JOYSTICK HEBDO

N° 14 • 8 FEVRIER 1989

L'HEBDO DES JEUX MICRO INFORMATIQUE

JEUX... CRACK
68 POKES TRUCS ASTUCES
VIES INFINIES

ZOOM
Les utilitaires d'ESAT
G. NIUS
CAPTAIN FIZZ
ZANY GOLF

PSYGNOSIS
EXCLUSIF
Les nouveaux softs
BALLISTIX - AQUAVENTURA

FILM FANTASTIQUE
LE PALMARES D'AVORIAZ

J'APPRENDS
TOUT SUR LE SPRITE

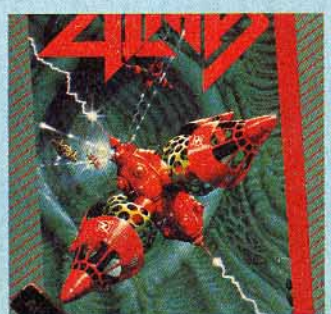


AMSTRAD CPC
AMIGA
ATARI ST
COMMODORE
SPECTRUM
MSX... etc...

T 2788 - 14 - 10,00 F
3792788010001 00140

DOSSIER ZYNAPS POUR LA VIE





4ème Festival International de jeux



CANNES
Palais des Festivals

17-26 février 1989

BRIDGE
DAMES
ÉCHECS
SCRABBLE®
SKAT
BELOTE
JEUX DE RÔLES
BACKGAMMON
GO
TAROT...

1er Palmarès des jeux sur ordinateur
REMISE DES JOYSTICKS D'OR
par JOYSTICK Hebdo et DREVET VEND LA MECHE
le vendredi 24 février
en direct sur FR3

Ouvert à tous

CANNES
4e FESTIVAL INTERNATIONAL
DES
jeux

SPECTACLES • TOURNOIS • DÉFIS • CHAMPIONNATS
STAGES • INITIATION • DÉMONSTRATION

POUR TOUTES INFORMATIONS, PROGRAMME, DOTATIONS, INSCRIPTIONS, FORFAITS,
Direction Générale du Tourisme de la Ville de Cannes
B.P. 262 - 06400 CANNES - Tél. : 93.39.01.01

AIR INTER · SNCF · habitat · europcar location de voitures · GRANDMASTERS ASSOCIATION · Groupe sorbonne

RSCG

1er PALMARES DES JEUX MICRO



LES JOYSTICKS D'OR

A l'occasion du 4ème Festival International des Jeux de réflexion qui se déroulera à Cannes du 17 au 26 février, JOYSTICK Hebdo et DVLM remettront les JOYSTICKS d'Or du Premier Palmarès des Jeux Micro.

La remise des trophées sera retransmise en direct sur FR3 le vendredi 24 février à 18H

Vous allez pouvoir voter de deux façons

I• En découpant ou en recopiant le bulletin, après avoir choisi votre jeu préféré pour chacune des catégories et ce, quelle que soit votre bécane.

II• Par minitel 3615. FR3 code DRE

VOTEZ

VOUS ETES SEULS JUGES

JOYSTICK D'OR

Mes jeux préférés sont :

1 - ARCADE : _____
2 - AVENTURE : _____
3 - ACTION : _____
4 - ROLE : _____
5 - GRAPHISME : _____
6 - MUSIQUE : _____
7 - SIMULATIION : _____
8 - REFLEXION : _____
9 - SPORTS : _____
10 - ADAPTATION DE BD OU FILM : _____

NOM : _____
PRENOM : _____
ADRESSE : _____
CP : _____ VILLE _____
AGE : _____ ORDINATEUR _____

JOYSTICK D'OR - 177, rue Saint Honoré, 75001 PARIS

UBI SOFT RECRUTE...

• **5 PROGRAMMEURS AMIGA**
— *INDISPENSABLE* : Maîtrise du langage Assembleur 68000 des co-processeurs sonores et vidéos (Copper et Blitter) pour création et adaptations de jeux d'Arcade / Maîtrise d'un langage structuré, de préférence le PASCAL (ou le C).

• **5 PROGRAMMEURS IBM PC & COMPATIBLES**
— *DOIVENT* parfaitement connaître l'assembleur 8086, les cartes EGA, CGA et TANDY 1000 ainsi que le TURBO PASCAL.

• **3 PROGRAMMEURS ATARI ST**
— *CONNAISSANCE OBLIGATOIRE* de l'Assembleur 68000, de l'affichage des sprites et de la gestion des interruptions.

• **3 PROGRAMMEURS COMMODORE 64**
— *UN MUST* : Savoir programmer d'une manière optimisée en code 6510, faire des scrollings smooth et multiplexer les sprites.

• **3 PROGRAMMEURS AMSTRAD**
— Vous avez réalisé un programme et vous voulez l'éditer, vous êtes programmeur et vous recherchez un graphiste ou vice-versa. Ecrivez-nous !

• **2 RESPONSABLES PROJETS**
— Ayant une maîtrise parfaite des différents langages et ayant déjà réalisé eux-mêmes un jeu.

La **programmation** est votre **passion**,
vous êtes **disponibles**, alors...
rejoignez nos équipes à CRETEIL ou à RENNES !

IMPORTANT : *Joignez à votre C.V., les travaux déjà réalisés sur disquettes.*

Ecrivez à : **UBI SOFT**
1, voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL Cedex
Téléphone 16 (1) 48 98 99 00



Geoffroy GRAMAILH

DEPUIS LE 1er N°
JOYSTICK Hebdo
c'est plus de
800
Trucs, astuces, pokes,
vies infinies, plans ,

12 POSTERS

1. FOFT - 2. TURBO CUP
3. OPERATION WOLF
4. LED STORM
5. PURPLE SATURN DAY
6. IRON TRACKERS
7. MATA HARI - 8. CRAZY CARS II
9. ROBOCOP - 10. AFTERBURNER
11. JOYSTICK Hebdo
12. EXPLORA II

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION

et commandez les numéros qui vous manquent en joignant un chèque de 10F par exemplaire.

JOYSTICK Hebdo
177, rue Saint Honoré
75001 PARIS

SOMMAIRE

N°14 du 8 février1989

6 ZOOM
Toutes les News...
PSYGNOSIS en exclusivité

12 PALMARES du film fantastique d'Avoriaz

14 JEUX
20 K7 à gagner

15 ZE ROCKIN' ZOYSTICK
La nouvelle rubrique de GBD

16 J'APPRENDS
Le Descripteur d'un Sprite

18 LE KO de la semaine
PHONE sur ATARI ST

19 JEUX... CRACK...!
Trucs, astuces, pokes

26 DOSSIER
TOUT SUR ZYNAPS

28 JOYSTICK SECOURS
Toutes vos questions et réponses à vos problèmes concernant les jeux

30 J'ANNONCE
Vos P.A. classées

Ce numéro a été tiré à 62 000 exemplaires

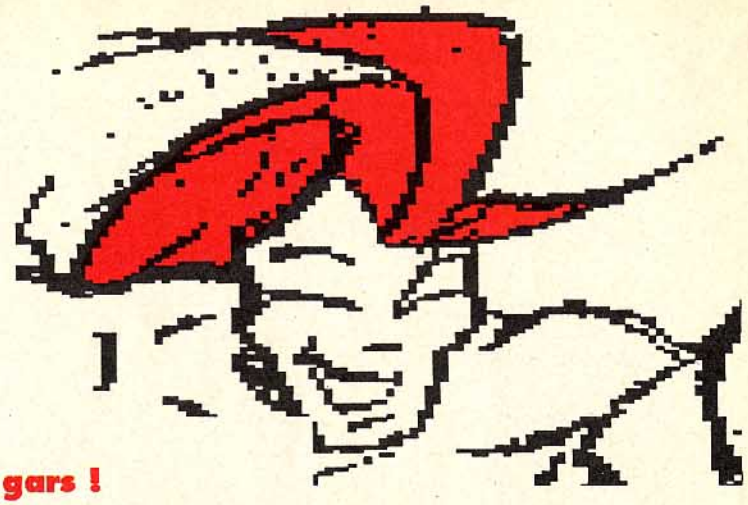
LORICIELS RECRUTE

Si vous êtes un graphiste de génie et que la création sur micro ordinateur vous intéresse, dans le cadre d'un stage ou travail à temps plein, contactez vite LORICIELS par téléphone au :

47.52.11.33

ou mieux, envoyez-nous vos oeuvres (papier ou disquette) chez :

LORICIELS
Département graphisme
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON



Salut les gars !

Février est un mois ingrat (double !!) pour la production des jeux... Chaque éditeur prépare la rentrée et on sera une fois de plus inondé de softs, fin mars. Nos journalistes seront à tous les rendez-vous pour vous donner leur avis sur cette production 89 qui s'avère d'ores et déjà un grand cru.
En attendant, plutôt que de vous mettre chaque semaine un poster "moyen" qui pose des problèmes aux murs de votre chambre, on réduit momentanément la cadence en en publiant un ou deux par mois, histoire de patienter OUNE POKO! Celui de la semaine prochaine, Teenage Queen, vous réserve des surprises, et sera interdit aux plus de 18 ans... héhéhé...!
Un petit changement dans la mise en page cette semaine, histoire de varier... et de vous faire Craquer en page 20.
Dans 3 semaines, vous, et vous seuls, récompenserez avec les Joysticks d'Or les meilleurs jeux micro.
N'oubliez pas de voter : la lutte sera sans merci (de rien...).
Prochain rendez-vous, mercredi 15 février, chez votre libraire et à 18 h sur FR3 pour les News télévisés de JOYSTICK Hebdo et de DVLM

Vie Infinie à tous
Joy's Team



Voilà ce qui reste de notre envoyé spécial à Avoriaz, Jean Claude DAVIN, qui vous attend en page 12 pour vous parler du Palmarès des Films Fantastiques dont certains feront frémir vos... bécanes, très bientôt !

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 • Direction artistique, Reza NADERI •Illustration, Pascal MORINEAU• Publicité, André UZAN • Abonnement au journal. Publication hebdomadaire • Diffusion Transports Presse • Inspection des ventes : OPD • Fabrication/PAO, CHALLENGE• Photogravure RPM • Impression, Sima Torcy • Commission paritaire N° 70725 • Dépot légal:1er trimestre 1989.

ZOOM

Les utilitaires de

Mr Esat Soft



LE CHAUD-SHOW DE LA SEMAINE

MEMORY

Cette semaine je vais vous passer en revue certains utilitaires d'Esat Soft. Je vous préviens tout de suite, il y a du bon et du moins bon.

Silipack. C'est pas de bol, ça tourne que sur 6128 et vu que j'ai un 464+drive+64k je l'ai testé chez Steph, un pote à moi qui, lui, a tout ce qu'il faut.. Tout d'abord je dois vous dire que si vous aimez la musique Cépécière autant que moi, vous allez être déçus because que pour obtenir de bons résultats ça va être très dur. Donc, dans Silipack on peut distinguer (par beau temps) deux parties : **Silitone** pour la zic à proprement parler et **Silidrum** pour la batterie (pas de cuisine). A vrai dire y'a pas grand chose à dire sur ce soft, si ce n'est que dedans on peut trouver un bonne boîte à rythmes qui pourra vous aider pour votre prochaine répèt'. Et avec un ampli et une paire de baffles, c'est comment? Bon, passons à **Imprim'Image**. Eh bien là je suis content, because mon pote Robby avait sorti une méga-banderole où il était inscrit:»Robby est le plus beau». Excuse mec, mais le plus beau, c'est moi. Donc justice fut faite grâce à Imprim' Image de chez Esat qui vous permet de sortir des cartes de visite, des affiches, des banderoles... Au total vous avez le choix entre 16 styles d'écriture différents, une trentaine d'icônes redéfinissables, ainsi que moultes choses intéressantes pour l'impression. D'ailleurs en parlant d'impression, on peut dire qu'Imprim' Image m'en a laissé une bonne (d'impression, ahhhh !!!), mais franchement je vois mal qui peut en avoir l'utilité si ce n'est les fonctionnaires qui lors de leurs prochaines grèves pourront sortir des tas de bêtises sur leurs banderoles, à moins que tous nos confrères de la P.A.O. s'en servent pour créer leur fanzine en freeware, allez savoir... Maintenant, passons à un utilitaire plus tourné vers la programmation, je veux parler d'**A.D.E.S.** un assembleur-désassembleur-moniteur-debugger. Tout un programme, les petits binoclards farfouilleurs que vous êtes vont être aux anges rien que par la présence du Debugger, parce que l'assembleur n'est pas vraiment costaud, donc je ne m'éterniserai pas longtemps dessus. Par contre le debugger, il y a un tas de trucs à dire dessus, notamment qu'il fonctionne à peu près bien sur 464+64k et très bien sur 6128. Bon venons-en aux faits: c'est gééééaannntt !!! On peut y trouver un tas de fonctions géniales genre exécution au pas-à-pas, désassemblage, visualisation de l'écran en cours, ainsi que recherche automatique d'une chaîne hexa... Pour changer des valeurs à certaines adresses, par exemple.... Bien sûr tous les registres sont visibles, et quand je dis tous c'est tous et pour rassurer Mr Spock, même le registre R. Le prix de ce soft est un peu élevé (280 f) mais le Debugger est vraiment super-pratique, et j'avoue sans honte m'être éclaté les neurones sur ce must en matière de programmation.

Dans un tout autre genre j'ai eu la joie de tester **Memory** qui normalement doit être un substitut de la multiface II. Personnellement je n'ai réussi à sauvegarder que des programmes basic, pour l'assembleur c'est pas la peine d'essayer. Et puis en plus on peut mettre que quatre programmes sur une disquette à cause du formatage spécial qu'exige Memory. Bref c'est pas terrible et ça coûte 350 balles, ce qui est terrible.

Revenons à la P.A.O., si vous savez programmer un peu et que faire un journal vous tente et qu'en plus vous disposez d'un petit budget (240f) eh bien vous pouvez vous acheter Impression. En effet vous aurez à votre actif plus de 60 RSX différentes (65 pour être exact) avec lesquelles vous pourrez faire des Hard Copies d'écran à différentes tailles avec différentes trames, choisir plein de genres de caractères, enfin bref vous exploiterez à fond votre imprimante.

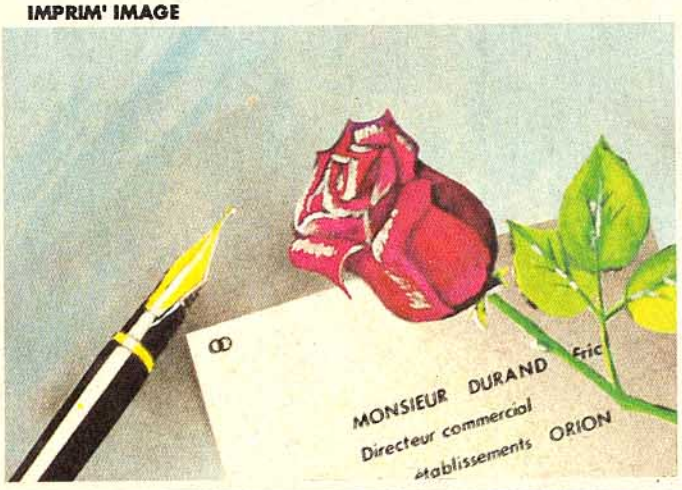
Passons, si vous le voulez bien au suivant qui est un test intellectuel, et qui est vendu 135 f (c'est déjà 100 balles de trop). Vous pourrez mesurer votre Q.I. pour savoir si vous êtes un débile profond ou un génie (sans bouillir) de première. Personnellement je crois que personne n'a vraiment besoin d'un test pour savoir s'il est con ou intelligent, m'enfin on fait du fric avec n'importe quoi...

Math-Util, c'est super pour se perfectionner en math, mais moi j'ai pas tout saisi, donc on va faire comme si, c'est très chouette comme cours, mais ça vaut pas une prof particulière, enfin ça n'engage que moi..., et ça ne vaut pas non la peine de passer la nuit sur une inconnue sans réussir à en trouver le système.

MATH-UTIL



IMPRIM' IMAGE



ASSEMBLEUR-DESASSEMBLEUR



TIMBER

Amis Joystickeurs, rien de neuf sur AMSTRAD cette semaine, mais notre équipe se surpassera dans le N° 15 à venir. Promis ! Juré !!!

ZANY GOLF

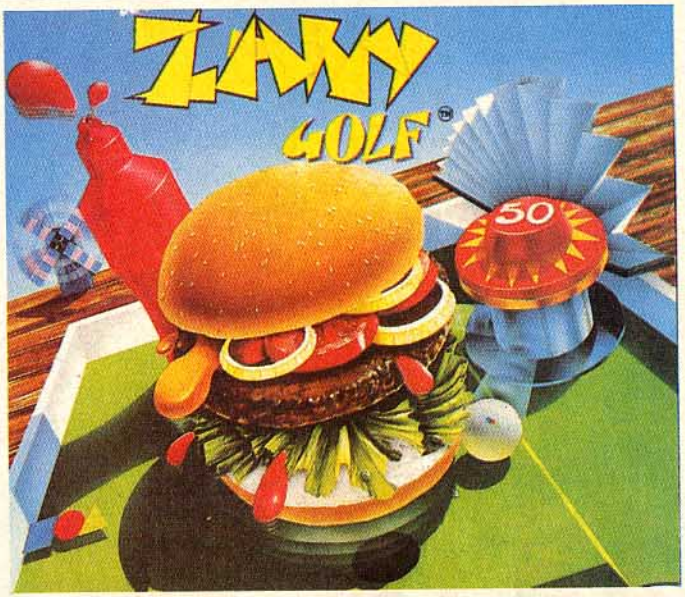
Comme son nom ne l'indique pas, ce n'est pas une simulation de golf, mais un jeu d'arcade à part entière. Cela ressemble en gros à un golf miniature de table, si vous voyez ce q'je veux dire? Non! Bon, que je vous expliquate bury: le jeu se compose de neuf tableaux de difficulté croissante au beurre (facile!). L'idée de base reste le mini-golf, vous devez rentrer votre balle dans le trou (oui, on appelle ça une balle!) après un parcours riche en gadgets et en obstacles décidés à vous arrêter. Mais ici, les obstacles, n'ont rien de commun avec ceux du vrais mini-golf, cela peut aller du flipper au hamburger, en passant par des murs animés! Qu'est-ce qu'un hamburger vient foutre dans un golf? Eh bien, c'est pas évident de cheval à deviner, d'ailleurs je ne suis pas sûr que le concepteur, lui-même, ait bien compris! En fait dans ce tableau-ci, le trou est situé en dessous du hamburger, et il faut cliquer dessus trés rapidement avec la souris pour le faire sauter en l'air (trés érotique ce jeu, non?), et ainsi dégager le trou l'espace d'un instant. Plus le cheesburger



(j'avais pas vu la tranche de fromage!) saute haut, plus vous avez de temps pour introduire votre balle dans le trou ainsi dégagé (me suis-je bien fait comprendre?). Pour le tableau du flipper, c'est tout aussi délirant: votre balle passe, devinez dans quoi? Oui, dans un flipper, étonnant non? Mais c'est plus compliqué, car votre balle doit passer dans un trou qui vous fait sortir du flipper, et vous emmène dans le green où se trouve le trou final, ouf! Avec des soft comme celui-ci, cela devient compliqué de commenter le golf! Surtout que chaque tableau réserve sa dose de surprises en tout genre. Il y a aussi un tableau avec des tapis magiques vous permettant de controler la trajectoire de la balle quand vous passez dessus, et vu le tracé tordu de ce tableau (comme des autres d'ailleurs!) je peux vous dire que c'est "achment pratique! Pour le reste tout irait trés bien dans le meilleur des mondes, s"il n'y avait pas ce foutu n°9! Ce tableau est un véritable cauchemar! D'abord graphiquement, il est sinistre (genre laboratoire sombre avec des machines infernales partout, des lasers qui détruisent votre balle, les salauds, un ordinateur monstrueux et des tas d'autres objets aussi malsains), mais en plus j'ai jamais



réussi à trouver comment on faisait pour atteindre ce putain de trou (sauf votre respect!). Hé les mecs, je compte sur vous pour me donner la solution (écrivez-moi, Cyril, rubrique ZOOM) merci d'avance! Un truc génial, c'est que l'on peut jouer jusqu'à quatre, bonsoir les parties carrées (j'vous dis que ce jeu est cochon!) à deux heures du mat' complètement bourré! Bon que je vous parle un peu du coté technique, graphiquement, c'est superbe, y'a rien à dire. En plus, entre chaque tableau, un superbe dessin fait patienter pendant le chargement, génial! Pour le scrolling, par contre ça se gâte, c'est assez saccadé, mais bon, comme c'est pas un shoot'em up, on excusera, mais attention la prochaine fois! Pour la musique,





c'est pas mal, c'est pas digitalisé, mais c'est bien quand même, et en plus chaque tableau à son thème musical. Voici voilou, j'ai tout dit à part que je l'ai testé sur ATARI ST et sur APPLE II GS (encore merci à LACAUSSADE et ses GS'men!) et qu'il n'y a aucune différence à part le son stéréo sur II GS bien sûr!

Et pour finir, on regrettera qu'il n'y ait qu'un parcours de neuf tableaux, m'enfin cela reste un bien beau jeu comme on aimerait en voir plus souvent, à quand ZANY GOLF II?





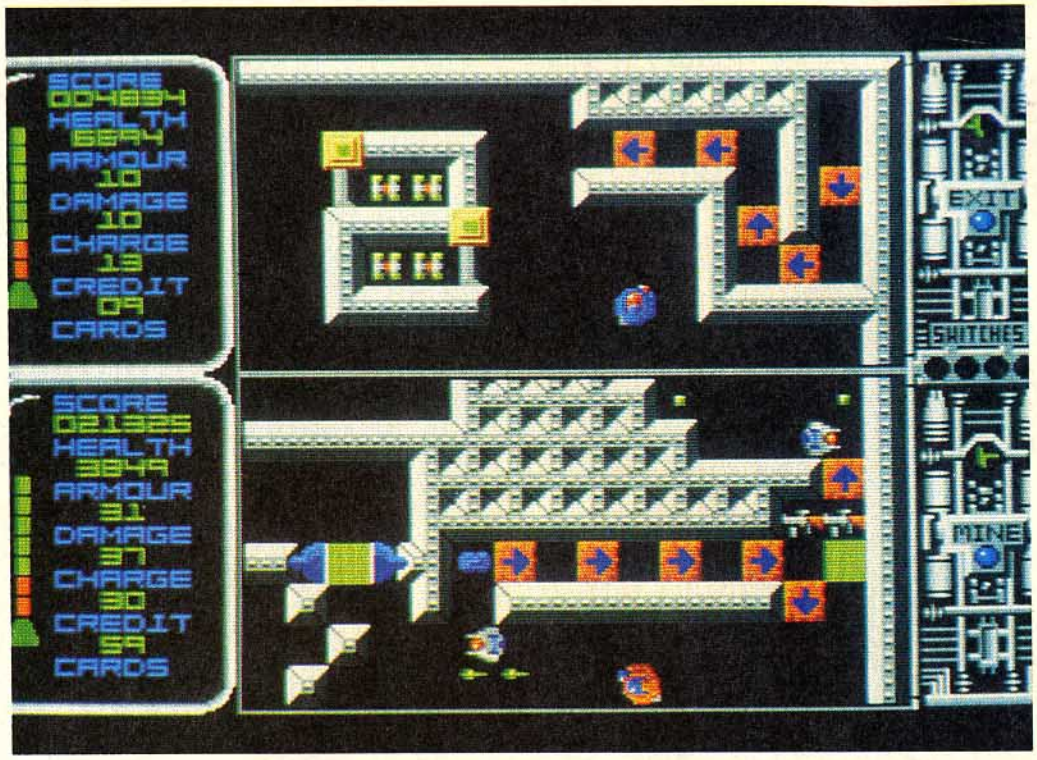
Ed. ELECTRONIC ARTS

disponible : ST - IIGS - AMIGA

Testé sur ST - IIGS

CAPTAIN FIZZ

Si en introduisant ce jeu dans le drive, vous n'avez pas encore compris que vous ne pouvez pas gagner en jouant tout seul, c'est que vous avez des problèmes de vision aigus! De la boite au jeu lui-même, en passant par le manuel, si l'on ne vous répète pas cinquante fois que ce soft est fait pour deux joueurs, c'est que c'est soixante fois! Bon, puisque c'est ça, et pour me venger bassement, je vais vous le dire une dernière fois: OUI, VOUS POUVEZ JOUER SEUL, NON VOUS NE POUVEZ PAS GAGNER SEUL! Ouf, ça fait du bien! A part ça, la lecture du manuel m'a interloqué au niveau de mon moi, il est tellement zarbi, que j'avais l'impression d'être bourré! Faut-être torturé de l'esprit ou avoir vachement fumé des produits toxiques, pour écrires des trucs pareils! Déja, ça commence par - Manuel Militaire, Régiments des Highlanders Clones de la Reine -! Mais la suite... J'vous raconte même pas! Enfin bref, passons au jeu. C'est de l'aventure/action, vous devez conquérir la planète ICARE, niveau par niveau, pour atteindre et détruire l'ordinateur central. Pas trés original, tout ça! PSYGNOSIS nous avait habitué à mieux. Vous devez ramasser à chaque niveau des tas d'objets aux vertus diverses, ainsi que des cartes magnétiques de différentes couleurs pour ouvrir les portes correspondantes! L'écran de jeu est vu de dessus. Le graphisme fait plus penser à un trés bon jeu sur CPC que sur un ST! Bon il est correct, mais chez PSY ils nous ont tellement habitué à des graphismes sublimes et chargés à souhait en couleurs, que dans FIZZ on est frustré! Pas de scrolling multi-directionnel, quand votre sprite atteint les extrémités, la page écran change, un peu facile comme technique! Mais tout l'intêret du jeu réside dans la stratégie, il faut trouver les bons objets et les utiliser au bon moment. Il est conseillé avant chaque tableau d'échafauder un plan avec l'autre joueur de façon à ne pas se marcher sur les pieds, avancer plus vite, et donc survivre plus longtemps. Hé, les enfoirés, cela ne sert à rien de tout prendre, et de rien laisser à votre collègue, car vous aurez besoin de lui pour terminer de nombreux tableaux, donc partagez vous tout, autant que possible, car sans lui vous êtes mort, et réciproquement! Même si graphiquement et techniquement, on est un peu déçu, on se prend vite au jeu. En tant que fan des produits PSYGNOSIS et de leur coté mystique, je vous conseillerais plutôt BAAL, mais CAPTAIN FIZZ fait, quand même, passer de trés bons moments, entre amis! So remember: united you stand but divided you fall...







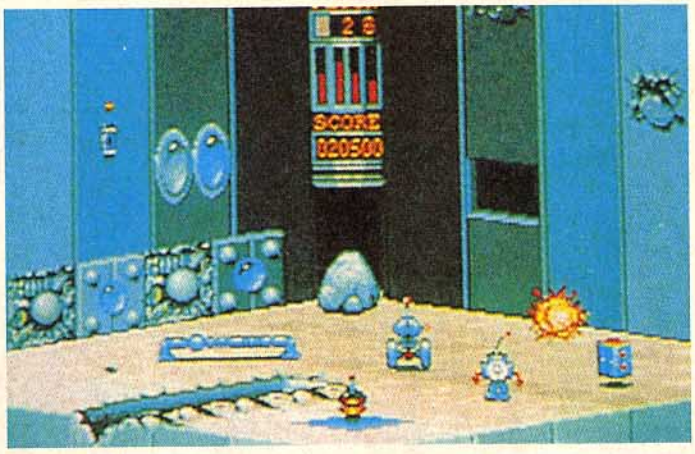
Ed. PSYGNOSIS (PSYCLAPSE)

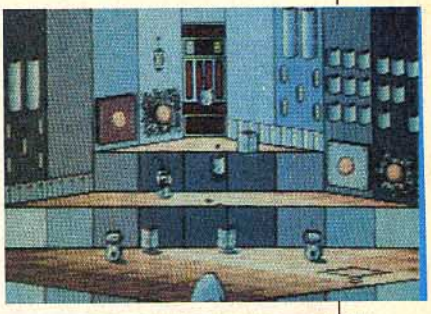
disponible : ST - AMIGA

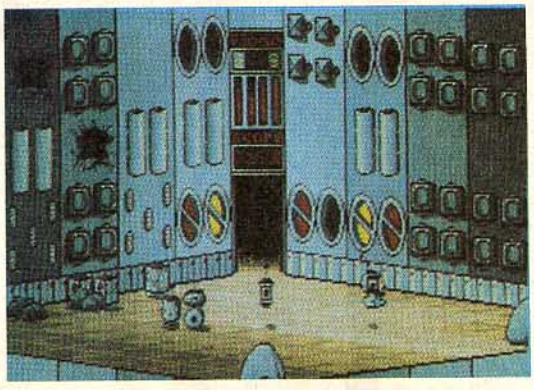
Testé sur ST

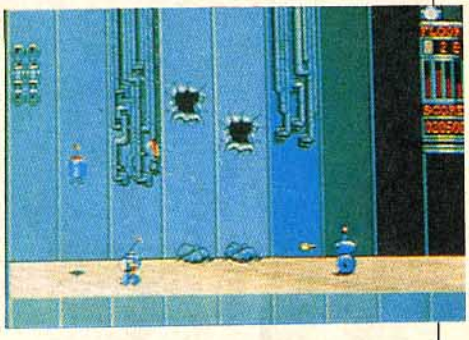
G.NIUS

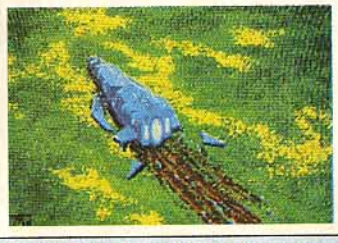
LANKHOR nous avait habitué à des softs aussi fous que KILLDOZER, le fabuleux ELEMENTAL, ou bien aussi techniquement réussi que le MANOIR DE MORTE VIELLE, et v'la t'y pas qu'ils nous sortent un jeu incroyablement banal! Le scénario est un modèle du genre: vous vous appelez G.NIUS, petit robot chargé de surveiller les robots-entretiens d'un cargo spatial quand tout à coup vous vous écrasez sur une planète inconnue! Ben zut alors! Et bien sûr vous devez sortir du vaisseau avant qu'il ne se désintègre! Pas mal, hein? dans le genre pinpon! Le jeu en lui-même est un arcade classique mais trés bien réalisé. La vue utilisée est, elle, assez originale, ils appellent ça une perspective isométrique. C'est juste un terme pompeux pour désigner une sorte de 3D. Les graphismes sont superbes, les couleurs agréables et variées, les animations irréprochables et le scrolling pour passer d'une salle à l'autre est proprement décoiffant. Pour un jeu de cette génération, les sprites sont un peu petits mais bien dessinés. Le plus hallucinant dans ce jeu, ce sont les sons, cela commence par la musique du générique pour finir par des bruits de klaxon et autres sons zarbi. Un bien beau jeu, techniquement trés réussi mais totalement inintéressant comme beaucoup d'autres jeux, on espère beaucoup mieux de LANKHOR, la prochaine fois...











Ed. LANKHOR

disponible : ST

Testé sur ST

INFOS PAS GENEES

PLAN INFORMATIQUE

Tiens, on n'entend plus causer du dernier nouveau plan informatique d'enfer concocté par nos adultes penseurs. Est ce que, par hasard seulement, c'est juste une idée, les sociétés ayant encaissé les bons de commande et lancé les chaines de fabrications, est ce que par hasard, elles ne se désintéresseraient pas du but de l'opération première qui est de faire la tête au carré à nos chers bambins? De toutes les manières, c'est la craie qu'ils préfèrent, nos instits et chers professeurs, qui pour la plupart n"ont pas vraiment l'intention de se bouger le cul pour apprendre les rudiments de ce qui les a dépassé le jour où ils ont eu leur premier salaire. Bof!

AMIGA

Commodore France a lancé en juin 88, le programme EDUCAMICA, qui va permettre à tous les établissements d'enseignement public et privé, aux universités, aux grandes écoles, aux centres de formation et aux enseignants d'acquérir des Amiga 2000E avec 35% de réduction. Ce qui mettra cette configuration au prix de 8450F TTC environ. J'y crois pas!

MICROS D'OR

La semaine prochaine seront décernés les 15 Micros d'or, venant récompenser les champions de l'année dans les domaines du logiciel et de la bécane. De nos bécanes chéries, point de nouvelles. Pas le moindre petit bout de Atari, pas de giclette d'Amiga et encore moins de lambeau de Cpc. Mais que fait la police?

INFOGRAMES

L'inquiétude vient de frapper dur au front des éditeurs de softs français avec l'abandon du projet de partenariat rapproché entre EPYX et INFOGRAMES. Cette déconvenue entrainera certainement un recentrage des activités de la lyonnaise des softs, mais ne nous ouvrira pas la porte des jeux plus beaux et moins chers. De toutes façons, ça ne va pas très bien dans toute la micro ludique depuis quelques temps. Ce qui est normal, compte tenu du regard que la plupart des professionnels portent sur leur clientèle!



TEENAGE QUEEN

Ta paire de... me fait tout perdre

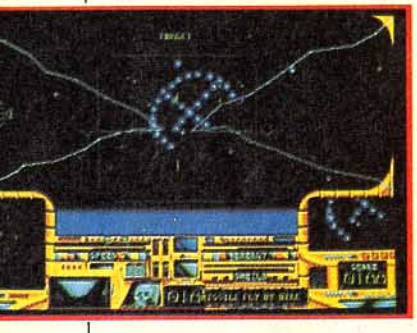


PSSST !
La rubrique de l'indiscrétion



EXCLUSIF : LES NOUVEAUX PSYGNOSIS

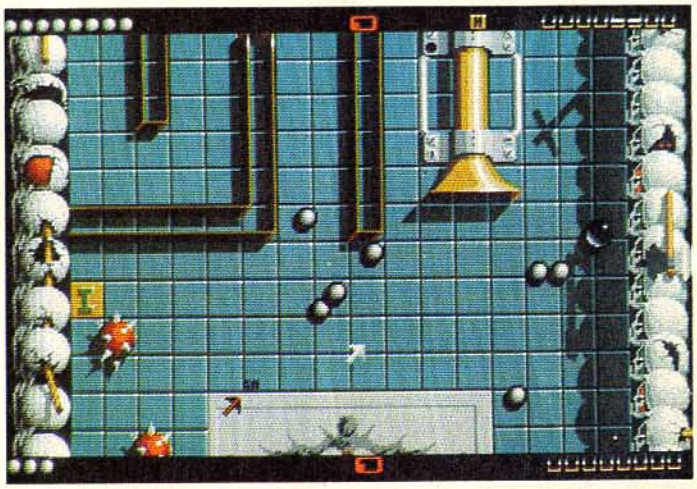
PSYGNOSIS Il y a bien longtemps, dans les tous premiers jours du ST, alors qu'il était, à l'époque, considéré comme une machine objet trop sophistiquée et surtout, trop coûteuse, seuls trois ou quatre éditeurs s'étaient risqués à lui dédier quelques malheureux softs. Parmi eux l'on trouvait un jeu étrange nommé BRATACCAS; de l'action/ aventure trés spéciale. Si ce jeu n'exploitait pas encore les capacité des jeunes 16-32 bits, les deux nouveautés suivantes de ses concepteurs, elles, défrayèrent la chronique tant une telle qualité du graphisme était jusqu'alors inconnue sur



micro. Ces deux softs, souvenez-vous: ARENA et un certain DEEP SPACE, tous deux issus d'un éditeur inconnu jusqu'alors: PSYGNOSIS. L'année d'aprés, BARBARIAN sacrait le petit éditeur anglais comme le spécialiste ST-AMIGA confirmé par les TERRORPODS et autre OBLITERATOR. Quelques mois aprés la création de leur label PSYCLAPSE sous lequel sont sortis BAAL et MENACE, PSY ré-attaque trés fort en ce début d'année pour nous annoncer sa stratégie. Pas moins de dix-sept softs, prévus pour 1989! Oui vous ne rêvez pas! Parmis ces futurs hits, les suites de BARBARIAN, et de MENACE! Mais pour le mois de février voici en exclusivité leurs deux prochain jeux: AQUAVENTURA, la nostalgie de DEEP SPACE se fait sentir, le principe de jeu est le même, mais le graphisme est cent milliard de fois supérieur, avec pour la première fois des sprites animés en vrai 3D et en formes pleines, et croyez-moi c'est hallucinant! Le deuxième à venir c'est BALLISTIX, ça ressemble beaucoup à SPEEDBALL, même trés beaucoup, sauf que graphiquement c'est du jamais vu tant c'est beau! Le principe de jeu est un peu différent, on dirige une flèche qui envoie des boules à notre demande pour faire changer la balle de direction, votre adversaire fait pareil, et le but c'est de marquer un...but! PSY nous sort la grosse artillerie, on ne s'en plaint pas, mais avec un rythme de plus d'une nouveauté par mois, cela nous promet une année chaud...show!

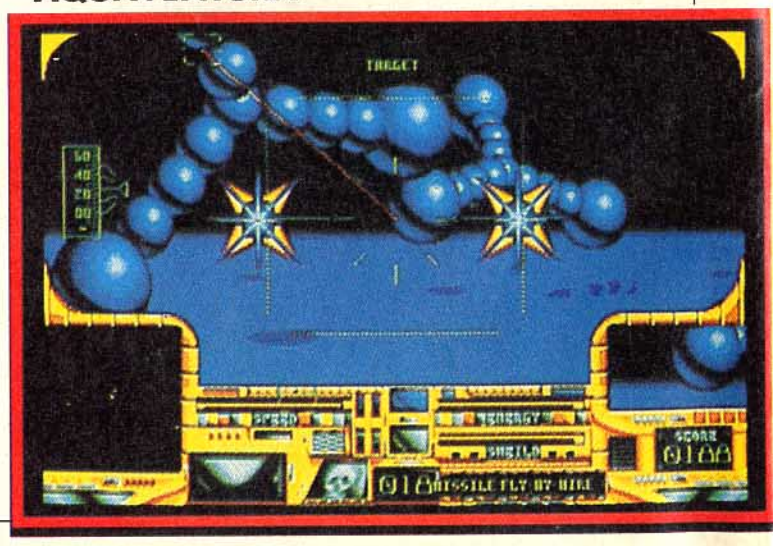


BALLISTIX





AQUAVENTURA



IMAGINA 89

LE MIROIR AUX ILLUSIONS

Il y aura vraiment de quoi se régaler bientôt, c'est-à-dire du 8 au 11 Février à Monte Carlo, pour le 8eme Forum International des Nouvelles Images. En principe, toutes les nouveautés, tous les créateurs, tous les gourous, houii, houii, et toutes les bécanes viendront dévoiler leurs tripes devant vos yeux avides et peut-être même concupiscents. «Si pinge col cervello, non con la mano.» dixit Michel-Ange qu'était loin d'être une pince dans son genre. Pour nous, vulgus pecus et satanas diabolicus, ça pousse très bien exposé sud, léger arrosage le matin, au pied surtout, et le soir beaucoup, en particulier pour la partie satanas, qui est extrèmement assoiffée, donc pour nous, dessinateurs sur bécane, le chemin qui mène à la perfection est plus que tordu. L'anti aliasing de nos brouettes, aura beau pédaler de toutes ses forces, ce qui est de guingois le restera, avec des épis en plus. Mais ces images, nos images, nous les aimons car elles nous appartiennent et nous ressemblent quelque peu. J'en vois qui, du coup, rigolent en s'admirant dans le miroir de leur écran et ont du mal à saisir le sens de ce qu'ils viennent de lire. C'est très simple: ce que vous faites vous ressemble, que vous le vouliez ou non. Par contre, certaines images vont plus loin encore et dépassent notre réalité. Les images de synthèse sont plus que des images, sont plus que la réalité, elles sont une réalité, leur réalité. Et c'est en cela qu'elles sont fabuleuses, puisqu' ouvrant la porte sur un monde merveilleux. L'image des Suprèmes est issue d'un film, clip habituel, où les mouvements de caméra recopient parfaitement les effets de Louma, (système basculant de bras à rallonge, porteur de caméra, installé sur un chariot nommé travelling, manipulé par un opérateur pour le cadre et son assistant pour le point, ce système a été imaginé, conçu et réalisé par des français, et est utilisé dans toutes les émissions dites de variétés) mais où la qualité des mouvements n'est pas encore celle atteinte par le bébé de Tin Toy. C'est vrai que chacune des sociétés s'applique à réaliser parfaitement un des aspects nécessaires à la qualité du produit. Mais il m'arrive parfois d'imaginer la qualité de ce qu'il serait possible d'obtenir en mélangeant les créatifs de différentes sociétés, ce qui leur permettrait surtout de ne pas perdre de temps à chercher les algorythmes déja trouvés par leurs concurrents mais néanmoins amis. Plus encore, la mise en commun de toutes leurs connaissances, ferait faire un bond à la qualité des films et permettrait d'améliorer les outils et les ordinateurs. Le prix de revient s'abaissant attirerait alors les commandes de sociétés plus nombreuses, les artistes pourraient alors s'exprimer encore plus, et c'est sur leur talent, plutôt que sur la bécane que la différence se ferait. Utopie? Dès la semaine prochaine, j'aurai la réponse!



SUPREMES BSCA

DIGITAL PICTURES

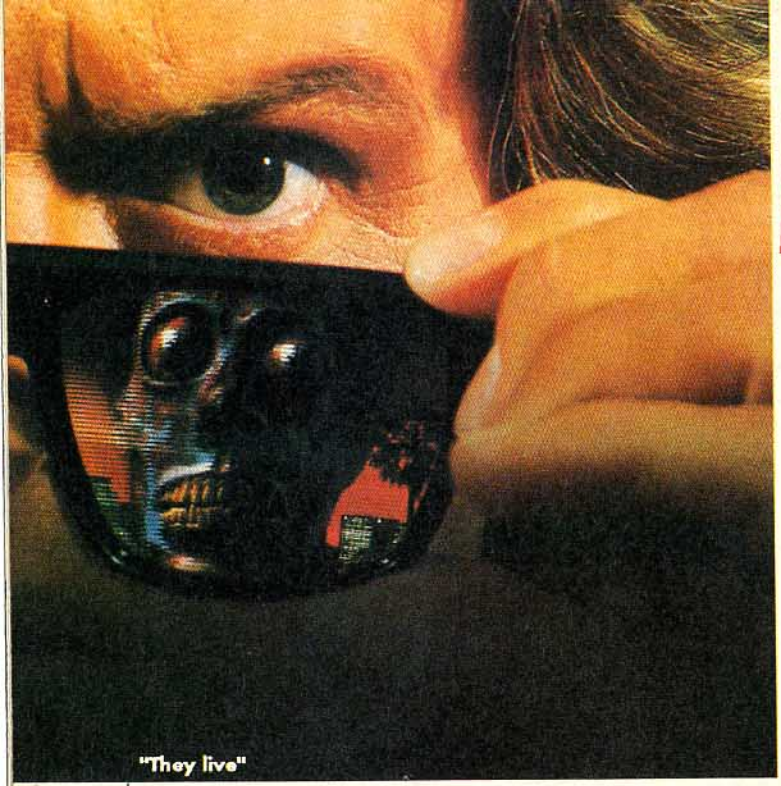


LE MIROIR AUX ILLUSIONS

ZOOM

RUBRIQUE DU JOYSTICK ENCHANTE

réalisée par
HENRI LEGOY
avec
CYRIL DREVET, FRANCOIS COULON, RIKIKI GOOMIE



"They live"

AVORIAZ - PALMARES

Grand Prix
Dead Ringers (David Cronenberg: USA)
Prix de l'Etrange
Paperhouse (Bernard Rose: GB)
Prix Spécial du Jury
Kingsize (Juliusz Malchulski, Pologne)
Prix de la Peur
Waxwork (Anthony Hickox; USA)
Prix Critique
Parents (Bob Balaban; USA)
Prix Antenne d'Or
Monkey Shines (George Romero; USA)



"Baxter"

Ouf! Apparemment, cette année pas de polémique autour du grand prix, enfin on l'espère... 1 an avant sa majorité légale (17 ans déjà!) le Festival International d'Avoriaz du Film Fantastique a décidé de remettre les pendules à l'heure de l'étrange. Il faut dire que, régénérés par le récent et merveilleux



"Parents"

sondage SOFRES plaçant Avoriaz juste après Cannes en matière de notoriété (loin devant Deauville !), les organisateurs du plus haut perché des festivals réajustent le tir/rayon (laser).

Pour les années 90, promis juré, on va faire calmos/mettra un bémol sur l'hémoglobine, les feux d'artifices et autres effets spéciaux. A partir de 89 (non, on ne va pas en profiter pour encore vous parler de révolution!) Avoriaz a décidé de jouer sur les climats plus étranges que sanguinolents. Pas de panique, il n'est pas question d'abandonner ce bon vieux gore et ses dérivés. Du reste, pour ne plus mélanger torchons et linceuls, il existe déjà depuis 3 ans une section spéciale «Peur» qui fait les délices des inconditionnels de la couleur rouge.

Petite dernière arrivée des récompenses proposées à Avoriaz: un prix spécial Etrange.

Faites pas ces têtes là! Dans un sens, cette petite mise au point n'est pas plus mal. Il est vrai que depuis quelque temps, entre les trucages systématiques, le sang, les tripes and co.. nos frayeurs se suivaient et commencaient à trop se ressembler. Bon plan donc que celui de revaloriser le fantastique certes un peu moins tape à l'oeil mais aussi finalement tout aussi redoutable. Et le «bug» dans tout ça ? Puisqu'il en faut toujours un, le voici. C'est que certaines langues pas forcément si mauvaises que ça ont vu dans cette nouvelle tendance prise par les papas d'Avoriaz une mesure un chouia protectionniste. En clair, il s'agirait de compenser le déséquilibre entre les productions anglo-saxonnes (lire surtout made in USA) et leurs petites soeurs européennes moins friquées.

Privilégier les atmosphères étranges, le fantastique sophistiqué, l'épouvante esthétique par rapport au ran-plan-plan des effets spéciaux des productions d'outre atlantique. Charmante intention sans doute mais deuxième «bug» : cela sous-entend (mais surtout que personne ne prenne... La Mouche) que le cinéma fantastique américain se repose presque exclusivement sur les effets un peu faciles. Bref, le contraire du cinéma européen, tout en subtilité lui.

Mouais...Pas convaincus ? Nous non plus. La preuve ? Crash !! Cette belle logique ne tient pas la voie lactée. Comme par hasard, dans l'année de toutes les résolutions (non, pas révolutions !), ce sont les films nord-américains qui font le meilleur score en matière de fantastique psycho-socio-subtil. Un comble!

"High Spirits", Ah l'amour...



Jugez plutôt : Dead Ringers (D.Cronenberg), Monkey Shines (G.Romero), They Live (J.Carpenter) Parents (B.Balaban).

En laissant pour l'instant de côté le Grand Prix mérité- Dead Ringers, et Lorgnons plutôt du côté de l'assez remarquable Monkey Shines réalisé par un revenant: George Romero. En cherchant la petite bête, on pourra toujours constater que Monkey Shines peut se voir comme une simple variation sur le thème classique: docteur brillant mais dans le genre fada qui voit son expérience déraper lorsque sa «créature» se met à délirer. C'est tout de même un peu plus que ça et le film est remarquable à plusieurs égards.

Remarquable d'abord parce que Romero semble avoir enfin! exorcisé son démon parfois génial (cf. La Nuit des Morts Vivants 1968), malheureusement souvent moins bien inspiré qui le poussait à nous balancer des zombies à toutes les sauces plus ou moins gore.

Remarquable ensuite parce qu'il s'attaque dans Monkey Shines aux rapports complexes entre un jeune tetraplégique et le trop humain singe capucin cense l'assister dans sa vie quotidienne. Mais la cohabitation entre l'homme et l'animal prend une tournure de plus en plus ambigue. Amour, jalousie, violence. Voilà la spirale assez classique dans laquelle Romero nous entraîne avec brio mais sans la moindre exagération. Remarquable enfin lorsque l'on pense au boulot derrière chaque séquence-singe pour rendre crédible le rapport télépathique entre l'homme et l'animal ainsi que l'instinct de mort qu'ils partagent. Du genre combien de prises pour en garder une seule jugée bonne ?

Egalement dans le registre «je ne suis pas ce que vous croyez» c'est aux alentours de Pâques que vous aruez droit au dernier John Carpenter intitulé -clin d'oeil a la SF des fifties «They Live».

Nous les terriens- avons été envahis sans le savoir par des «ET» pas mais alors pas du tout sympas qui en veulent à nos ressources naturelles. Pour accomplir cette sombre (evidemment)

"WAX WORK"



tâche, ils trafiquent entre autres choses nos programmes TV en y glissant des messages subliminaux (échappant à notre conscient). Du genre: «Consommez». Ne remettez pas en question l'autorité», «Regardez la TV» etc. Bon, la dernière, à la rigueur... Tout ça dans la bonne humeur la plus apparente. Bref du soft-totalitarisme. Heureusement que tombant par hasard sur une paire de...lunettes de soleil permettant de voir la réalité hors-hypnose (on vous dit pas les gueules) notre héros au grand coeur et aux gros bras (l'acteur Rowdy Piper est catcheur pro dans la vie) va s'efforcer de remettre de l'ordre dans tout ça. On peut voir They Live comme un film SF tout ce qu'il y a de plus réchauffé sur les méchants envahisseurs. On doit surtout le voir comme un film politi-



"HELLBOUND"... Si vous osez !

quement engagé selon les propres aveux de Carpenter. They Live est l'enfant hybride des haines cumulées que voue Carpenter à l'égard des yuppies égoïstes, de leur crispant grand-papa Reagan et de l'anesthésiante TV américaine pour laquelle tout va toujours bien.

Dommage que le jury n'ait pas jugé



Faux semblants

bon de donner la moindre récompense à They Live qui en plus du reste se trouve être un excellent film d'action.

Pourquoi ce gosse est-il si bizarre ? Pourquoi ses parents si polis si souriants et malgré l'apparence d'une normalité des plus chiantes/banales sont-ils encore plus inquiétants? Pourquoi faut-il toujours manger de la viande - avec ou sans gras- à tous les repas? Plus métaphysique encore, les parents ont-ils toujours raison? Des réponses à toutes ces questions et d'autres que vous vous êtes posées au



"THE BLOB"

moins une fois dans «Parents», le premier film de Bob Balaban (acteur dans Au Delà du Réel. Rencontres du 31ème type. 2010).

Parents, ou les tribulations d'une famille américaine modèle des fifties. On retrouve d'ailleurs dans ce petit chef d'oeuvre d'humour noir toute l'ambiance et le look ultra-clean de la célèbre série crée par Rod Sterling, la Quatrième Dimension. Empressez-vous entre deux burgers bien saignants- d'aller voir ce film qui, pour le prix d'un vous filera fou rire et nausée! Avoriaz ne s'y est pas trompé en lui décernant le prix de la Critique. Attention, ce film est malsain et drôle. Végétariens s'abstenir.

Encore plus psycho le lauréat plus que légitime d'Avoriaz 89. Faux semblants de D. Cronenberg. Ici, comme pour bien montrer que l'Europe n'a pas le monopole de la subtilité, le film comporte un minimum d'effets spéciaux. Etrange histoire que celle de «vrais» jumeaux, tous deux brillants gynécologues partageant tout, appartement, succès professionnels et...maîtresses.

Jusqu'à l'intrusion dans leur vie (c'est bien au singulier qu'il faut l'écrire) d'une femme. L'un l'aimera, l'autre pas.

Cette passion non-partagée va les pousser dans des territoires jusqu'à alors inconnus d'eux. Des besoins et désirs distincts les entraîneront dans la terrible révélation de la différence et donc de la solitude. De là naîtra une déchéance matérielle et physique dûe à l'absence de synchronisation qui jusque là rythmait leur vie. Que dire d'autre sinon qu'en plus du génial Jeremy Irons qui joue les deux frères, la musique de Faux Semblants, particulièrement élégante, contribue à faire de ce film envoûtant un des tout meilleurs Cronenberg. Mais celui-ci nous a t-il jamais déçu ?

En vrac, à ne pas manquer non plus :

Le véritable rêve qu'est Paperhouse réalisé par Bernard Rose (GB). Ce conte pour enfants sorti de l'imagination d'un psy qui, par sa grande sobriété et sa poésie a séduit les festivaliers qui lui ont attribué le premier prix de l'Etrange.

Un grand bravo aussi à l'américain CHUCK Russel qui a signé un remake meilleur que l'original -datant de 1958- (fallait le faire!) de The Blob, la terreur gélatineuse.

Frousse et humour bien dosées permettent à Russel de faire de sa version de l'horreur venue de l'espace un classique immédiat. Pour les effets spéciaux, ne vous en faites pas, c'est The Blob qui a raflé sans problème le prix qui leur est consacré. Un must du samedi soir ! Les samedis suivants puisqu'on est dans la trouille, autant courrir voir Waxwork d'Anthony Hickox (USA). L'horreur du musée de cire où chaque tableau vous projette dans un autre univers. Autre must du frisson: Child's Play de Tom Holland (Vampire vous avez dit Vampire ?). Charmante histoire d'un tueur fou réincarné dans une poupée sympa.

Du coup, le poupon est nettement moins mignon. Effets spéciaux béton et après ça, une fois chez vous, si vous n'enfermez pas poupées, ours and friends au placard, c'est à vos risques et périls !

Pas la peine non plus de vous ordonner de vous ruer voir Hellbound, la suite hyyyper dégueu très attendue de Hellraiser; on vous fait confiance. Pour ceux qui se demandaient si on pouvait faire mieux dans le gore multidimensionnel, nos amis les Cénobites nous apportent une réponse sans équivoque et particulièrement craignos. Hellraiser ? Allons donc ! Un mignon pique-nique à côté de Helbound ! Ici encore, samedi soir, dernière séance...si vous l'osez dans la série «bof, sans plus», petite déception de la part de Baxter du français Jérôme Boivin. Un peu palot «le chien qui pense» à côté de ce qu'on vient de voir. Soyons tout de même réglo, ce film au sujet original n'était pas un pari des plus évidents. Des séquences intéressantes mais un peu perdues dans les longueurs et surtout un message politique pas net. Pas aussi nul qu'on a pu le dire, pas aussi génial non plus. On attendra la redif V...

Chapitre cocasse.

Cocasse exprès: High Spirits du réalisateur classe, Neil Jordan (La Compagne des Loups) la farce-fantômes pleine de poésie et de gags qui vous feront rire de bon coeur. Et en plus c'est beau !

Cocasse pas-exprès: The Lair of the White Worm de Ken Russel (aucun rapport avec l'autre). Serpents géants, romains, pseudo-vampires, pseudo-horreur, pseudo-cul, pseudo-décors, tout y est ! Après avoir saboté le bouquin de Mary «Frankenstein» Shelley avec Gothic en 1986, c'est au tour de Bram «Dracula» Stocker de se faire malmener par Russell. Du coup, ça en devient (presque) génial et l'auditoire se marre. Merci ! A voir au moins pour une des scènes les plus ringardes de toute l'histoire du cinéma fantastique mettant un grassouillet gendarme serpent aux prises avec un charmeur (de serpents) vetu d'un kilt et jouant de la cornemuse !

Chapitre «re-bof» Alien Nation (Futur Immédiat) de Graham Baker (USA). Problèmes d'immigration version E.T. Film sans prétention qui du coup devient un banal film de flic. Pourtant le sujet ne manquait pas d'intérêt. Dommage...A voir à la rigueur en période de pénurie.

Chapitre «30 balles de foutus»: The Stick du sud-africain Darrell Roodt. Aucun rapport avec le fantastique ou en tout cas de si loin ! Genre Predator mais sans le bel Arnold S. et surtout



"Child's Play", Poupon mignon

sans l'alien caméléon. Alors, pourquoi faire ?

Ah oui ! Pour la neige à Avoriaz, cette année, c'était pas ça non plus.



"Monkey Shines", Incidents de parcours

"They live"



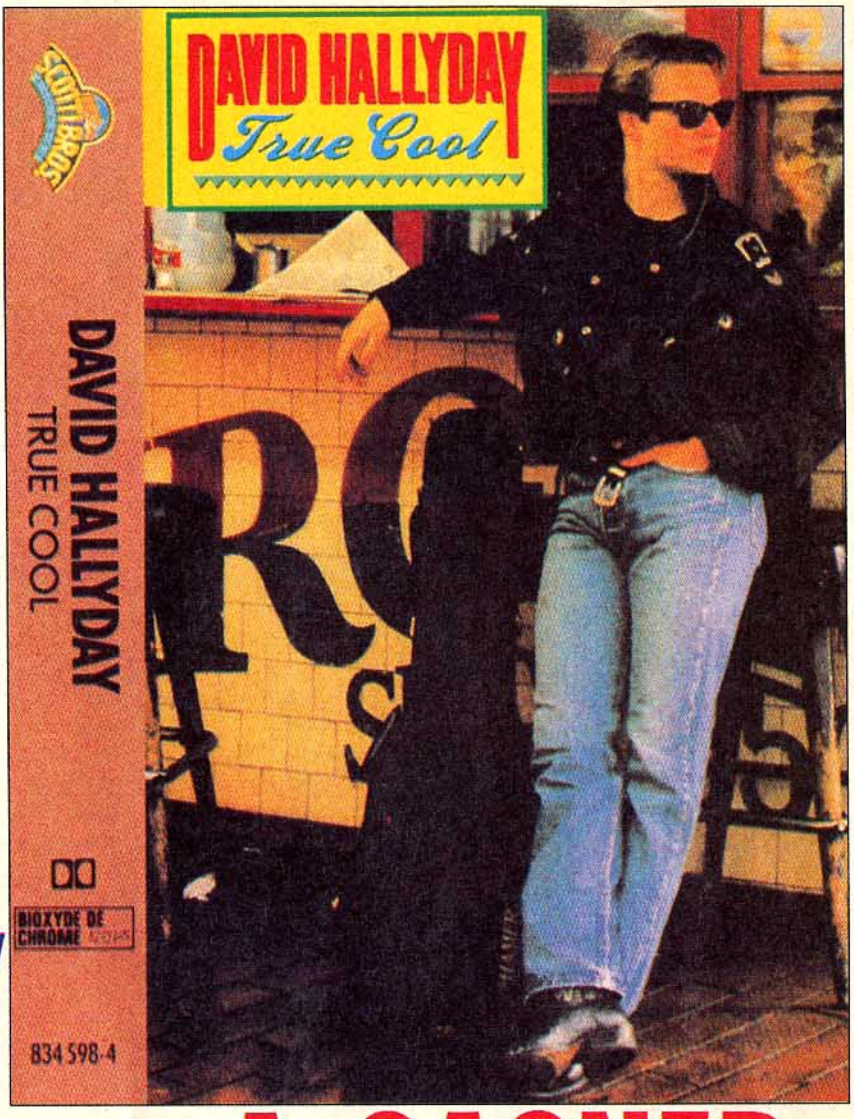
Jean Charles DAVIN

PACMAN était le jeu mystérieux à trouver dans notre N° 11

BRAVO à tous les gagnants qui recevront la K7 NRJ

ATTAC Frédéric, AYME Philippe, BALLIGAND Paul, BENDIAB Dino, BLANC Daniel, BOR Stéphane, CAGNON Noël, CAMUS Jean-Michel, CANTOURNET Nicolas, CHAMBRU Fabrice, CHILES Xavier, COUDOUX Laurent, DELAUNAY Jim, DENEUVE Bruno, DENOUAL Lionel, DORME Guillaume, DUBERT Frédéric, FABIAN Frédéric, FAUCHOIT Freddy, FERRE Christophe, FLOMET Sébastien, GAHON Eric, GARRET Richard, HELLE Damien, HOUILLON Christophe, JAUNAS Xavier, LASSALLE Jean-François, LATRAYE Sarah, LEPIE David, LOZANO Enrique, MALOIGNE Franck, MAZUELAS Garry, MESTRAL Philippe, MOREAU Christian, NOSALYK Nicolas, PATENOTTE Grégory, PELLETIER Pierre, POITAU Ivan, RAMAT Hervé, RAMEL Willy, RIRERY Patrice, ROBERT Christophe, ROGIER Marc, ROUX Christophe, SAYMAN Mustapha, TABAKSMANN Pascal, TEINTURIER David, VINCENT Isabelle, VINCENT Marie-Ange, YOUNSI Hakim,

20 K7



HIGH - MOVE - VERTIGO - YA SEEN ONE, YA SEEN'EM ALL - TRUE COOL - SHADOW SIDE - LISTENING - MAD, MAD WORLD - WANNA TAKE MY TIME - HE'S MY GIRL

A GAGNER

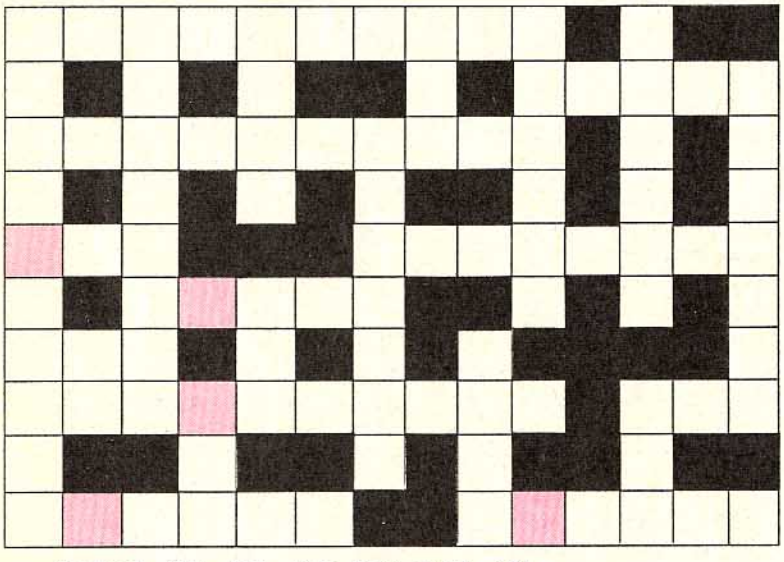
HIGH, N° 1 AU TOP 50

David Hallyday, N°1 du moment, JOYSTICK Hebdo fait fort cette semaine et vous offre cette K7 qui va faire frémir ces demoiselles...

Aïe, Aïe, Aïe, v'la ti pas que Daniel & Daniel ne sont plus les seuls à faire des OOOPS...!!! Une erreur s'est glissée dans la disposition des cases de la grille de notre dernier numéro. Alors, on retourne à la case départ, on ne prend pas les K7 de D. Halliday et on recommence avec la grille rectifiée, et on dit surtout rien au Boss... Donc, pour gagner, c'est très simple : après avoir replacé tous les mots de la liste, il suffit de remettre dans l'ordre les lettres qui se trouvent dans les cases rouges, et trouver le

"JEU MYSTERIEUX"

Envoyez votre réponse en découpant obligatoirement le bulletin ci-dessous à :
JOYSTICK JEUX - 177 rue Saint Honoré - 75001 PARIS
et les 25 gagnants tirés au sort recevront cette K7.
Cette semaine le JEU MYSTERIEUX a 5 lettres



3) GAC - GFA - ROI - OUT - REM - ONT - ACL -
4) OINK - NEWS -
5) IBALL - LUXOR -
6) EXOLON - EMPIRE - SLAINE - SAVAGE -
7) RAMDISC - SAILING -
8) TASS TIME - IRON LORD -
10) OVERLANDER - MICROPROSE - METROCROSS - COSA NOSTRA -

JEU MYSTERIEUX DU 8 FEVRIER

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

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

ZE ROCKIN' ZOYSTICK



WESTWORLD

Ready to rock and joy.....alors suivez votre Zoysticker favori jusqu'au West End londonnien des bus à impériale et des cuirs agités par la fièvre du rock and roll.

Entre China Town et Soho, j'ai rencontré les incendiaires **WESTWORLD**, trio de choc rodés à tous les combats rock.



Lucky DUBE

Casquette Harley et jean destroyé, sourire en lame de couteau et lueur inquiétante au fond des yeux, le guitariste Derwood héros de l'explosion punk a traversé bien des scènes du swinging London. Avec le lipeux sexy Billy Idol et le bassiste glauque Tony James, ils imposent leur premier groupe Generation X dans le peloton de tête des leaders du No Future. Lorsque Billy entame sa carrière Frank Sinatra oï oï, Derwood désabusé plaque sa guitare au ratelier pour restaurer de vieilles bécanes Triumph.

Lèvres sensuelles de fruit exotique, brune baby boomée et troublante, Elizabeth Westwood quitte son Washington natal pour Saint Martin school, les Beaux Arts de Londres mais dans le bouillon de la pop culture l'ex cheerleader craque et laisse tomber ses fusains pour un micro.

Nick Burton le troisième westworldien est recruté dans un Macdo. Au lieu de suivre le long et sinueux circuit des pubs Derwood investit tous ses bonbons de Génération X dans un 45 tours qu'ils distribuent gra-tui-te-ment devant les principaux disquaires de la city. Et Westworld décroche ainsi la queue du Mickey. Mélange forcené de rock and roll classicos à la Bo Diddley et de beats électrochocs arrachés à la vague rap, le trio balance son second album. «Rock and Roll Beatbox» a le punch qui saura transformer tous les zoystickers en beatboxers.

Dans ce township au nord est de Johannesbourg, seul blanc à des miles à la ronde j'avais vibré au concert de **LUCKY DUBE**, le Bob Marley de l'Afrique extrême. Reggae dopé aux racines sud africaines du mbaganga, les chansons de Lucky débordent de rage et d'espoir. Comment oublier ces blacks qui me tapent sur l'épaule pour me dire «nous sommes fiers que tu partages la musique avec nous». La clef de l'apartheid c'est quelque chose qui ressemble à ce dialogue dans un pays où blancs et noirs sont condamnés à se cotoyer comme des fantômes.

Comme Johnny Clegg, Lucky a cette lueur tenace au fond des yeux, une vision du futur pour une société libre et multiraciale enfin débarassée de son racisme légiféré.

Sur son album «Slave» chante la dépendance de l'alcool, mais entre les lignes il est question d'un tout autre esclavage. Je n'avais pas revu le rasta zoulou depuis l'an passé et il débarque aujourd'hui à Paris après avoir fait craquer les cadres du showbiz à Cannes à l'occasion du MIDEM. «Je reviens au Printemps», explique Lucky, «avec une caravane de six groupes sud africains nous allons sérieusement vous agiter.»

Rasta ra-ta-ta Lucky n'a pas fini de secouer ses dreadlocks pour que vivent ses rêves.

Et dans la série les albums les plus zoy de la semaine...

D'abord **JAY ALANSKI** pour son «The Price Of Love», galette pop et aérienne aux troublantes similitudes Lou Reed/Velvet Underground. Ex compositeur parolier de Lio «Banana Split» Jay s'offre l'aventure en solitaire d'un somptueux double album où il écrit, compose, arrange, produit, chante et interprète tous les instruments. Crooner spatial à la Bowie, Alanski signe quelques ballades sulfureuses et des funks softs sur mélodies satinées jazz. Belge au dessus de tout soupçon Jay Alanski comme son confrère du Havre Marc Minelli invente le concept d'Euro-pop pour sono mondiale.

Basé au milieu des brumes de Manchester, **NEW ORDER** reste l'incontestable groupe underground le plus célèbre du monde. Dans la foulée du maxi «Fine Time», le nouveau trente «Techniques» pulse de guitares déchirées et de beat robotique s'est imposé sur mon lecteur CD comme galette de chevet. Voix détachée dans le coton des nuages de synthés, séquences infinies pour palpitations de boites à rythmes, à l'heure où l'école belge le pille pour son new beat, le son New Order prouve avec «Techniques» qu'il conserve son rang d'incontournable leader du genre.



FRONT 242

Et pendant ce temps sur nos Zoy scènes....

Sex Pistols des nouveaux rythmes androïdes les belges de **FRONT 242** seront Mardi 7 à Nice, Mercredi 8 à Grenoble, Jeudi 9 à Paris et Jeudi 10 à Lille. Givrés du sample, les énigmatiques F 242 sont des chasseurs à papillons du son. Ils piratent les films dans les cinés, les machines dans les usines et les homo sapiens dans leur urbanité pour créer le beat le plus entêtant possible à travers les machines qu'ils nourissent.

Intoxiqués du micro-chip les F 242 sont des bidouilleurs de génie. Leur album «Front By Front» a ce côté métal musique machine qui en fait un des trucs les plus palpitants du moments. Rockstickez furieusement et bonjour chez vous!

GERARD
BAR DAVID





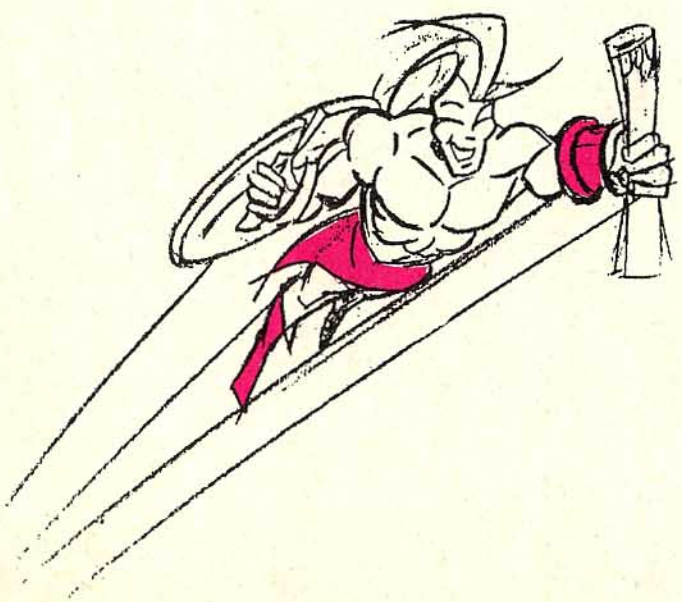
PAR FRANÇOIS LE GRIGUER

JOYSTICK EN KIT

DES SPRITES AU PROGRAMME

TU AS VU L'AVION!!! IL VA ETRE BIENTOT TRES REDOUTABLE TON AVION, TIR DE ROQUETTES, MISSILES A TETE CHERCHEUSE, BOMBES, TOUT UN ARSENAL DE COMBAT POUR DETRUIRE LES ADVERSAIRES LES PLUS DIVERS, EN L'AIR ET AU SOL, ET TOUT CELA EN DECOUVRANT UNE GESTION DE SPRITES SIMPLE ET BIEN ORGANISEE. UNE DOSE DE BASIC PLUS DEUX DOSES D'ASSEMBLEUR, TU SECOUES BIEN L'ENSEMBLE POUR OBTENIR UN SUPER COCKTAIL RAPIDE, EFFICACE, EXPLOSIF!!! ATTENTION LES YEUX!!!

J'APPRENDS



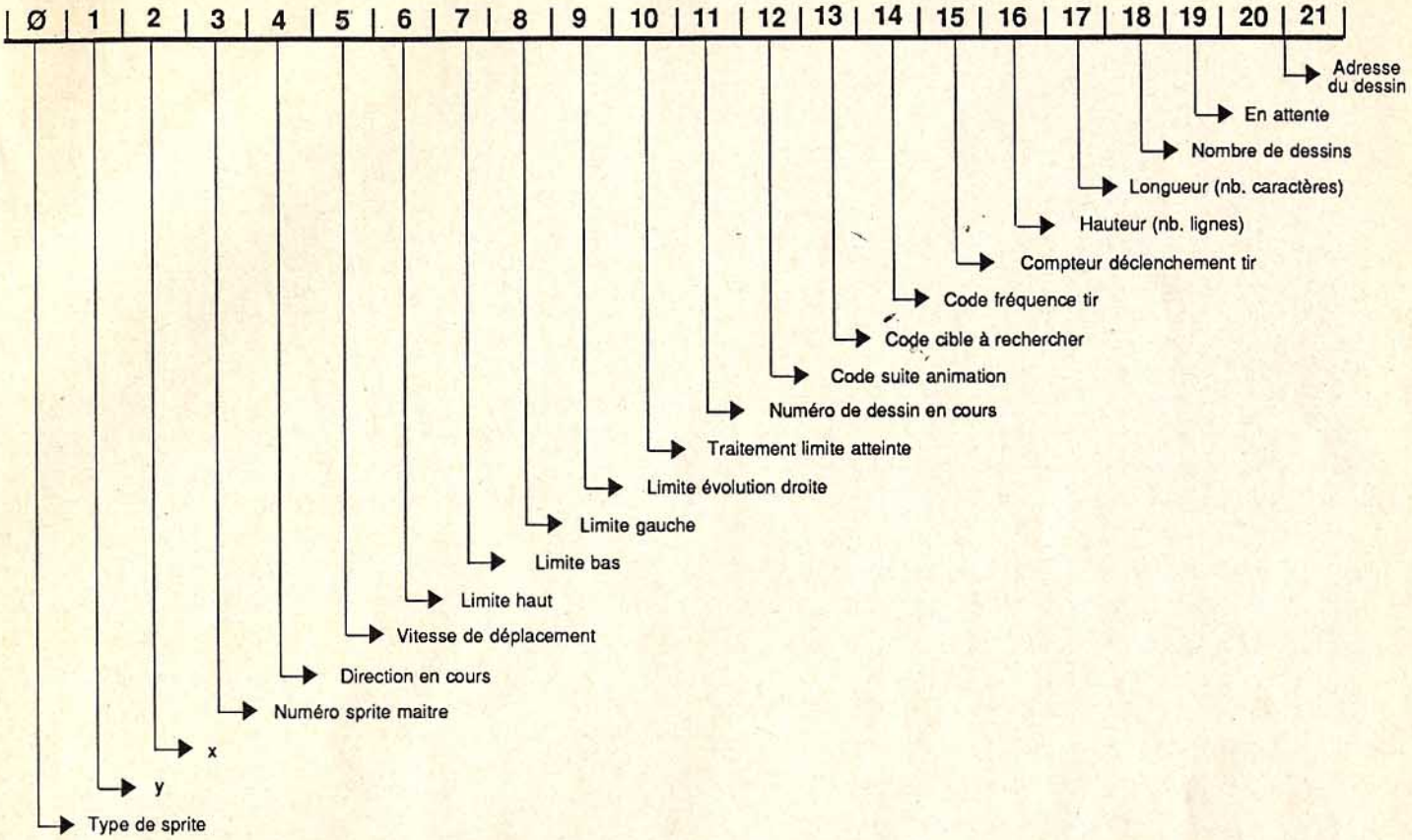
Pour dessiner des engins ou des personnages tu peux t'inspirer des B.D, et faire le découpage et la codification des caractères ne pose pas de problèmes majeurs. Par contre toute l'organisation nécessaire à une gestion rapide demande un peu plus de réflexion avec, deux ensembles complémentaires l'un de l'autre, le fichier des données et celui des descripteurs.

Les descripteurs contiennent tous les codes servant à l'identification et à la gestion du Sprite. Les données servent uniquement à l'affichage des caractères qui constituent le Sprite. Ce que nous allons définir te permettra d'animer n'importe quel type de Sprite.

L'objectif, avec le fichier des données, c'est de pouvoir afficher à l'écran un Sprite en suivant les lignes, les caractères et les couleurs prévus. De plus il pourra être animé, c-à-d, constitué de plusieurs dessins, par exemple l'échappement de notre avion va s'animer à l'aide d'au moins trois images différentes. Une animation doit comporter au minimum trois images, avec deux cela donne un simple clignotement. Pour un personnage qui marche, ce nombre sera au moins de quatre ou cinq. Donc le fichier des données contient une suite d'octets codifiés suivant les INK 1,2 et 3. Comment va-t-on l'obtenir? par l'intermédiaire d'un programme: le générateur de sprites que l'on verra en détails. Dans l'immédiat c'est le descripteur du sprite qui nous intéresse.

J'ai appelé descripteur l'ensemble des codes qui vont nous permettre de gérer un sprite et ceci, quel que soit son type. L'organisation que je te propose n'a rien de standard et pourrait être étendue, ou prévue de façon complètement différente, mais elle répond à un minimum de besoins. Le plan du descripteur te donne le contenu de chacun des 22 octets. Ces 22 informations, vont intervenir dans la gestion du sprite suivant le role et l'utilisation définie. Cette analyse de chaque code, du sens à donner aux différentes valeurs, est à étudier avec beaucoup de soins, et, te montre, dans le détail, comment construire un programme. L'analyse est indispensable, qu'il s'agisse d'un jeu ou d'une toute autre application. Ce plan te servira sur n'importe quel matériel.

L'IDENTIFICATEUR D'UN SPRITE



Le Type de Sprite, en octet Ø, correspond à 11 codes:
1 = engin joueur. 2 = une explosion
3, 4 et 5 = 3 types d'adversaires
6, 7 et 8 = 3 types de tir joueur, par exemple roquette, missile et bombe
9, 1Ø et 11 = 3 types de tir adversaire
Le traitement ajoutera 128 au type, pour marquer un sprite touché en cours d'explosion.

Les octets 1 et 2 gèrent les coordonnées x et y en caractères (x = 1 à 4Ø et y = 1 à 25 origine haut gauche en écran) du coin haut gauche du sprite. Un sprite inactif contient Ø en x.

Le code sprite maitre, en octet 3, lie le sprite à un autre et, les coordonnées xy sont alors relatives (à ajouter aux coordonnées du sprite maitre pour calculer xy de ce sprite). A utiliser, par exemple, pour ajouter à notre avion un échappement animé sans avoir besoin de dessiner plusieurs fois l'avion en totalité.

L'octet 4, avec la direction en cours, associé à la vitesse, donne la valeur de mise à jour des coordonnées, dans les déplacements. Une table par vitesse, contient, dans chaque direction la valeur + - pour x et pour y. 8 directions prévues de 1 à 8, verticales, horizontales et obliques. Par le choix de la direction et de la vitesse, les sprites évoluent de manière très variée.

La vitesse, en octet 5, est prévue avec 3 vitesses 1, 2 ou 3

Les limites d'évolution du sprite, octets 6, 7, 8, 9, donnent au programme tous les éléments pour tester la progression. Lorsqu'une limite est atteinte le code en octet 1Ø, décide de la suite à exécuter.

Le code octet 1Ø, indique la suite à donner au sprite en atteinte de limite d'évolution. Ø = le supprimer (mettre Ø en x). 4 = inverser la direction en cours. Tout autre valeur conserve le sprite avec Ø en direction (sans déplacement)

Le numéro de dessin en cours, octet 11, concerne l'affichage et progresse de 1 à chaque passage, ceci pour animer un mouvement. Il est lié au nombre de dessins en octet 18. Si le numéro en cours est > que le nombre, le numéro en cours revient automatiquement à 1, ou le sprite disparait, tout dépend du code en octet 12. Une opération très pratique pour un évènement momentané comme une explosion qui doit disparaitre à la fin de son animation.

L'octet 12 avec Ø élimine le sprite en fin d'animation, sinon retour au dessin numéro 1.

Si une cible particulière est visée, l'octet 13 donne le numéro du sprite et, la mise à jour des coordonnées tient compte de la position à atteindre. A utiliser pour des missiles téléguidés.

La fréquence de tir d'un adversaire à l'autre varie pour éviter toute monotonie et, l'octet 14 contient la valeur de la fréquence.

Le compteur de déclenchement du tir, octet 15, incrémenté de 1 à chaque passage, initialise le tir dès qu'il atteint la valeur de la fréquence.

En octet 16, il s'agit de la hauteur totale du sprite en nombre de lignes de caractères (pour l'avion nombre de lignes = 3). Indispensable à l'affichage et utilisé en gestion des collisions pour connaitre la taille du sprite Ce nombre est converti par le programme en lignes graphiques (1 ligne caractère = 8 lignes graphiques).

L'octet 17 complète l'octet 16, avec la largeur, en caractères, du sprite (en mode 1 le caractère correspond, en largeur, à 2 octets).

L'octet 19 reste en attente pour un code à venir.

Les deux derniers octets, 2Ø et 21, assurent le lien entre le fichier identificateur et le fichier des données avec, l'adresse en données du premier dessin. Pour accéder aux dessins suivants, dans le cas d'animation, le programme ajoute à l'adresse du premier, le nombre d'octets d'un dessin (nombre de caractères multiplié par 2 octets, multiplié par 8 lignes graphiques et, multiplié par le nombre de lignes).

Le descripteur fonctionne, sur le papier actuellement, et va se concrétiser avec le générateur de sprites. Un programme qui assure la conversion des caractères redéfinis vers les octets en données et, le transfert des descripteurs décrits en DATA. Un système extrèmement simple pour toi, je te le garantis!!!
Et l'assembleur dans tout celà!!! Ne t'inqiète pas, il arrive ensuite pour gérer les fichiers des sprites et là, la vitesse... d'ENFER!!!
Avec le descripteur de sprite que tu viens de voir, je suis certain que tu nous prépares des scénarios démoniaques, des listings qui décoiffent!!!

Bien joystiquement vôtre
François LE GRIGUER

LA SEMAINE PROCHAINE

Le GENERATEUR DE SPIRITES avec tous les commentaires



☎ PHONE

© JOYSTICK Hebdo 89 - et Sebastien & Beranger ENSELME

Cette petite routine permet de composer un numéro de téléphone avec juste un minitel relié à votre St, il suffira de faire par exemple :
Phone(«42495628»)
La procédure Number doit figurer avec la procédure Phone, c'est elle qui compose les chiffres séparement.
Voilà ! c'est tout !

```
'
' Procedure permettant de Composer un numero de telephone
'
Procedure Phone(Number$)
  Number$="1"+Number$          !On ajoute un 1 pour la prise de ligne
  Out 1,&H1B                   !connexion du minitel
  Out 1,&H39
  Out 1,&H68
  For I=1 To Len(Number$)      !on compose les numeros a la suite
    @Number(Val(Mid$(Number$,I,1)))
    Pause 40
  Next I
Return
'
' Procedure Appelée par PHONE permettant de composer un chiffre
'
Procedure Number(Num)
  For Zz=1 To Num              !Boucle des impulsions
    Out 1,&H1B                 !on deconnecte
    Out 1,&H39
    Out 1,&H67
    '
    ' longueur des impulsion
    '
    Pause 3
    '
    Out 1,&H1B                 !on reconnecte
    Out 1,&H39
    Out 1,&H68
    '
    ' espacement entre les impulsions
    '
    Pause 1
  Next Zz
Return
```

Allez-y les chefs... On attend vos oeuvres, et gagnez jusqu'à 1000 F par chèque si votre listing est publié !
JOYSTICK Hebdo - KO de la semaine - 177, rue Saint Honoré - 75001 PARIS











JEUX... CRACK

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

GAGNEZ UN CHEQUE DE

400 F
POUR UN PLAN

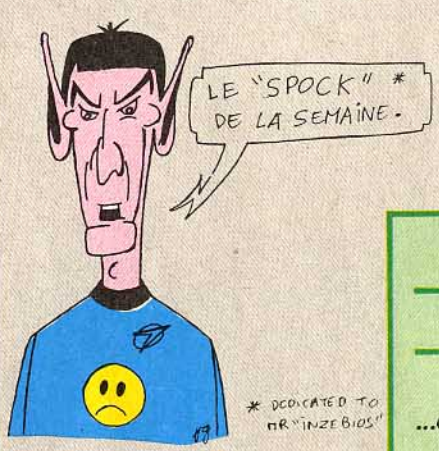
300 F
POUR UNE SOLUTION

200 F
POUR UN LISTING

50 F
POUR UN TRUC

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

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



Salut les Micromaniaks,
Encore des nuits blanches en perspective avec des pokes et des vies de folie...

Un JACK'S POKE qui rapporte 3200 Frs cette semaine à : J.M. (600F.), Damien BONVARLET, Pascal MORALES, Manuel NOGUEIRA, Jéremy FIMEYER, Ian FAURE, Laurent FERRY, Eric VOISIN, Stéphane Long., Nicolas DAMIEN (200F. à chacun), Gillus (150F.), Pierre BERTHOMME, Diégo PRADOS (100F. à chacun), Benoît CSAKWARY, David EHRET, Fabrice BACQUIAS, Xavier FOULON, Sylvain RAOULT, André REYNETTE, Thierry SEPTEMBRE, Laurent MIRMAND, Régis MANGEOT.

A Mercredi prochain.



DANIEL & DANIEL

AMSTRAD

FIRE & FORGET

...c'est pareil avec les femmes!

```
1Ø 'FIRE & FORGET version Disquette
2Ø 'Fuel infini par Damien BONVARLET
4Ø OPENOUT"D":MEMORY &F7F:CLOSEOUT
5Ø FOR I=Ø TO 15:INK I,Ø:NEXT
6Ø LOAD"PROG",&F8Ø
7Ø POKE &13BD,Ø:POKE &53D8,Ø:POKE &5353,Ø
8Ø CALL &1ØØØ
```

AMSTRAD

BALL BREAKER

Enfin un Breaker ouvert...

Pour la version disquette, il suffit de changer le LOAD"!a" par LOAD"(le nom du fichier le plus court)"

```
1'Vies et missiles infinis sur BALL BREAKER version Cassette
2'Par Pascal MORALES
2Ø MEMORY 29999
3Ø LOAD"!a",3ØØØØ:POKE &75C6,&8Ø:POKE &75C7,&BE
4Ø i=&BE8Ø
5Ø READ a$:IF a$="va!" THEN CALL 3ØØØØ
6Ø POKE i,VAL("$"+a$):i=i+1:GOTO 5Ø
7Ø DATA 3e,ff,32,1d,28
8Ø 'Taper les lignes 1ØØ,12Ø,14Ø,16Ø selon votre choix
9Ø '255 missiles
1ØØ DATA 3e,ff,32,22,28
11Ø '255 VIES
12Ø DATA af,32,1e,29,32,d8,28
13Ø 'Vies infinies
14Ø DATA af,32,bd,1e
15Ø 'Missiles infinis
16Ø DATA c3,4Ø,ØØ,va!
17Ø END
```

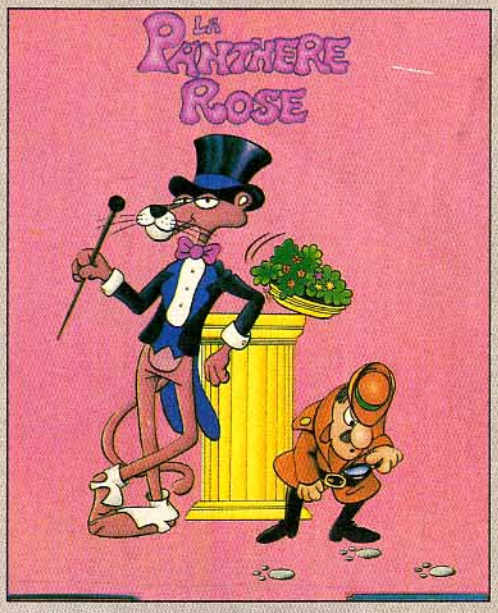
AMSTRAD

PINK PANTHER

Pour les punks panther...à terre

N'oubliez pas de faire une copie de sauvergarde de la disquette car une fois le listing lancé il s'installe dessus.

```
1Ø 'Pour PINK PANTHER disquette
2Ø 'Somnanbules immobiles
3Ø 'Par Manuel NOGUEIRA
6Ø BORDER 1:INK Ø,Ø:MODE 1
7Ø M=&AFØØ
8Ø READ a$:IF a$="*" THEN 1ØØ
9Ø POKE m,VAL("&"+a$):m=m+1:GOTO 8Ø
1ØØ LOCATE 8,12:PRINT "SOMNAMBULE IMMOBILE (O/N):"
11Ø a$=UPPER$(INKEY$)
12Ø IFa$="O" THEN 15Ø
13Ø IF a$="N" THEN POKE &AF15,&C3:GOTO 17Ø
14Ø GOTO 11Ø
15Ø CLS:LOCATE 8,8:PRINT "DEPROTEGER LA DISQUETTE EN ECRITURE"
16Ø LOCATE 3,1Ø:PRINT "CE POKE RESTERA GRAVE SUR LE DISQUE"
17Ø LOCATE 1,12:PRINT "MET LE DISQUE ORIGINAL ET APPUYE SUR UNE TOUCHE"
18Ø CALL &BB18
19Ø CALL &AFØØ
2ØØ CLS:ùCPM
21Ø DATA e,7,cd,f,b9,c5,11,Ø,Ø9,cd,c3,c7,21,Ø,4Ø,e
22Ø DATA c8,cd,66,c6,3e,c9,32,13,4Ø,cd,4e,c6,c1,cd,18,b9,c9,*
```



LAST NINJA

Enfin!

```
1 REM Vies infinies sur LAST NINJA version Cassette
2 REM De Jeremy FIMEYER
3 POKE 649,Ø:FOR I=579 TO 64Ø:READ A:POKE I,A:C=C+A:NEXT I
4 FOR I=31723 TO 31735:READ A:POKE I,A:C=C+A:NEXT I:IF C=8876 THEN SYS 579
5 PRINT "ERREUR DANS LES DATAS"
6 DATA 198,157,78,41,3,169,Ø,162,1,168,32,186,255,32,189,255,32,213,255,12Ø,136
7 DATA 14Ø,21,3,169,128,141,237,2,238,119,244,238,12Ø,244,169,166,141,2Ø,3,1Ø8
8 DATA 2Ø,3,162,121,142,178,3,2Ø6,179,3,76,81,3,169,197,141,135,12Ø,76,191,3,12
9 DATA Ø,169,49,141,159,2,169,234,141,16Ø,2,96
```



SPECTRUM

STREET FIGHTER

Ne pas confondre (dans la main pas dans la bouche) avec... M & M's FIGHTER!

```
1 REM Energie illimitée pour
2 REM STREET FIGHTER sur
3 REM SPECTRUM 48 K
1Ø BORDER Ø: PAPER Ø
2Ø INK 7: CLS: CLEAR 24999
3Ø PRINT "INTRODUISEZ LA ";
4Ø PRINT "CASSETTE <RETURN>"
5Ø INPUT " ";OK$
6Ø LOAD " "SCREEN$
7Ø LOAD " "CODE: LOAD ""CODE
8Ø POKE 43644,Ø
9Ø RANDOMIZE USR 58644
```

SPECTRUM

FRUIT MACHINE SIMULATOR

C'est ma Chine impériale

```
1 REM Procure une réserve
2 REM d'argent illimitée sur
3 REM FRUIT MACHINE SIMULATOR
4 REM pour SPECTRUM
1Ø DATA 226,38,128,1ØØ,22,135
2Ø DATA 163,67,16Ø,6Ø,21Ø,91
3Ø DATA 1Ø,18Ø,55,239,197,21Ø
4Ø DATA 32,212
5Ø BORDER 1
6Ø PRINT "Pressez <PLAY>"
7Ø LOAD ""SCREEN$
8Ø FOR A=23296 TO 23315
9Ø READ B: POKE A,B-5: NEXT A
1ØØ RANDOMIZE USR 23296
```

SPECTRUM

GRYZOR

GRYZOR not grease...
that's the question.

```
1Ø REM 255 Vies pour GRYZOR
2Ø BORDER Ø:PAPER Ø:INK 7:CLS
3Ø CLEAR 24999
4Ø LOAD ""CODE
5Ø LOAD ""SCREEN$
6Ø POKE 65Ø48,56:POKE 65Ø49,Ø
7Ø RANDOMIZE USR 65Ø24
8Ø POKE 33Ø15,255
9Ø RANDOMIZE USR 32768
```

BARBARIAN II

Barbarian II Cadix a des pieux de velours

```
1 REM Vies infinies pour BARBARIAN II
2 REM DE Ian FAURE
1Ø FOR X=312 TO 378 :READ Y:C=C+Y:POKE X,Y:NEXT
2Ø IF C=6887 THEN POKE 157,128:SYS 312
3Ø PRINT "DATA ERROR!"
4Ø DATA 32,44,247,32,1Ø8,245,169,76,141,56,3,169,83,141,57,3,169,1,141
5Ø DATA 58,3,76,168,2,72,77,8Ø,169,97,141,178,3,169,1,141,179,3,1Ø4
6Ø DATA 76,81,3,72,169,113,141,214,228,169,1,141,215,228,1Ø4,32,191,3
7Ø DATA 96,115,1,169,165,141,113,138,1Ø8,22,Ø
```

AMSTRAD

MIAMI VICE

Miami vice cruciforme

```
1 'Vies infinies pour MIAMI VICE version Cassette
1Ø MEMORY &3333
2Ø B=Ø
3Ø FOR I=&BE8Ø TO &BE9A
4Ø READ A
5Ø POKE I,A
6Ø B=B+A
7Ø NEXT I
8Ø IF B<>2648 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
9Ø LOAD "MIAMI VICE"
1ØØ POKE &3934,Ø:POKE &39E6,&89
11Ø POKE &39E7,&BE:CALL &B38Ø
12Ø DATA 17,64,Ø,33,255,171,195,175,57,33
13Ø DATA 165,227,34,1Ø7,2,2Ø1,62,5Ø,82,3
14Ø DATA 195,Ø,1,164,67,121
```

KRAKOUT

Si t'es OUT, ce soir on fait KRAK...KRAK

Dans le programme KRAKOUT, placer un LOAD"KRAKOUTV" à la place de LOAD"KRAK2" ce dernier appellera le programme suivant préalablement sauvegardé par SAVE"KRAKOUTV"

```
1Ø REM Vies infinies par Laurent FERRY
2Ø CLEAR, &HDFFF
3Ø LOADM"KRNDAT":LOADM"T":LOADM"SCR1ØØ.KRN"
4Ø EXEC &HCØØØ
5Ø LOADM"MESS":LOADM"SPIN"
6Ø POKE &HBB5F,9:POKE &HBB6Ø,9:EXEC &HBØØØ
```

AMSTRAD

WIZARD LAIR

WIZARD l'air d'un conte de fées.

```
 1Ø 'Clefs,anneaux,diamants,vies de Ø  99
 11 'En modifiant les lignes 1ØØ  13Ø version disquette
 12 'Par Eric VOISIN
 3Ø 'Ascenseurs:CAIVE-CRYPT-HAWLO-DUNGN-VAULT-LIAYR-LYONS
 4Ø SPEED INK 5Ø,5Ø:INK Ø,7,21:INK 1,21,7:BORDER 21,7
 5Ø PAPER Ø:PEN 1:MODE 1
 6Ø LOCATE 11,12:PRINT"LOADING WIZARDS LAIR"
 7Ø MEMORY &4AFF:LOAD"LAIR2"
 8Ø RESTORE:ac=&A5ØØ
 9Ø READ a$:IF a$<>"FIN"THEN POKE ac,VAL("&"+a$):ac=ac+1:GOTO 9Ø
1ØØ POKE &A527,99:REM NBRE DE CLEFS
11Ø POKE &A528,99:REM NBRE D'ANNEAUX
12Ø POKE &A529,99:REM NBRE DE DIAMANTS
13Ø POKE &A52D,99:REM NBRE DE VIES
14Ø CALL &A5ØØ
15Ø DATA 21,22,A5,Ø6,Ø5,11,ØØ,CØ,CD,77,BC,21,ØØ,Ø1,CD,83
16Ø DATA BC,CD,7A,BC,21,27,A5,11,93,Ø1,Ø1,Ø7,ØØ,ED,BØ,C3
17Ø DATA ØØ,Ø1,4C,41,49,52,31,63,63,63,FF,FF,ØØ,63,FIN
```

STORM

Oh rage, oh désespoir, oh vies infinies.

```
1Ø REM Vies infinies pour STORM
15 REMversion Cassette
2Ø FOR I=319 TO 348
3Ø READ A:POKE I,A-5:NEXT
4Ø POKE 157,128
5Ø LOAD "",1,1
6Ø DATA 165,7,19Ø,182,6
7Ø DATA 158,91,145,141
8Ø DATA 21,252,81,5,145
9Ø DATA 81,85,6,174,6Ø
1ØØ DATA 138,6,37,143
11Ø DATA 26Ø,37,96,26Ø
12Ø DATA 81,153,232
```

TIGER ROAD

I've a long, long, TIGER ROAD from home...



```
1Ø REM 255 VIES sur TIGER ROAD AMSTRAD Disk
2Ø REM de Stéphane LONG.
3Ø MODE 2
4Ø BORDER Ø:FOR i=Ø TO 15:READ a$:INK i,VAL("&"+a$):NEXT:GOTO 7Ø
5Ø DATA 1a,Ø,1,6,f,18,9,c,12,13,14,b,2,d,a,3
6Ø RESTORE 11Ø:MEMORY &5ØØØ-1
7Ø FOR I=&5ØØØ TO &532Ø:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT
8Ø INPUT"COMBIEN DE VIE VOULEZ-VOUS (1-255) : ",N:POKE &51ØD,N
9Ø PRINT "METTRE DISQUETTE ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE:"
1ØØ CALL &BBØ6:MODE Ø:CALL &5ØØØ
11Ø DATA CD,11,51,CD,9F,51,3A,CA,52,5F,CD,7F,51,AF,32,D5,52
12Ø DATA 3E,Ø2,32,D7,52,3E,4C,32,D2,52,DD,21,DB,52,DD,66
13Ø DATA ØØ,DD,23,DD,6E,ØØ,DD,23,22,C8,52,5D,CD,7F,51,21
14Ø DATA C2,52,35,CA,Ø2,51,DD,7E,ØØ,32,CE,5Ø,DD,23,DD,7E
15Ø DATA ØØ,32,B8,5Ø,DD,23,DD,7E,ØØ,32,BF,5Ø,32,D1,5Ø,DD
16Ø DATA 23,DD,7E,ØØ,32,FA,5Ø,DD,23,DD,7E,ØØ,32,FB,5Ø,DD
17Ø DATA 23,CD,2B,52,22,BA,52,ED,43,B8,52,E5,21,ØØ,ØØ,59
18Ø DATA 5Ø,A7,Ø6,Ø9,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,1Ø,F6,Ø6,Ø7
19Ø DATA A7,CB,1C,CB,1D,1Ø,F9,22,BD,52,43,E1,78,32,BC,52
2ØØ DATA B7,28,Ø7,C5,CD,19,51,C1,1Ø,F9,ED,5B,BD,52,7A,B3
21Ø DATA 28,ØD,ED,53,BF,52,CD,19,51,21,FF,FF,22,BF,52,2A
22Ø DATA BA,52,ED,5B,B8,52,Ø6,ØØ,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F
23Ø DATA A8,41,77,2B,1B,7A,B3,C2,BD,5Ø,E1,D1,Ø6,ØØ,7E,EE
24Ø DATA 22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,CF,5Ø,CD,5F,52,ED
25Ø DATA 4B,BA,52,ED,5B,B8,52,21,ØØ,ØØ,ØA,C5,4F,Ø6,ØØ,Ø9
26Ø DATA C1,Ø3,1B,7A,B3,C2,EB,5Ø,11,ØØ,ØØ,A7,ED,52,C3,3Ø
27Ø DATA 5Ø,CD,B5,51,31,F8,BF,F3,21,96,5B,36,ØØ,C3,4Ø,ØØ
28Ø DATA FB,Ø6,ØA,76,1Ø,FD,F3,C9,3A,C9,52,C6,C1,4F,3A,C8
29Ø DATA 52,47,CD,42,51,3A,C9,52,3C,32,C9,52,FE,ØA,CØ,E5
3ØØ DATA AF,32,C9,52,3A,C8,52,3C,32,C8,52,5F,CD,7F,51,E1
31Ø DATA C9,D5,E5,79,32,D6,52,32,D8,52,78,32,D4,52,Ø1,7E
32Ø DATA FB,21,D2,52,1E,Ø9,CD,BC,51,E1,ED,5B,BF,52,CD,DC
33Ø DATA 51,E5,CD,F8,51,E1,D1,3A,CB,52,FE,4Ø,2Ø,ØE,3A,CC
34Ø DATA 52,FE,8Ø,2Ø,Ø7,3A,CD,52,B7,CØ,37,C9,A7,C9,Ø1,7E
35Ø DATA FB,3E,ØF,CD,13,52,AF,CD,13,52,7B,CD,13,52,3E,Ø8
36Ø DATA CD,13,52,CD,F8,51,3A,CB,52,E6,2Ø,28,F1,C9,C5,Ø1
37Ø DATA 7E,FA,3E,Ø1,ED,79,Ø6,Ø2,11,ØØ,ØØ,1B,7A,B3,2Ø,FB
38Ø DATA 1Ø,F6,C1,C9,Ø1,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,13,52,23
39Ø DATA 1D,2Ø,F8,C9,ØC,7E,ED,79,ØD,23,ED,78,F2,CB,51,E6
4ØØ DATA 2Ø,2Ø,F1,C9,ØC,ED,78,77,ØD,23,1B,ED,78,F2,DC,51
41Ø DATA E6,2Ø,C8,7A,B3,C2,D5,51,ØC,ED,78,ØD,ED,78,F2,ED
42Ø DATA 51,E6,2Ø,C2,E9,51,C9,21,CB,52,ED,78,FE,CØ,38,FA
43Ø DATA ØC,ED,78,ØD,77,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø,2Ø
44Ø DATA E9,C9,F5,F5,ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø,Ø1,C9,F1,ØC,ED
45Ø DATA 79,ØD,3E,Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,F1,C9,DD,6E,ØØ,DD,23,DD
46Ø DATA 66,ØØ,DD,23,DD,4E,ØØ,DD,23,DD,46,ØØ,DD,23,E5,DD
47Ø DATA 6E,ØØ,DD,23,DD,66,ØØ,DD,23,22,B3,52,E1,DD,7E,ØØ
48Ø DATA 32,B5,52,DD,23,DD,7E,ØØ,32,B6,52,DD,23,C9,3A,B6
49Ø DATA 52,B7,28,2A,2A,BA,52,E5,ED,5B,B8,52,D5,19,ED,5B
5ØØ DATA B3,52,A7,ED,52,22,B1,52,E5,D1,C1,E1,3A,B5,52,CD
51Ø DATA 9Ø,52,2A,B3,52,22,B8,52,2A,B1,52,22,BA,52,C9,F3
52Ø DATA 32,96,52,7E,FE,ØØ,28,Ø9,12,13,23,ØB,78,B1,2Ø,F3
53Ø DATA C9,ØB,ØB,C5,23,7E,47,23,7E,12,13,1Ø,FC,C1,18,EA
54Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,Ø3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,FF,FF
55Ø DATA ØØ,Ø6,Ø2,Ø3,Ø4,Ø5,Ø6,ØØ,ØØ,Ø1,7C,3B,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
56Ø DATA ØØ,66,ØØ,ØØ,ØØ,C1,Ø1,C9,ØA,FF,ØØ,Ø2,35,FA,D3,79
57Ø DATA 29,Ø5,CD,FB,32,ØØ,4Ø,Ø2,Ø1,81,8D,DB,Ø6,4Ø,D9,ØØ
58Ø DATA 67,ØØ,ØØ,Ø1,Ø2,Ø1,7E,49,2Ø,CØ,69,F2,ØB,2E,44,2Ø
59Ø DATA 4E,1F,Ø1,Ø1,FC,89,A9,17,FC,55,E3,55,E3,55,1F,ØØ
6ØØ DATA BE,D1,CA,9C,9F,F8,F7,Ø8,Ø8,ØØ,4Ø,Ø4,Ø1,ØØ,ØØ,ØØ
```

BMX SIMULATOR

SIMULATOR , c'est qu'il n'a pas raison (Samedi kake chose)



Ajoutez ce listing a la suite de la Poly-routine '88 donnée dans le N°13. Sauvegardez le listing puis faites Run.
Ce programme genere un fichier B_M_X+.PRG sur votre disquette.
Pour jouer:
1) Faire RESET puis inserez la disquette Poly-routine et double- clickez sur B_M_X+.PRG
2) Quand vous verrez apparaitre le message : Joystick Hebdo inserez la disquette B_M_X Simulator puis tapez une touche. le jeu demarrera normalement. (J.M.)
Option : temps illimité

```
Data ØØØ1,ØØØØ,6B1C,4E71,6175,746F
Data 5C62,6D78,2E7Ø,7267,ØØØØ,"**
'
Open "o",#1;"B_M_X+.PRG"
Print #1;B$;
Close #1
'
End
```

AMIGA

PORTS OF CALL

La pelle c'est cochon.

Voici un programme qui modifie la sauvegarde de la partie du jeu.
Au départ, l'on commence avec un capital de 5 millions de dollars.
Ce programme modifie ces 5 millions en 16777 millions donc plus besoin d'attendre de longues heures pour pouvoir s'acheter le meilleur bâteau.
Pour utiliser ce programme :
1) Sauvegardez votre partie lors du jeu "PORTS OF CALL"
2) Lancez ce programme
3) Le programme vous demande d'entrer le nom de votre partie sauvegardée (ce sont les noms suivient du suffixe ".trp" ; indiquez le chemin à suivre (ex : df0:games/jeu)
4) Le programme modifie le fichier et le réecrit avec 16777 millions
5) Bootez le jeu PORTS OF CALL et lancez l'option "LOAD" du menu puis choisisez le fichier modifié. (Nicolas DAMIEN)

```
deb:
      Screen 1,640,200,2,2
      Window 2,"bidouille PORTS OF CALL",(10,10)-(600,170),15,1
      Window output 2
      Input "entrez le nom du fichier (sans le suffixe.trp)";nom$
      Open nom$+".trp" For input AS 1
      F$=input$(LOF(1),1)
      x=LEN(f$)
      deb$ = MID$(f$,1,104)
      fin$ = MID$(f$,108,x - 108)
      nb$ = CHR$(255)+CHR$(255)+CHR$(255)

      : nb$ est le nombre qui représente 16777 M$
      : Si vous changez les nombres qui se trouvent dans les paranthèses.
      : Vous modifieriez ainsi le capital de départ.
      : exemple : 0,255,255 sera égal à 65.535 M$

      a$ = deb$ + nb$ + fin$
      Close 1
écrit:
      Open "o",£1,nom$+".trp",x
      Print £1,a$
      Close £1
      Window Close 2
      Screen Close 1
      End
fin:
```

AMSTRAD

THING BOUNCES BACK

Un listing qui a du ressort.

```
1 'Vies Infinies version Cassette
10 MODE 1:MEMORY &1FFF
20 LOAD"!",&2000:POKE &2005,&5E
30 POKE &2006,&03
40 FOR I=848 TO 882:READ Z$
50 POKE I,VAL("&"+Z$)
60 NEXT I:CALL 848
80 DATA 21,00,20,11,00,01,01,00,02,ED,B0,C3,00,01,AF
100 DATA 32,F4,A3,32,08,B0,32,FF,AF,32,19,92,3E,C9
110 DATA 32,35,93,C3,00,88
```

SIDEWINDER

Un listing qui ne manque pas d'air.

Ajoutez ce listing a la suite de la Poly-routine 88 donnée dans le N°13 puis faites Run.
Ce programme genere un fichier S_WIND+.PRG sur votre disquette.
Pour jouer:
1) Faire RESET puis inserez la disquette Poly-routine et double- clickez sur S_WIND+.PRG
2) Quand vous verrez apparaitre le message : Joystick Hebdo inserez la disquette SIDEWINDER puis tapez une touche.Lle jeu demarrera normalement. (J.M.)
Option : vies infinies

```
Data 0001,0000,5B22,4A39,6175,746F
Data 5C6D,6169,6E2E,7072,6700,***
'
Open "o",#1;"S_WIND+.PRG"
Print #1;B$;
Close #1
'
End
```

Pour les deux listings ARMY MOVES pour AMSTRAD version Cassette des pages 4 et 5 du N°5, il faut changer la ligne 30 par :
30 CALL &A000

Pour le listing WIZBALL pour AMSTRAD version Cassette de la page 10 du N°7, il faut changer la ligne 40 par:
40 LOAD"wizball":CALL 48640

Pour le listing BASIL pour SPECTRUM de la page 5 du N°9, il faut supprimer le POKE 23313,0 de la ligne 70, mais le listing ne donnera plus que de l'énergie infinie.

Pour le listing ENDURO RACER pour THOMSON de la page 5 du N°9, il faut changer le POKE VAL("&H"+A$): par : VAL ("&H"+A$),A$:

Nous pensons que ça devrait suffir pour cette semaine... (Daniel & Daniel)

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

MAG MAX

Pour avoir des vies infinies :
POKE &1AF1,&ØØ

BOMB JACK II

Pour avoir des vies infinies :
POKE &18EA,Ø

COMBAT LYNX

Pour avoir des vies infinies :
POKE &5DB4,2Ø1

FLYING SHARK

Pour avoir des bombes infinies:
POKE &4D41,Ø
Pour avoir une surprise !
POKE &2EF7,1

SLAPFIGHT

Solution de Slapfight sur CPC: Après les grilles ou il y a des bêtes, une bouche rectangulaire apparait,ainsi que d'autres bêtes. Mettez vous:
- En bas de l'écran
- En face de la bouche
- N'arrêtez pas de tirer(de prèférence au laser)

Et voila c'est gagné,ne vous inquiétez pas si game over est affiché l'écran,c'est normal.
(Benoît CSAKVARY)

DRAGON NINJA



Pour le premier niveau,il n'y a pas d'astuce.Il faut tuer les ninjas armés de couteaux (ils détiennent des armes). Par contre pour les souffleurs de feu,il faut le toucher une fois,puis attendre qu'il se baisse et se retourner.Il atterrira à vos pieds puis recommencer jusqu'à ce qu'il n'ait plus d'énergie.
Pour le deuxième niveau,éviter les étoiles lancées par certains ninjas.Lorsque l'on tombe du camion,remonter en appuyant deux fois sur fire,manche vers le haut,pour ne pas disparaitre sur la gauche.Pour le ninja final,le toucher une fois puis attendre qu'il marche à l'opposé de vous,et le frapper quand il revient jusqu'a ce que mort s'en suive. Pour le troisième niveau, un truc simple,aller dans l'eau ou vous êtes quasiment invulnérable (attention tout de même aux ninjas armés de sabres). Rien pour le ninja final,si ce n'est de vous éloigner le plus possible de lui quand il se dédouble pour ne pas être submergé par le nombre.
Enfin pour le quatrième niveau, éviter les pics tombant du plafond,puis les coups de pieds du géant en sautant sans arrêt... (David EHRET).

STAINLESS STEEL

Pour avoir des vies infinies, il suffit de prendre un éditeur de secteur et de rechercher les octects 3A-FØ-BF-3D et de les remplacer par 3E-Ø5-3E-Ø5.
(Fabrice BACQUIAS)

SIDEARMS

Pour avoir 255 vies prendre un éditeur de secteurs et rechercher la chaine hexadécimale



suivante:Ø7-3A-52-Ø3-B7-CC-6F-Ø6 ,et la remplacer par : Ø7-3A-52-FF-B7-CC-6F-Ø6.
(Diego PRADOS)

HOPPING MAD

Pour avoir des vies infinies prendre un éditeur de secteurs et rechercher la chaine de caractères hexadécimale suivante:35-FE-31-C2-95-Ø2-CD-1Ø puis la remplacer par:A7-FE-31-C2-95-Ø2-CD-1Ø.
(Diego PRADOS)

COMMODORE

HERCULE

Pour avoir les vies infinies:
POKE 6257,32
POKE 6258,Ø
POKE 6259,192
POKE 49152,169
POKE 49153,3
POKE 49154,133
POKE 49155,3Ø
POKE 49156,96
POKE 39Ø5,169
POKE 39Ø6,Ø
POKE 39Ø7,234
SYS 23Ø4

ELEVATOR ACTION

Pour avoir les vies infinies:
POKE 5Ø911,234
POKE 5Ø912,234
POKE 5Ø913,234
POKE 5Ø914,234
POKE 5Ø915,234
SYS 532ØØ

JEEP COMMAND

Pour avoir l'invulnérabilité:
POKE 32627,241
SYS 16284

MARAUDER



Pour avoir les vies infinies:
POKE 3516Ø,175
POKE 35161,5Ø
POKE 35162,95
POKE 35163,25Ø

MEGA APOCALYPSE

Pour avoir les vies infinies:
POKE 32417,173
SYS 22562

BIONNIC COMMANDO

Pour avoir les vies infinies:
POKE 3469Ø,Ø

RINGS OF ZILFIN

Voici quelques mots de passes: MAYGOON, BI-THAR, HAZMEDY, ONV MDA, DER HALL.
Pour les prières : DEM, OGANDUR, SHEM, KARBANN, ORLAN, KARUM, JIMBO, MEM-IDO, KUTKA (Xavier FOULON)

TEDDY BOY

Sur l'écran titre, faites: haut, bas, gauche, droite. Un nouvel écran apparaît. Attendez que la musique s'arrête, puis appuyez alors une fois vers le haut, puis neuf fois vers le bas, puis une fois sur le bouton 2 de la manette branchée dans le port 1 Vous pouvez alors choisir entre rounds 1 à 50. (Sylvain RAOULT)

ATARI

HYPERDROME

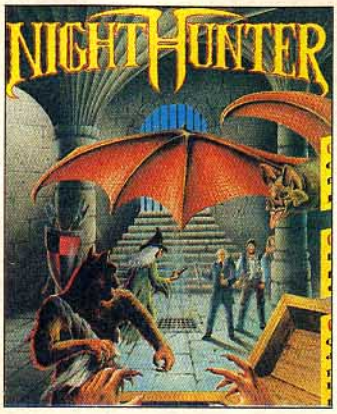
Pour avoir des vies infinies prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets 61ØØØØ 4ØØ479ØØØ1ØØØØ9Ø846ØØØ et les remplacer par 61ØØØØ 4Ø6ØØ6ØØØ1ØØØØ9Ø846ØØØ
Pour avoir des tirs infinis rechercher 4E754279 et remplacer par 4E754E75. (Gillus)

TECHNOCOP

Pour avoir des vies infinies chercher les octets 924Ø6EØØ ØØ38 et les remplacer par 4E716EØØØØ38 Pour avoir une voiture indestructible il faut rechercher 66ØØØØØ85779 et les remplacer par 66ØØØØØ8 6ØØ4 rechercher ensuite Ø479ØØØA et remplacer par Ø479ØØØØ (faite 2 fois cette opération). (Gillus)

NIGHT HUNTER

Pour avoir des vies infinies rechercher sur la disquette N°1 les octets 5339ØØØ7E79D 6698 et les remplacer par 6ØØ4ØØØ7E79D6Ø98 Pour



de l'énergie infinie chercher 4A79ØØØ7E7AØ6FØØØ23A et les remplacer par 33FC17 ØØØØØ7E7AØ4E71 Pour de la durée de transformation infinie rechercher 53790ØØ7EA 2666ØØØØ3E et les remplacer par 6ØØ4ØØØ7EA2660ØØ ØØ3E. (Gillus)

FONDATION WASTE

Pour avoir les vies infinies, prendre un éditeur de secteur et chercher dans WASTE.TOS les octets E3B2Ø et les remplacer par E4E71
(Pierrre BERTHOMME)

EXOLON

Pour avoir les vies, tirs, bombes infinis, prendre un éditeur de



secteurs et changer:
15Ø4 changer ØØ63
15ØC changer ØØØ9
1515 changer ØØØ5
Par 7FFF
(Pierre BERTHOMME)

ELIMINATOR



Sur l'écran de menu, maintenir la touche HELP puis frapper pour les différents niveaux: AMEOBA, BLOOOP, CHEEKI, DOINOK, ENIGMA, FLIPME, GEEGEE, HANDLE, ICICLE, JAMMIN, KIKONG, LAPDOG et MIKADO pour le dernier niveau.
(André REYNETTE)

HELTER SKELTER

Voici enfin et en exclusivité les codes d'accès aux différents niveaux. Appuyer sur F1 ou F2 (Nb de joueurs) et taper les codes suivants (en QWERTY): SPIN, FLIP, BALL, GOAL, LEFT, TWIN, PLAY, USER. Bon entrainement!
(Thierry SEPTEMBRE)

OPERATION JUPITER

Pour avoir des trottoirs moins encombrés lorsque vous devenez capitaine ou commandant, il suffit de faire tuer vos trois premiers policiers puis choisir lieutenant, faire une mission quelconque, faîtes tuer vos trois policiers, alors revenez à votre choix initial et vous n'aurez plus peur des trottoirs.
(Laurent MIRMAND)

NIGHT HUNTER

Le code pour passer directement au 6ème tableau est JPB. Si vous voulez reprendre facilement des forces, mettez vous à la limite de l'écran suivant et appuyer sur le bouton de tir. Ainsi, vous croquez les personnages de l'écran d'à côté sans vous faire attaquer. Pour ne pas se faire avoir par les filles, mettez-vous de dos et attendez qu'elles arrivent pour les tuer. Pour éviter les oiseaux qui vous emportent, volez à contre sens, il aura ainsi plus de mal à vous accrocher. (Myriam PLENEL)

ALBEDO



Voici le code pour arriver à l'épreuve ultime: MYRIADISME.
(Régis MANGEOT)

AMIGA

JEANNE D'ARC

Pour garnir vos coffres une fois que vous êtes roi, commanditez un enlèvement à Gunther de Kolhm en lui offrant le maximum, demandez lui d'enlever Jean VI de Bretagne, ce qui doit (pour les trois premières fois) marcher à tout les coups. Puis aussitôt qu'il est dans vos cachots, envoyez Yolande d'Aragon et Dunois pour négocier sa libération auprès du roi d'angleterre, en demandant le maximum (le lieu de négociation n'a aucune importance), et voila, théoriquement vous avez maintenant des caisses bien remplies...

Et les mecs vous déconnez ou quoi?? On a rien à mettre dans les trucs Amiga!!!###?? Pour des mecs qui se vantent d'avoir la meilleure bécane au monde...même sur Spectrum on reçoit plus de trucs (A ce demander si le Spectrum ne serait pas mieux).

SPECTRUM

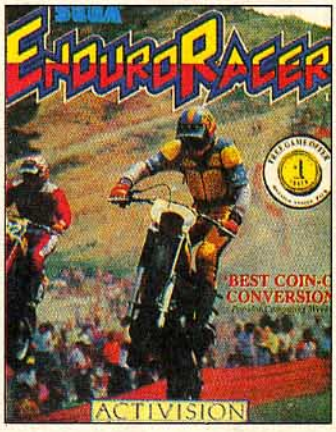
BATMAN

Pour avoir l'immunité :
POKE 39915,Ø
Pour avoir des vies infinies :
POKE 36797,Ø:POKE 36798,Ø

KINETIK

Pour avoir l'énergie infinie :
POKE 54979,2Ø1
Pour avoir l'invulnérabilité :
POKE 56721,194
POKE 631Ø6,218
Pour avoir des vies infinies :
POKE 61Ø61,Ø
POKE 61998,127
Pour choisir le nombre de vies :
POKE 5Ø658,Nb
POKE 51595,Nb

ENDURO RACER



Pour avoir le temps infini :
POKE 42143,Ø
POKE 42144,Ø

IMPOSSABALL

Pour avoir des vies infinies :
POKE 41184,182
POKE 41185,Ø
Pour choisir le nombre de vies :
POKE 41115,Nb
Pour choisir le tableau de départ :
POKE 41Ø9Ø,Nb

SAMANTHA FOX

Pour avoir une surprise :
POKE 26758,Ø



COMMODORE

Pour avoir 255 vies :
POKE 37281,255
Pour redémarrer le jeu :
SYS 32769

AMSTRAD

Pokes pour la version Cassette.
Pour avoir des vies infinies :
POKE &654D,Ø
POKE &654E,Ø
POKE &654F,Ø
Pour être invulnérable :
POKE &565D,&C9

ATARI

Ajoutez ce listing à la suite de la Poly-routine '88 donnée dans le N°13. Sauvegardez le listing puis faites Run.
Ce programme genere un fichier ZYNAPS+.PRG sur votre disquette. Pour jouer:
1) Formatez une disquette puis creez un dossier AUTO dans lequel vous copirez ZYNAPS+.PRG. Faire RESET en inserant cette disquette.
2) Quand vous verrez apparaitre le message : Joystick Hebdo inserez la disquette ZYNAPS puis tapez une touche. le jeu demarrera normalement. (J.M.)
Option : vies infinies.

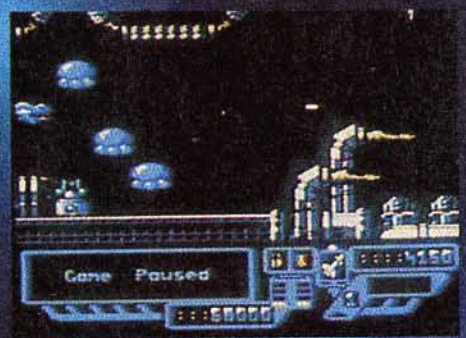
```
Data ØØØ1,ØØØØ,252Ø,ØØØØ,7A79,6E61
Data 7Ø73,3137,2E7Ø,7267,ØØØØ,***
'
Open "o",#1;"ZYNAPS+.PRG"
Print #1;B$;
Close #1
'
End
```

COMMODORE

Pour écouter la musique, il suffit de charger le jeu, puis de faire un reset et de taper :
SYS 6265

Pour arréter la musique, il suffit d'appuyer sur les touches 'RUN/STOP' et 'RESTORE'

Pour redémarrer le jeu il suffit de taper :
SYS 5551712



SPECTRUM

```
1Ø REM Vies infinies et invulnérabilité
2Ø Pour ZYNAPS
3Ø BORDER Ø:PAPER Ø:INK 7
4Ø CLEAR 32767
5Ø PRINT "METTEZ LA K7 ORIGINAL"
6Ø LOAD ""CODE
7Ø POKE 64531,214
8Ø RANDOMIZE USR 64512
9Ø POKE 65115,15
1ØØ FOR I=23311 TO 23323
11Ø READ A:POKE F,A:NEXT F
12Ø DATA 62,255,5Ø,2Ø8,175,62,2Ø1,5Ø,95,155,195,Ø,128
13Ø RANDOMIZE USR 65Ø82
```

SPECTRUM

Pour avoir des vies supplémentaires (0-255) :
POKE 45ØØ1,Nb.
Pour avoir des vies infinies :
POKE 45314,2Ø1
Pour être invulnérable :
POKE 39739,2Ø1
Empêcher les ennemis de tirer :
POKE 41255,32
Ramassage de carburant automatique :
POKE 41475,32
Tir automatique :
POKE 39376,196

COMMODORE

```
1Ø REM Vies infinies sur ZYNAPS
2Ø FOR I=533 TO 569:READ A
3Ø POKE I,A:B=B+A:NEXT I
4Ø IF B<>4798 THEN PRINT "PRINT ERREUR DANS LES DATAS":END
5Ø SYS 533
6Ø DATA 198,157,169,Ø,162,1,168,32,186,255,32,189,255,32,213,255,169,76
7Ø DATA 141,2Ø9,3,136,14Ø,211,3,96,169,189,141,146,183,141,2,184,1Ø8,47,Ø
```

AMSTRAD

Pokes pour la version disquette.
Pour avoir 255vies :
POKE &5F7E,&FF
POKE &6139,&C9

AMSTRAD

```
1Ø REM Vies infinies pour ZYNAPS version K7
2Ø MODE 1:POKE Ø,Ø;POKE 1,Ø
3Ø POKE &BDF4,&C9:MEMORY &3FFF:MODE Ø
4Ø INK Ø,Ø:INK 1,26:INK 2,13:INK 3,16:INK 4,1
5Ø INK 5,6:INK 6,3:INK 7,24:INK 8,12:INK 9,9
6Ø INK 1Ø,18:INK 11,19:INK 12,2Ø:INK 13,11
7Ø INK 14,2:INK 15,1:BORDER Ø:LOAD"!loader",&4ØØØ
8Ø FOR I=&A2ØØ TO &A21C:READ A:POKE I,A:NEXT
9Ø PRINT "Mettez la K7 ZYNAPS":POKE &414F,&A2:CALL &4ØØØ
1ØØ DATA 58,Ø,Ø,183,32,9,5Ø,77,1Ø1,5Ø,78,1Ø1,5Ø,79,1Ø1
11Ø DATA 58,1,Ø,183,32,5,62,2Ø1,5Ø,93,86,195,Ø,144
```

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....

Stèf.

JOYSTICK SECOURS
177, rue St-Honoré
75001 PARIS

QUESTIONS

EXPLORA
Michel. Q.10451
Comment faire pour, aprés avoir ouvert la porte de la bibliothèque, revenir en haut et ramener la boule décorative en bas (le briquet s'éteint)? Merci d'avance.

SRAM
Michel. Q.10452
Comment pénétrer dans le chateau surveillé par le garde? Merci.

BOB MORANE SF
Franck. Q.10453
A part tuer tous les ennemis, que faut-il faire?

ANTROPIE
Franck. Q.10454
En appuyant sur la barre espace, je ne m'envole pas. Que dois-je faire. (Thomson MO6)

THE LAST NINJA II
Capone. Q.10455
Je n'arrive pas à passer le premier niveau. Je trouve les deux parties du nunchaku, les étoiles, le livre, la clé, le hamburger, mais lorsque je parviens à monter pour chercher le baton, je n'arrive pas à redescendre. Pourriez-vous m'indiquer aussi comment tuer le lanceur de couteaux et comment passer la deuxième rivière. Au passage j'aimerais avoir des pokes pour ce jeux (spectrum). Merci d'avance, en espérant que vous résoluerez mon très grand problème avant que je ne casse tout!!!!!

DUNGEON MASTER
Charles. Q.10456
Pouvez-vous m'indiquer toutes les bidouilles, trucs, astuces de ce jeux très mortel (néanmoins génial).

DUNGEON MASTER
Stéphane. Q.10457
Au troisième niveau, comment faut-il faire pour tuer les monstre en pierre? Merci pour la réponse.

A320
Xavier. Q.10458
Que faire après l'atterissage, je ne trouve pas de message et l'avion explose!

LE PASSAGER DU TEMPS
Bad. Q.10459
Je suis coincé devant l'ordinateur! Impossible de continuer. Je sais qu'il y a un passage secret à la biliothèque, mais je ne sais pas l'ouvrir. Kamikaze, toi qui a l'air de t'y connaitre sur ce jeu, aide moi! Ou si quelqu'un d'autre peut m'aider, merci d'avance!

R-TYPE
Patrice. Q.10460
J'ai un problème dans ce jeu. Je passe le premier tableau, puis au deuxième, je passe un grand nombre d'ennemis, et jarrive dans un endroit plus calme, mais à un moment une grosse chenille sort de l'écran. Je vous le demande! Comment puis-je la passer? Merci.

FALCON
Denis. Q.10461
Je voudrais savoir ce que l'on doit faire pour avoir la vue du F-16 à partir de la tour de contrôle. Extrait de l'article dans Zoom. Comment mettre la boite noire en service afin de revoir les attaques, car le manuel livré dans la boite est en anglais. Merci d'avance.

WIZBALL
Frédéric. Q.10462
Que faut-il faire? Je n'y comprend rien?

WONDER BOY
Eric. Q.10463
Je n'arrive pas à trouver le dragon au 12ème niveau. Comment faut-il faire?

WIZBALL
Cédric. Q.10464
Je voudrais savoir comment passer au niveau 3, quand on a rempli le 2ème chaudron?

ARKANOID
Antoine. Q.10465
Je voudrais avoir des trucs pour PC.

MASQUE I
Patrick. Q.10466
Cherche trucs, astuces.

ARKANOID
Aslan. Q.10467
Existe t-il un truc sur MO5 pour jouer sur le clavier? Merci.

LE MAITRES DES AMES
Un lecteur. Q.10468
Au secours! Je n'arrives a rien dans ce super jeu.

RASTAN
Gilles. Q.10469
Quel est le but du jeu sur Spectrum? Merci d'avance.

METAL GEAR
Patrick. Q.10470
Comment avoir le lance-roquette? Comment passer le bulldozer dans le 2ème Bastion. Merci

TARGET RENEGADE
Régis. Q.10471
Comment faire quand on est au milieu de deux adversaires pour se dégager et quels coups faut-il donner pour les adversaires qui se baissent dans la galerie marchande, car je n'arrive pas a m'en débarrasser. Merci d'avance.

LE PASSAGER DU TEMPS
Marie. Q.10472
Comment faire pour sortir de l'entrée de chez tonton?

HERCULES
Un lecteur. Q.10473
Comment tuer le squelette?

STREET FIGHTER
Un lecteur. Q.10474
Comment passer le deuxième personnage, en Thaïlande, je reste perplexe.

SIGMA 7
Un lecteur. Q.10475
Il m'est impossible de passer le troisième niveau, celui qui ressemble à une tablette de chocolat, que faut-il faire? Vite, sinon je vais m'en débarasser.

ROLLING THUNDER
Julien. Q.10476
Comment se débarraser et passer les hommes de feu du 6ème niveau? Merci à mon sauveur je suis bloqué là depuis plus de trois mois!!!

EXPLORA
Jérôme. Q.10477
Quelle est le code pour ouvrir la pyramide? Merci

SRAM
Rub. Q.10478
Comment arriver à prendre l'oreille du Loup-Garou? Merci d'avance.

OXPHAR
Le samouraï. Q.10479
Je voudrais des renseignements sur ce jeu. Help! Avec quelles armes tuer chaque ennemi.

L'ANNEAU DE ZENGARA
Le samouraï. Q.10480
Comment trouver le voleur tout de suite et avec quoi ouvre-t-on la grille? Merci.

S.O.S
Joël. Q.10481
Veuillez me dire si les listings J'apprend fonctionnent sur ordinateur Amstrad 1512DD en Basic 2. Merci

LE PASSAGER DU TEMPS
Christian. Q.10482
Aprés avoir lancé le programme de l'ordinateur et tourné le tableau, je suis bloqué. Je n'arrive pas à trouver l'auteur du livre qu'il faut prendre malgré l'indice des WC. Qui peut m'aider?

A320
David. Q.10483
Aprés l'attérissage, je dois me rendre dans les toillette de l'avion pour trouver un message, mais là, je ne trouve rien et je ne peux ressortir. Que faire? Merci d'avance.

S.O.S
Stéphane. Q.10484
Je voudrais savoir comment récupérez les dessins que je dessine grâce à "The advenced OCP art studio". Merci d'avance les Joystickeurs. (AMSTRAD)

LE MANOIR DE MORTEVIELLE
Yan. Q.10485
Comment faire pour se servir des objets que l'on a sur soi dans le manoir de Mortevielle? (AMSTRAD)

REPONSES

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE
Yannick. R.10287
Il n'y a pas de clef pour le placard, donc impossible de l'ouvrir, Quant à l'araignée, prendre la massue qui est à droite du départ et une fois devant tape "lance massue".

ENDURO RACER
Un lecteur. R.10337
Appuyer sur toutes les touches du pavé numérique et aussi sur les fléches droite et gauche durant une vingtaines de secondes aprés le départ. Ceci vous ménera jusqu'au 4ème tableau.

HACKER
Marek. R.10376
Les codes sont les suivants: Logon please: AUSTRALIA (permet d'éviter la seq du robot). Niveau 1: MAGNA, LTD. Niveau 2: AXD-0310479. Niveau 3: HYDRAULIC. Niveau 4: AUSTRALIA. Attention! a partir d'un certain moment, le curseur sur la carte devient invisible.

CONSPIRATION
David. R.10382
C'est très simple, dès le début, il faut faire: "Prend télèphone, est, pose télèphone, enlève vêtements, monte dans baignoire, ouvre robinet, ferme robinet, descend baignoire, décroche téléphone, utilise serviette, met vêtements... Maintenant à toi de trouver la suite.

RAMBO III
Arnaud. R.10384
Dans le jeu, il n'y a pas deux bâtiments, mais trois. Le colonel Trauntman est dans le troisième batiment. Les boites de munitions servent pour toutes les armes.

BIONNIC COMMANDO
Un lecteur. R.10387
Pour passer le premier niveau, il faut aller un peu vers la droite puis vers le haut et encore sur la droite.

CONSPIRATION
David. R.10397
Aprés avoir pris son bain, il faut aller à l'ouest, sud, ouest, descend, ouest, nord et nord. Ensuite tu pourras discuter avec le prêtre.

EXPLORA
Christophe. R.10404
Pour ouvrir le petit meuble entre les deux portes dans les pièce du haut. Il te suffit de prendre la clef sur la statuette de droite et l'utiliser pour ouvrir le tiroir du meuble. Ensuite prend les gants dans le tiroir.

A320
Ludovic. R.10406
Avant d'atterir, règle la puisance des moteurs (power) sur 39. Ensuit tu verras ta vitesse descendre. Sort les trains à une vitesse de 314 puis atteri (En même temps quand tu perds de la vittesse descend ton altitude à 20).

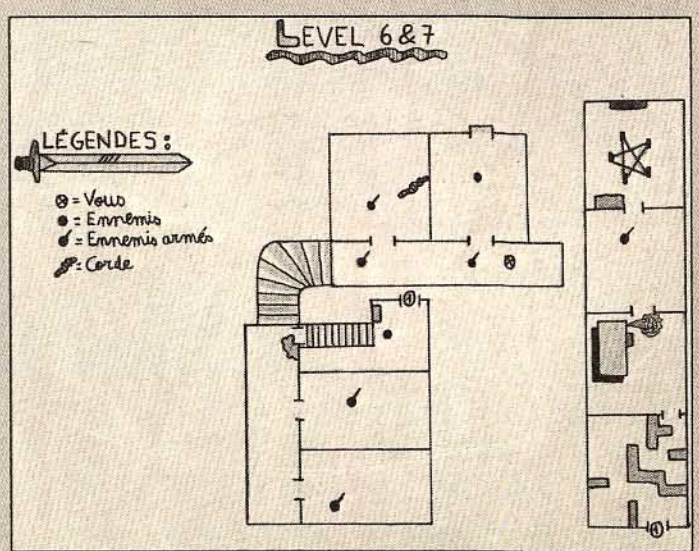
PROHIBITION
Un lecteur. R.10409
Le but est de tuer tous les personnages avant que le chronomètre arrive à zéro. De temps en temps, il y a une flèche sur l'écran, il faut aller dans la direction qu'elle indique.

BARBARIAN II
Alain. R.10411
Pour tuer l'idole vivante (c'est la statue qui tire des boules de feu) au level 4. Il suffit de prendre le bijou qui se trouve dans le level 2 et de toucher l'idole vivante soit en courant soit en sautant pour éviter les flaques rependues sur le sol.

S.O.S
Joystick. R.10481
La réponse n'est pas évidente, le basic étant à l'origine conçu pour être portable d'une machine à une autre... Mais maintenant, les capacités des machines sont différentes et les instructions aussi. Donc pour transformer un listing du Basic CPC en Basic2, il y a un travail considérable et de longue halaine, car au niveau calcul interne, cela ne cause généralement pas de problèmes, mais c'est au niveau affichage, sons... les instructions ne sont jamais les mêmes.

THE LAST NINJA II

Suite au N°11 du 18 Janvier 1989, voilà un lecteur qui est le premier Ninja à nous envoyer la solution des niveaux 6 & 7 de, vous avez tous deviné, mon jeux préféré, j'ai nommé THE LAST NINJA II. Toute la rédac fait un clin d'oeil à Gilles DI-DOMENICO pour son sympathique courrier. Ne vous inquiétez pas, ô fidèles lecteurs, nous allons laisser place à son texte.
Je voudrais venir en aide à ZARK qui est bloqué au sixième niveau de ce superbe jeu. Dans le niveau 6 "The mansion" dans la pièce où il y a la chaudière, il faut se placer devant le deuxième panneau de contrôle, à côté de la vapeur, puis se baisser, comme pour prendre un objet, et la vapeur s'inversera. Tu pénétres alors dans le septième et dernier niveau "The final Battle", qui est composé uniquement de deux salles. Rentre, dès le début, dans la deuxième salle et ne t'occupe pas de la première. Tu verras au fond de la pièce, un panneau rouge avec des estampes Japonaises dessus. Place-toi devant et baisse-toi, le panneau coulissera vers le haut et laissera apparaître un coffre. Rentre alors le code que tu trouves au niveau 5 "Office Block". Le coffre s'ouvrira, prend l'objet qui se trouve dedans. Dès que tu l'auras pris, un homme habillé en rhinocéros blanc surgira dans la salle. Il faut allumer les cinq bougies aux cinq extémités de l'étoile, et tuer l'homme rhinocéros exactement au milieu de cette étoile. Puis, il ne te reste plus qu'à replacer l'objet, qui n'est en fait que l'esprit de Kunitoki, dans le coffre. Tu auras alors terminé ta mission en un "clin d'oeil".



Enfin terminé!!! A quand THE LAST TICO??



l'annonce

AMIGA

ACHAT

91 N°2001094
Achète ext. 512K a 501 : 800 F + lecteur 3,5" a 1010 : 800 F. Perfect Sound : 600 F, (Le tout très bon état). Si possible. M. JACQUEMOIRE. 65 Rue George Sand. 91120 PALAISEAU. Tel.: 60.14.01.87.

CONTACT

44 N°2001100
Les Amigatistes de Nantes, diffusent de nombreux disks du domaine publique, ainsi que des Démos, Data, Sonix, Slide et Show. Réponse assurée. (Si possible mettre un timbre). ERWAN Morin. 4 Bis Rue de Feltre. 44000 NANTES.

ECHANGE

76 N°2001092
Amiga 500 échanges logiciels jeux, utilitaires, démo, etc... LETOURNEL Alexis. 27 Allée des Flours. 76240 BONSECOURS. Tel.: 35.80.07.26.

VENTE

75 N°2001070
Vend Amiga 500 neuf (1 mois) + 4 jeux. (Capt. Blood, Purp. Saturday, Galac. Conq., Space Racer) + accessoires (Joys., cable péritel, housse, tapis) + livres & revues. Le tout : 4400 F. SANVELIAN A. 10 V. Daviel. 75013 PARIS. Tel.: 45.89.28.69. (ap. 18h).

75 N°2001082
A vendre : Amiga 500 (très bon état + lecteur externe, encore sous garantie). + extention mémoire + moniteur Philips + logiciels. Prix : 8500 F. Contacter Manuel. Tel.: 42.82.18.30.

AMSTRAD

ACHAT

60 N°2001066
Achète ou échange jeux sur disquette, étudie toute proposition. Possède CPC 664 DK. Ecrire à MUZARD Patrick. 151 C. Rue de la République. 60000 MARGNY LES COMPIEGNE. Tel.: 44.89.58.16.

75 N°2001041
Cherche Imprimante Citizen 120D ou DMP2160 (en bon état). Si possible dans la région de Strasbourg. Toute offre sera étudiée. Ecrire à BARRETT Marc. 2 Rue de Bruxelles. 67000 STRASBOURG. Tel.: 88.60.59.07.

CONTACT

04 N°2001062
Club (région 04 DAUPHIN-GREOUX). Cherche personne intéressée pour adhésion. Pour tous renseignements demander Sylvain. La semaine. Tel.: 92.79.51.74. (après 18h). ou Tel.: 92.78.12.66. (Le Week-End de 15h à 18h). Stéphane. Merci.

20 N°2001069
Petite liste cherche contact réglo pour échange et conseil, sympathie assurée. DUGAS Bruno. l'Arcole les Jardins de l'Empereur. 20000 AJACCIO (CORSE).

59 N°2001116
Toujours dans le N°3 de Micromag, le monde d'Amstrad sur 3" : trucs & astuces pour Barbarian, Bombjack, Winter Games... Doc. s/demande. (Joindre 1 enveloppe timbrée). CARRE Stéphane. 12 Rue Colmar. 59290 WASQUEHAL. A suivre...

62 N°2001125
CPC 6128 vend softs 3", les deux faces = 256KO de votre choix : 50 F, disq. comprise, voir liste : jeux, éducatif, utilitaire, classé (x). (Echange s'abstenir). Ecrire à SAINTY Willy. 178 Chardonnerets. 62155 MERLIMONT. Tel.: 21.09.54.75.

75 N°2001127
Urgent! Cherche lecteur 5" 1/4 compatible CPC 6128. (maximum : 100 F). DERIBLE Pierre. 72 Bld. de la Villette. 75019 PARIS. Tel.: 48.03.43.02.

79 N°2001065
Cherche contacts sur Amstrad CPC (disc). Possède nombreux jeux (Opération Wolf, Savage, Rastan...). Envoyez vos listes à DUPITIER Mickaël. 14 Rue Jules Michelet. 79100 THOUARS. Tel.: 49.66.47.47. Merci!

83 N°2001063
CPC 6128. Cherche correspondant(e) pour échanger jeux, utilitaires, bidouilles. Envoyer liste à SESSA Frédéric. 33 Bld. Bazeilles. 83000 TOULON. Tel.: 94.41.48.76. (heure de repas). Réponse assurée.

88 N°2001110
Recherche contact pour échange sur CPC disk. Principalement dans les Vosges. Ecrire à JACQUOT Laurent. 351 Rue du Chauffour. 88460 MOSSOUX DOCELLES.

89 N°2001086
Cherche correspondant ayant un ordinateur Amstrad CPC 6128, échange jeux, trucs etc... Contacter GOFFART Wilfried. 901 Rue de Strasbourg St Georges. 89000 AUXERRE.

ECHANGE

02 N°2001060
Echange nombreux jeux sur 6128 disk. Possède super news. (Rigolo s'abstenir). Réponse assurée. DEFRANCE Benoit. 1572 Rue de Guise. 02100 SAINT QUENTIN. Tel.: 23.68.44.75. (après 19h). Merci d'avance.

20 N°2001129
Echange crayon optique dart. contre synthétiseur vocal (pour 6128). Cadeau : 10 super jeux sur disquette. Cherche jeux à bon prix. Ecrivez à M. BOTELLA Thibaut. Torricella Lucciana. 20290 BORGO.

31 N°2001114
Cherche contact pour échange, possède : Opération Wolf, Turbo Cup, Savage... Demander DEPOIX Ludovic. 40 Bis Rue Roquelaine. 31000 TOULOUSE. Tel.: 61.62.33.47. (Pas sérieux s'abstenir).

35 N°2001118
Cherche contact pour échange jeux sur 6128. (Possède news). Envoyez listes, réponses assurées. Ecrire à DESCORMIERS Christophe. 16 Rue des Frères Louis et René Moine. 35200 RENNES. J'attends vos lettres.

91 N°2001067
Echange nombreux jeux et utilitaires sur CPC 6128. (Possède entre autre : Hit Pack II, Meutre à Venise, etc...). Envoyez vos listes à GEORGESCU Filip. 4 Bis Allée Jean Rostaud. 91000 EVRY. (Pas sérieux s'abstenir).

93 N°2001055
Echange news sur 6128. Possède Rambo III, Technocop, 944 Turbo Cup, Batman II, Typhoon, Hight Epidemie, Mike and Moko... BOUAZIZ Christophe. 16 Rue Marcel Bourdariase. 93400 ST OUEN. Tel.: 40.12.21.80. (après 19h).

VENTE

01 N°2001074
Vend K7 contenant : Fire and Forget et Titan. Prix : 100 F. Vend aussi K7 contenant : nombreux jeux dont : Commando, Paperboy, Enduro Racer etc...Prix : 80 F. Demander PAPILLON Guillaume. Herbevache Reyrieux. 01600 TREVOUX.

06 N°2001077
Vend nombreux listings pour Amstrad CPC + quelques-uns pour Atari 400 et 800 XL (pas cher). Contacter GAU François. 44 Bld. Napoléon 3 "LARA 1". 06200 NICE. Tel.: 93.37.61.57.

18 N°2001075
Vend "Comment exploiter ttes. les ressources de votre CPC" : 370 F. Révol. : 70 F, Compil. de nombreux jeux : Batman, Crazy C., Arkanoïd : 220 F, Masterfile : 250 F ou le tout à 850 F. (Port comp.). MIGNY C. IA Bruyère. 18400 LUNERY.

20 N°2001034
Vend 6128 coul. + mble. + Joys. + liv. + rev. + nombrx. DK. (La solution-DBASE II, Word Star, Quin, Jade, Turbo. Pascal Prof. Détective. Amx. Pagemaker...). Val. 14400 F vd. 6500 F. MICHEL. Res. Loretto Rte. du Vittulo. AJACCIO. Tel.: 95.20.55.48. (19h).

44 N°2001117
Vend CPC 464 (1 an) + nombreuses nouveautés + nbrses. revues + Joystick + livres sur langage machine + moniteur couleur. Le tout pour 2400 F (à débattre). Demander BLOT Jean-Claude. 12 Bld. des Anglais. 44000 NANTES. Tel.: 40.94.30.71. (après 19h30).

50 N°2001061
Vend CPC 6128 couleur + 1 Joystick + jeux + cordon 2 manettes + revues + cable magnéto + housse. Le tout en bon état (fin 87). Prix : 3500F. LEHAUT Fabrice. Bourg St Martin Cenilly. 50210 CERISY LA SALLE. Tel.: 33.46.91.39. (après 18h).

67 N°2001112
Vend disks 3", pas cher et recherche Billy la Banlieue II : 50 F. Contacter VALENTE Antonio. 20 Rue de Kepler. 67200 STRASBOURG. (PS: liste sur demande).

75 N°2001076
Affaire! Vend CPC 6128 état neuf (1 an). + moniteur couleur + accessoires + nombreux news : 3000 F d'utili. + 2 Joys. + revues... Le tout : 3500 F. LEHMANN Roland. 13 Rue Prof

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 22F

Gratuit pour nos abonnés qui devront joindre à leur annonce leur dernière étiquette d'expédition.

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

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

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

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

Kastler. 67170 BRUMATH. Tel.: 88.51.86.29. (entre 19h et 20h). Bas-Rhin.

78 N°2001088
Vend Amstrad 6128 couleur, nombreux jeux + nombreuses disquettes (nouveautés) + utili. + 2 cables hifi + écran clavier. Val. : 9000 F (à saisir : 4000 F). GUYOT Grégory. 11Bis Rue L. Desvignes. 78700 CONFLANS STE HONORINE. Tel.: 39.19.50.74. (après 19h).

78 N°2001123
Vend K7 : Grafspee, Space Harrier, Space Hawks, They Sold a Million 3, Miami Vice, Kya, Beyond the Ice Palace, Atlantis... LEGRAND Christophe. 1 Route de Jumeauville Andelu. 78770 THOIRY. Tel.: 34.87.42.03. (Uniquement région Paris tel. après 18h).

89 N°2001124
Vend jeux sur disc 3". Demander liste à PERACCA Xavier. Route de Chaumont. 89370 CHAMPIGNY S/YONNE. (Joindre enveloppe timbrée).Stop affaire.

91 N°2001081
Vend discs : Masque, Meutre sur Atlantique, Maître des Ames-Dieux de la Mer, The Pawn, Passager du Temps, Incantation, Ripoux, Game Set Match. Demander Sandrine. Tel.: 60.11.73.94. (après 19h).

92 N°2001108
Cherche clavier 6128 couleur. Et Vend clavier 464 couleur. A prix intéressant. LEONIAN Christophe. 28 Avenue Bourgain. 92130 ISSY LES MOULINEAUX. Tel.: 47.36.02.50.

93 N°2001071
Vend pour CPC 464 lecteur DDI1 + nombreuses disks. Le tout : 1500 Frs. Demander AZZIZA Albert. Pte. 10 3 Rue S. Fiorentino. 93170 BAGNOLET. Tel.: 43.64.83.80.

93 N°2001101
Vend Amstrad 6128 couleur (t.b.e.) + nombreux jeux + revues + manuel. Prix : 3000 F. CHITIOUNE. 13 Allée Dugay Trouin. 93600 AULNAYS/BOIS. Demander Nordine. (Urgent). Tel.: 48.69.16.45. Salut!

93 N°2001107
Vend CPC 6128 couleur (t.b.e.) + nombreux disks + jeux + utili. + Joystick + nombreux revues + 2 livres (basic/ass.). Le tout : 3500 F seulement. Demander Daniel. Tel.: 48.55.63.36. Urgent!

95 N°2001087
Vend CPC 464 écran monochrome + Joystick + jeux (nombreux récents) + livre Amstrad + magazines. Très bonne affaire!! Prix : 1500 F (à débattre). Vite (port compris). Demander Cyrille. Tel.: 39.83.18.76.

APPLE

ACHAT

91 N°2001098
Achète, cherche pour Apple II + carte ext. mem. Ramex 128K, marque Vergecourt. Recherche également quelqu'un pour réparer même type de carte neuve ne fonctionne pas. Urgent. DESBROSSES G. 8 Rue Verger. 91360 VILLEMOISSONS/ORGE. Tel.: (1).69.04.38.77.

VENTE

94 N°2001095
Urgent vend Apple II + 64K moni. monoch. Sanyo, 3 drives, 2 impri., (Centronik, Epson). Cartes, logiciels, liv. (t.b.e.). : 6500 F (à débattre). BELAKEBI Mustapha. 4 Av. du Cimetière. 94200 IVRY S/SEINE. Tel.: 48.99.17.32. (répondeur ou tel. après 19h).

ATARI

CONTACT

17 N°2001078
Exclusif sur la Rochelle et sa région. Recherche contact ou échange news. Atari Phil. 520. Attention!! laisser message impératif au. Tel.: (16).46.67.31.55.

44 N°2001120
Vous débutez sur Atari ST. Et des problèmes se posent sur l'utili. de la machine et de ses softs. (Tous les sujets désirées seront abordé). Pour de plus amples renseigts. veuillez contactez FORTUMEAU L. 81 Rue Coteaux. 44430 BOUGUENAIS. Tel.: 40.65.66.62

69 N°2001080
Help! Cherche contact avec toute personne du même système solaire, possédant un 520 et des news. PASQUALE Franck. 89 Rue Claude Michel. 69600 OULLINS.

85 N°2001057
Cherche contacts sur Atari ST. Possède nombreux news. (Opération Wolf, Technocop, Speedball etc...). Ambiance cool assurée. Demander MAURICE Stéphane. 7 Rue du Moulin Rouge. 85680 GUERINIERE. Tel.: 51.39.06.87. et/ou. Tel.: 51.39.45.33. Appelez vite. Bah.

88 N°2001121
Cherche contact pour Atari 520, simple ou double face. De préférence région Vosges ou Alsace. Rapide. Passérieux s'abstenir. GANNE Romain. P T T. 88540 BUSSANG. Tel.: 29.61.61.37.

ECHANGE

59 N°2001058
Echange news sur 520 STF. Envoyer liste. Vend TO8 + nombreux jeux + crayon optique. Prix : 1000 Frs. RUDY Alexandre. 109 RUE Marguerite Lepiat. 59211 SANTES.

79 N°2001084
Atari 520 STF. Cherche contacts sérieux et rapide, en vue d'échanges de logiciels divers. Ouvert à toutes propositions. Envoyez vos listes. THERON Pierre. 1 Rue Barbaud. 79300 BRESSUIRE.

80 N°2001090
Recherche contacts sérieux, pour Atari 520 ST. En vue d'échanges de news et autres. Appeler QUENU Benoit. 1263 Avenue de la Plage. 80790 FORT MAHON PLAGE. Tel.: (16).21.84.19.25. (entre 20h et 21h tous les jours).

VENTE

06 N°2001105
Vend Atari 520 STF (Mai 88). Etat neuf + nombreux disks et news. Prix : 2990 F uniquement sur le département. Ecrire à FOURNIER Laurent. 2 Rue de Dunkerque. Résidence Isabella. 06110 LE CANNET. Tel.: 93.46.24.23.

41 N°2000939
Vend cause chômage : 520 ST DF + très nombreuses news + Joys. + port : 3799 F s/ garantie ou les news seuls, DK et port compris. : nombreux logs. : 799 F + nbrx. logs. : 1399 F. HERNANDEZ Fabrice. 1 Rue Saulnerie. 41100 VENDOME. Tel.: 54.72.27.87. Urgent.

75 N°2001025
Vend Atari 1040 STF + moniteur CM6801 Philips (les deux sous garantie) + logiciels + Joysticks + doc. Prix : 5500 F. CASTELOT Jérôme. 117 Rue de la Convention. 75015 PARIS. Tel.: 45.57.93.79. (après 18h).

75 N°2001102
Vend Atari 520 STF + drive double face externe (encore garantie) + nombreux news + Freeboot. (Toute neuve). + Players. Demander GODET Alain. 231 Rue de Belleville. 75019 PARIS. Tel.: 46.07.61.04. (après 18h).

78 N°2001072
Vend Atari 520 STF + nombreux logiciels + Joysticks et rallonges (sous garantie). Prix : 2900 Frs. POLMARY. 28 Rue du Village. 78200 MANTES LA JOLIE. (YVELINES). Tel.: 34.77.47.12. (après 18h).

88 N°2001099
Vend 520 ST + lecteur DF + nombreux jeux + manette + imprimante + boite de rangement + adresses utiles. Le tout : 4500 F. (Poss. de vente séparé). LEJEUNE Hervé. Pavillon de la Patinoire. 88000 EPINAL. Tel.: 29.34.15.50. (vers 18h).

92 N°2000981
Vend pour Atari ST Replay, pour digitaliser des sons, de la musique... Valeur : 790 F. Vendu : 500 F. FELLOT Stéphane. 6 Bis Rue Michel Ange. 92160 ANTONY. Tel.: 42.37.81.79. (après 19h30).

92 N°2001113
Vend 520 ST/DF nouveau Roms + prolong. Joystick. Nombreux softs + magazines. Prix : 2500 F ou échange contre Amiga 500 + 1000 F. TAUPENAS Denis. 29 Rue des Sources. 92160 ANTONY. Tel.: 46.68.62.95. Coucou à JCA.

93 N°2001130
Vend drive 5 1/4 720KO, cordon, Free Boot Circuit 40/80 pistes : 1200 F. Disq. 3 1/2 : 6 F. 5 1/4 : 2 F par 100. Cherche notice platine ST. BIDOUX Jacky. 11 Chemin de Fer Prolongé. 93140 BONDY. Tel.: 48.49.86.41.

COMMODORE

ACHAT

62 N°2001085
Cherche lecteur de disquettes 1541 pour 850 Frs. environ (t.b.e.). LHERBIER Christophe. 35 Rue Pasteur. 62144 CARENCY. Tel.: 21.22.12.59. (après 19h).

CONTACT

13 N°2001111
Cherche contacts pour échange de news sur C64 (disq). Possède : Double Dragon, Opération Wolf etc... Envoyer liste, réponse assurée. ENSALBERT Nicolas. 7 Rue de la Cabreto -La Voierie-. 13170 LES PENNES MIRABEAU.

58 N°2001104
Débutant désire savoir s'il est possible d'entrer : listing Amstrad, Atari, MSX etc... dans C64. Si oui, merci de m'aider dans la programmation basic. Ecrire à M. TURBET Pascal. 4 Place Voltaire. 58260 LA MACHINE.

62 N°2001053
Commodores Disk Club. Ouvre ces portes. Renseignements contre timbres à 2,20 F à Comdisk Club. 78 Rue Jules Guesde. 62700 BRUAY LA BUISSIERE ou. Tel.: 21.62.40.72. à Fred. (Joindre lettre avec votre liste de news).

62 N°2001068
Commodores Disk Club vient d'ouvrir. Renseignement contre timbres à 2,20 F. Echange et possède nombreux news. A Commodores Disk Club. 78 Rue Jules Guesde. 62700 BRUAY LA BUISSIERE. Tel.: 21.62.40.72.

ECHANGE

25 N°2001079
Echange/vend nombreux progs. sur C64 disk. Possède : Op. Wolf, Cap. Blood, La Crackdown, Thunderblade, Rambo III, 19Boot Caamp, Roger Rabbit, Victory Road, Zacmackraken. Cherche WG., JDR... SANDOZ Olivier. Les Breseux. 25120 PAR MAICHE.

67 N°2001109
Echange jeux dont, nouveautés sur C64. Echange sérieux et durable assuré. Envoyer liste à MICHEL Bruno. 7 Rue des Remparts. 67480 FORT-LOUIS.

VENTE

06 N°2001106
Vend C64 N. (t.b.e.) + lecteur K7 + Power Cartridge + adapt. péritel + Quickshot II Turbo + nombreux jeux (dont news). Val. : 7000 F. Vd. : 2000 F (à débattre). Cause double emploi. VI Franck. LAS PLANAS "Les Cyclamens". 06100 NICE. Tel.: 93.51.99.09.

59 N°2001122
Vend C64 + 1541 + lecteur K7 + mon. coul. Sharp (t.b.e.) + nombreux jeux : (Prédator, Jinx, The Train) + btes. de rangement + K7 + liv. Prix : 3300 F (à débattre). Demander RAOUT Yann. 89 Rue Jean-Jaurès. 59500 DOUAI. Tel.: 27.98.24.15. ou 27.97.14.24.

59 N°2001126
Vend C64 + moniteur mono. + imprimante + lecteur K7 + de très nombreux jeux. Prix : 2700 Frs. CHOTEAU Régis. 64 le Hameau des Lacs. 59510 FOREST/MARQUE. Tel.: 20.41.32.11.

69 N°2000996
Vend C64 + 1541 (news) + 1531 + Power Cartridge + très nombreux jeux + boite de rangement + revues + Joystick. Le tout 3600 F. (En cadeau une Télé Couleur Sharp). Demander GIROD Richard. 18 Rue D'Anjou. 69330 MEYZIEU. Tel.: 78.31.51.88. (après 18h).

73 N°2001096
Vend C64 + 1541 disk + 1530 K7 + imprimante MPS-801 + de très nombreux jeux + 1 Joystick + bouton reset. Le tout (t.b.e.). : 3500 F (à débattre). Contactez PALLIERE J.M. 57 Bld. des Anglais. 73100 AIX-LES-BAINS. Tel.: 79.61.52.07.

75 N°2001056
Vend C64 + 1541 + 1530 + nombreux logiciels originaux. Prix : 3000 F. MOREAU Michel. 8 Rue Voltaire. 75011 PARIS. Tel.: 43.71.65.25.

78 N°2001091
Vend C64 + moniteur couleur + lecteur disk 1541 + lecteur K7 + 2 Joysticks + nombreux disks + livres. Prix : 3700 F (à débattre). BUROT Emmanuel. 10 Rue des Peupliers. 78650 BEYNES. Tel.: 34.89.23.06. (après 19h).

91 N°2001097
Vend Commodore 128 + écran couleur 40C + lecteur K7 + nombreux logiciels + livres, le tout : 2500 F. CAILLARD Olivier. 1 Parc des Erables Avenue de Monsieur. 91800 BRUNOY. Tel.: 60.46.32.38.

93 N°2001059
Vend C64 + lecteur DK + de très nombreux disks et K7 + 2 impri. (portable + MPS 801) + 3 Joys. et adapt. péritel + 2 btes. de rangt. + meuble. Le tout 2000 F. LEGRAND Patrick. 8 Rue Dr. Charcot. 93130 NOISY. Tel.: 48.47.43.20. (le soir). (Paris si poss.).

94 N°2001093
Vend C64 + lecteur K7 1530 + lecteur disk 1541 + cable péritel + nombreux docs. et de très nombreux disks et K7 de jeux, utilitaires, éducatifs + imprimante MPS 801. Le tout 2800 F. ROZENBERG David. 94000 NOGENT S/ MARNE. Tel.: 48.71.23.76.

SPECTRUM

VENTE

69 N°2001089
Vend Spectrum 128KO + 2 + nombreux jeux (Trésors U.S. Gold). Vendu : 900 F avec manuel. CANU Laurent. 24 Chemin de la Grand' Cour. 69126 BRINDAS. Tel.: 78.45.03.35. Liste des jeux sur demande.

92 N°2001119
Vend nombreux jeux sur Spectrum 48/128K. Le tout 500 F. (Valeur 900 F). TRILLING Romain. 44 Avenue du Bois. 92430 MARNES-LA-COQUETTE. Tel.: 47.95.19.67.

THOMSON

ACHAT

94 N°2001073
Recherche périphériques et logiciels pour Thomson TO7/TO9. BRUN Henri. 94500 CHAMPIGNY. Tel.: 48.81.58.74.

CONTACT

45 N°2001064
Cherche contact. Possède un TO8D. Ayant une douzaine d'années, dans la région centre. CASSEGRAIN Julien. 10 Rue Alsace Lorraine. 45000 ORLEANS. Tel.: 38.53.16.20. PS : très urgent!

VENTE

06 N°2001083
Vend Thomson TO8 + lecteur de disquettes + jeux : 1700 F. Vend aussi jeux TO8 : 100 F l'un. Possède G.P. 500cc, Passager du vent. Demander AIKEN Marc. 8 Rue de Dunkerque. 06110 LE CANNET. Tel.: 93.45.50.24.

36 N°2001103
Vend MO5 clavier lecteur cartouches intégré + lecteur K7 + crayon optique + manette de jeux + manuel utilisation + livre prog. + jeux + cartouches. Demander DEVALLIERE Stéphanie. Imp. Chambons St Marcel. 36200 ARGENTON S/CREUSE. Tel.: 54.35.32.94.

64 N°2001054
Vend TO8 unité centrale + lecteur disk + crayon optique + souris + imprimante + nombreux logiciels de jeux + 4 livres. Le tout état neuf. Prix : 4500 Frs. SOARES Ilidio. Rue de la Barthe. 64200 BIARRITZ. Tel.: (59).23.35.19. (après 19h).

75 N°2001052
Vend TO8 + lecteur disq + 1 manette + crayon optique + nombreux jeux. (Etat neuf). Prix : 3000 Frs. ORSEL Bruno. 65 Rue Servan. 75011 PARIS. Tel.: 48.05.05.36. (après 19h).

AUTRES

VENTE

57 N°2001038
Vend boite à rytmes Yamaha Rx 17. Vend Amstrad 6128 mono + nombreux jeux + nbrx. disks. Vend sega + jeux : 650 F. Bte. à rytmes : 2500 F. Val. : 3300 F. Amstrad : 2500. Ach. Amiga 500. (Prix à débattre). ROSSBACH J.F. 48 Rue Balzac. Tel.: 87.87.58.45.

75 N°2000965
Vend Console Sega + Mega Joystick + jeux : (Outrun, World GP, Enduro Racer, F16 Fighter, Hang On). Valeur : 2200 F. Vendu : 1200 F. PETIT Marc. 27 Rue des Dames. 75017 PARIS. Tel.: 42.93.32.62. (après 20h).

abonnez VOUS !



40F D'ECONOMIE
Un abonnement pour 6 mois (24 nos) vous revient à 200 F au lieu de 240 F (soit l'équivalent de 4 nos gratuits).

TOUTES VOS P.A.* GRATUITES

EXCLUSIF* 125F de REDUCTION
sur l'achat d'une **MULTIFACE**
à commander directement chez POWER PRODUCTS FRANCE

* Valable aussi pour nos anciens abonnés.

La MULTIFACE ou POWER CARTRIDGE est un des périphériques qui se branche simplement sur votre ordinateur et qui vous permet, entre autres, la sauvegarde de vos parties en cours et de pouvoir placer vos POKES de vies infinies sans problème. (Elle existe sur ST, CPC, SPECTRUM, COMMODORE, et bientôt sur AMIGA).

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner sous enveloppe affranchie avec le règlement par chèque ou CCP à **JOYSTICK Hebdo** Service abonnement, 177, rue St-Honoré - 75001 PARIS

OUI, je m'abonne pour 6 mois (24 nos) à 200 F au lieu de 240 F.

NOM .....

PRENOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

AGE ..... ORDINATEUR ..... SIGNATURE .....