : 50 F. GEAY OSMOY. St-Valéry. 76660 LONDINIERES. Tel.: 35.93.21.04.

92 N°2000721
A vendre logiciels de jeux, Thomson TO9, les Ripoux : 150 F. Anglais Assimil. : 300 F. The Way Of The Tiger : 100 F. Les Passagers du vent : 100 F. COLIN Richard. Tel.: 47.89.87.71. (après 19h).

95 N°2000590
Vend TO7-70 + Lecteur K7 + 2 Joysticks et Logiciels + Manuels. Tel.: 34.68.73.11.

AUTRES

ACHATS

92 N°2000716
Achète jeux, programmes, livres pour Lansay 64. Contacter : FELLOT STEPHANE, 6bis rue Michel-Ange 92160 ANTONY. Tel.: 42.37.81.79.

CONTACT

78 N°2000737
Simulation de guerre, gestion diplomatie par correspondance arbitrée sur ordinateur. Tours 3/Mois. 30 Joueurs. 230 Etoiles. Devenez Shaddam de la Galaxie. Renseignements au : 203 Sq. Renoir. 78190 TRAPPES. Tel.: (1).30.64.73.51.

DIVERS

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

ECHANGE

32 N°2000736
Echange jeux sur Sega et vend jeux sur Spectrum. APARICIO Denis, Av. de l'Armagnac. 32800 EAUZE. Tel.: 62.09.86.28. (après 19).

59 N°2000767
Echange nombreux programmes MSX2 sur Disk 720K. Joindre liste et écrire à : BASTON Thomas, 167 Rue Jean-Jaurès. 59750 FEIGNIES. Tel.: 27.65.76.28.

69 N°2000700
Echange jeux sur console sega. Cherche : Rochy, Choplifter, Soccer, Golf et bien d'autres. Achète aussi cartes et cartouches sega a prix intéressant. Demander Pierre après 18h. Tel.: 78.91.38.70. Merci a tous!

VENTES

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

92 N°2000746
Vend Console Sega + nombreux Jeux (t.b.e.). + Manettes Stik + Pistolet : Valeur : 6000 F. Je la cède à : 2500 F. Demander MONTANARI Cyril, 12 Allée des Fées. 92160 ANTONY. Tel.: 43.50.02.31. (Un cadeau). Merci!

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 à :
JOYSTICK hebdo
J'ANNONCE
177 rue St Honoré
75001 PARIS

PARRAINEZ 3 COPAINS ET ECONOMISEZ 50% SUR VOTRE ABONNEMENT

Une des meilleures façons de faire plaisir à vos amis, est de leur faire connaître JOYSTICK Hebdo. Vous, qui êtes nos meilleurs ambassadeurs, nous avons un cadeau pour vous. Abonnez-vous et faites abonner 3 amis, et nous vous offrons 50% de remise sur votre abonnement.

Pour les Super malins, un abonnement gratuit en abonnant 5 de vos copains.

Pas une seconde à perdre



FONCEZ

*Pour bénéficier de cette offre, envoyez-nous les **3 bulletins** d'abonnement de vos copains avec leur règlement et remplissez le vôtre en joignant un chèque de 100 F au lieu de 200 F. Si vous envoyez les bulletins d'abonnement de **5 copains,** remplissez le vôtre il sera gratuit.*

En plus chaque abonné bénéficiera d'une petite annonce gratuite.



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 DAVID KORNGOLD 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

L'ACTION – SIMULATION

DISPONIBLE SUR: IBM PC
C64
Prevu pour décembre. **AMSTRAD CPC**
ATARI ST

MICRO PROSE
LOGICIELS DE SIMULATION

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