JOYSTICK HEBDO

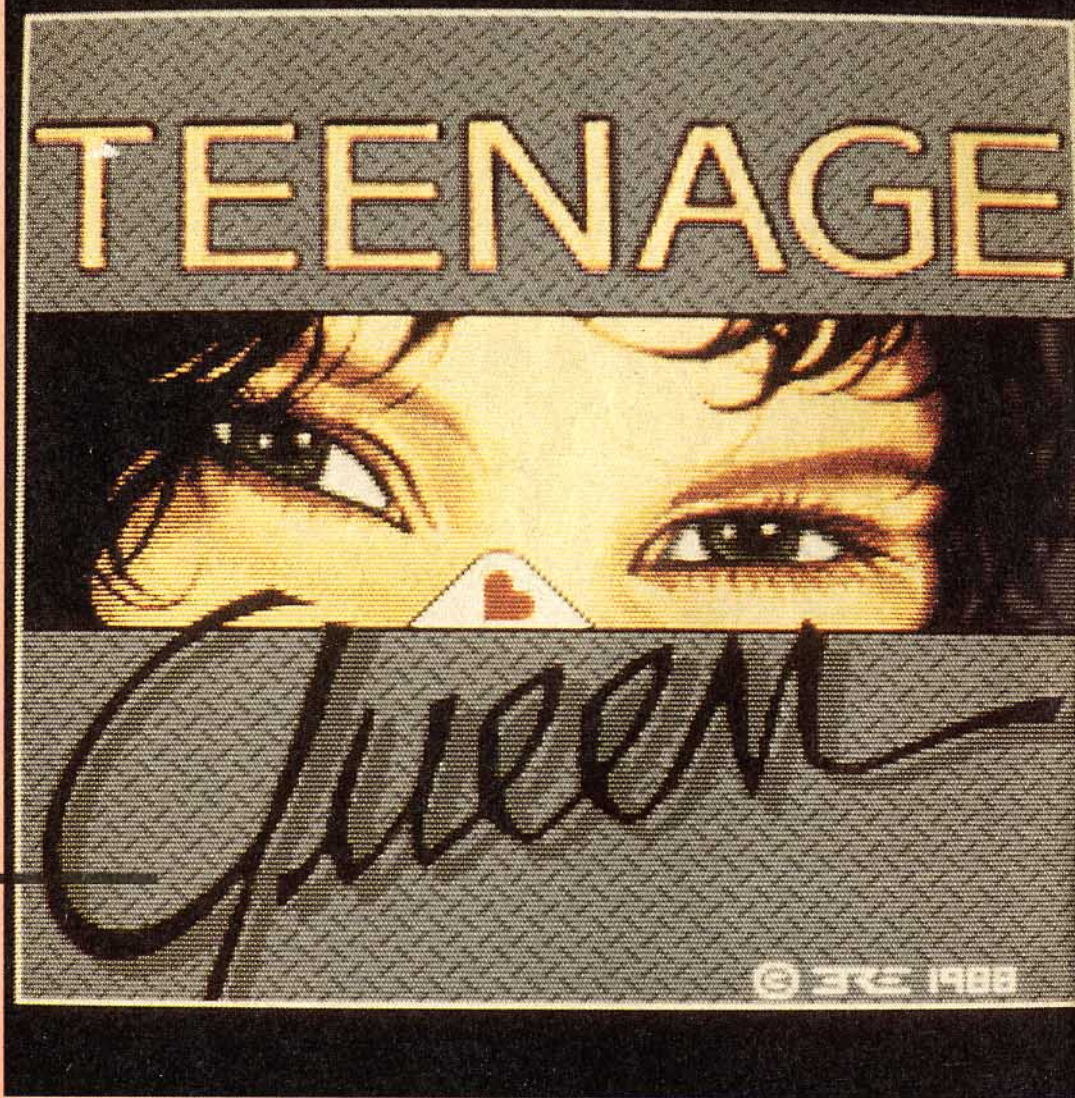
N° 15 • 15 FEVRIER 1989 L'HEBDO DES JEUX MICRO INFORMATIQUE

JEUX... CRACK
72 POKES
TRUCS
ASTUCES
VIES INFINIES

ZOOM
BARBARIAN II
BIO CHALLENGE - CYBERMIND - LED STORM - SPITTING IMAGE - REX - CUSTODIAN - LAST DUEL - ALIEN LEGION - WEC LE MANS - PARANOIA - DOUBLE DRAGON - HUMAN KILLING MACHINE - ELIMINATOR

GAGNEZ UN ATARI ST
CHAQUE SEMAINE SUR FR3

TEENAGE QUEEN
EN POSTER A L'INTERIEUR
Certains l'aiment chaud !



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

T 2788 - 15 - 10,00 F
3792788010001 00150

DOSSIER RAMBO III
INVULNERABLE





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 dans l'émission DREVET VEND LA MÈCHE

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

Les votes se précisent et, après un premier dépouillement, voici, par catégorie, les jeux retenus

VOUS DEVEZ TOUS VOTER

Mes jeux préférés sont :

1. ARCADE
- ☐ ARKANOID
- ☐ OPERATION WOLF
- ☐ THUNDERBLADE
- ☐ DOUBLE DRAGON

2. AVENTURE
- ☐ EXPLORA
- ☐ ELITE
- ☐ CAPTAIN BLOOD
- ☐ MOTVILLE MANOR

3. ACTION
- ☐ DRAGON NINJA
- ☐ TIGER ROAD
- ☐ R.TYPE
- ☐ BARBARIAN

4. ROLE
- ☐ King's Quest
- ☐ DUNGEON MASTER
- ☐ HEROES OF THE LANCE
- ☐ BARD'S TALE

5. GRAPHISME
- ☐ TEENAGE QUEEN
- ☐ EXPLORA
- ☐ QUETE OISEAU DU TEMPS
- ☐ ROCKET RANGER

6. MUSIQUE
- ☐ TURBO CUP
- ☐ CAPTAIN BLOOD
- ☐ QUETE OISEAU DU TEMPS
- ☐ GOLDRUNNER

7. SIMULATION
- ☐ FALCON
- ☐ F.18
- ☐ GUNSHIP
- ☐ TURBO CUP

8. REFLEXION
- ☐ PSION CHESS
- ☐ BATTLE CHESS
- ☐ SCRABBLE
- ☐ SENTINEL

9. SPORTS
- ☐ TURBO CUP
- ☐ CRAZY CARS
- ☐ SUMMER GAMES II
- ☐ LEADER BOARD

10. ADAPTATION
- ☐ TINTIN
- ☐ ROBOCOP
- ☐ BATMAN
- ☐ LES RIPOUX

NOM : _____

PRENOM : _____

ADRESSE : _____

CP : _____ **VILLE** _____

AGE : _____ **ORDINATEUR** _____

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

SOMMAIRE

N°15 du 15 février1989

4 ZOOM
Toutes les News...

7 Comment gagner un ATARI ST

14 JEUX
25 K7 de David Halliday à gagner

15 ZE ROCKIN' ZOYSTICK
La nouvelle rubrique de GBD

16 J'APPRENDS
JOYSTICK en Kit : le programme basic du générateurde sprites

18 LE KO de la semaine
The Initializer sur ATARI ST

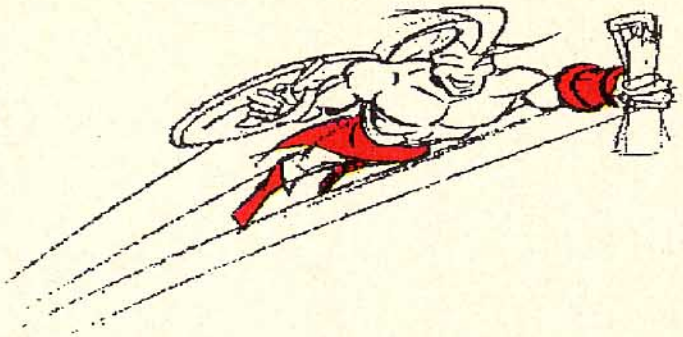
20 JEUX... CRACK...!
Trucs, astuces, pokes

24 DOSSIER
RAMBO III INVULNERABLE

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

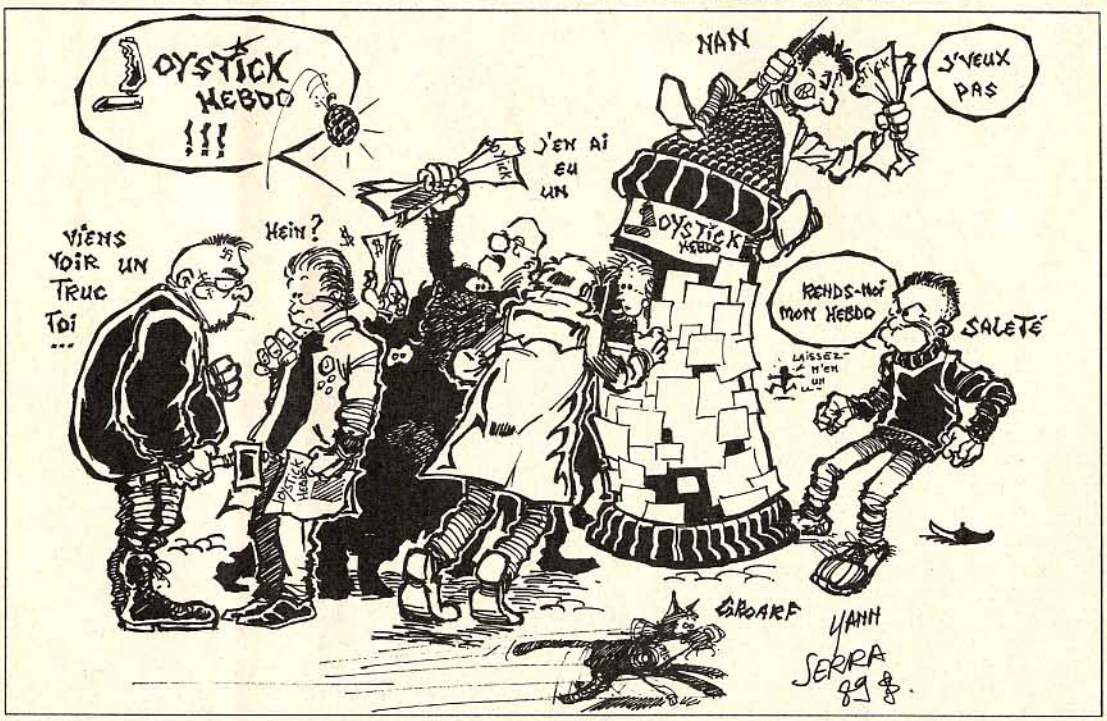


Hello....

Ca y est....Ca chauffe très fort pour le Palmarès des Jeux sur Micro . Un premier dépouillement des votes a été fait, laissant seulement quatre jeux par catégorie.
Rien n'est encore joué, mais...mais, ce que l'on ressent tout d'abord en voyant vos choix, c'est que vous souhaitez recompenser la qualité. C'est la dernière ligne droite:
IL FAUT QUE TOUS NOS LECTEURS VOTENT
Alors, découpez, ou recopiez le bulletin de la page de gauche, et cochez votre Jeu favori.
Viiiiiiiite...il ne reste que quelques jours
TEENAGE QUEEN nous a éclaté la tête par son graphisme, et cette semaine, nous lui avons fait une petite place, près de notre coeur, au centre du journal.
Sortez les punaises, les agrapheuses... C'est pour votre chambre.

Vie Infinie à tous
Joy's Team

CE NUMERO COMPORTE UN POSTER
NON FOLIOTE EN PAGES CENTRALES



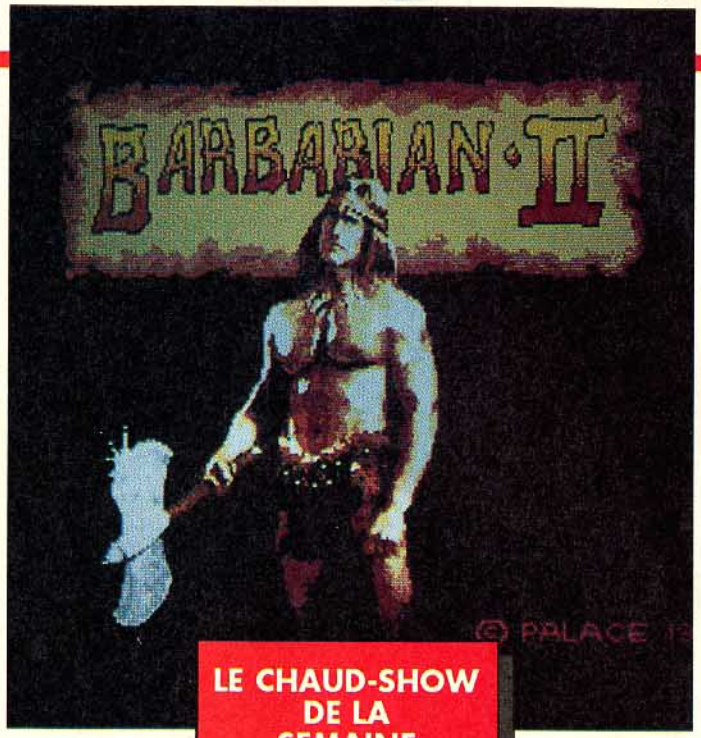
VOUS ETES SUPERS...

Continuez à nous envoyer vos dessins

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

BARBARIAN II



LE CHAUD-SHOW DE LA SEMAINE

C'était déja dur de s'y retrouver entre le BARBARIAN de PSYGNOSIS et celui de PALACE, et v'la t'y pas qu'ils nous sortent le deuxième du nom! Mais qui? Ben, euh...PALACE! Surtout que le plus drole c'est que PSY vient d'annoncer qu'ils allaient eux aussi sortir la suite du leur! Mais revenons à nos moutons, ou plutôt, nos peau de mouton au vu de l'animal, euh, du mec à l'air abruti qui vient de s'afficher sur mon écran! J'vous raconte pas la taille de la hanche, pardon, de la hache qu'il tient dans la pogne! Zzzz...zz, le chargement est trés long, surtout que le jeu tient sur...trois disquettes! Ecran noir. Paf! Je dois rêver, une créature de rêve vient de s'allumer sur mon écran, non, de m'allumer sur mon crane! Et c'est pas fini, une voix terrifiante vient rugir un «welcome» caverneux! Puis termine par «Choose you're warriors», ce qui me permet de me rendre compte, que l'autre naze avec sa hache est là lui aussi! Sans hésiter, j'incline mon baton de joie du côté de la charmante donzelle! Surtout qu'avec les poumons qu'elle a, elle ne peut que remporter cette turlutte, pardon, cette dure lutte! Zzz...'INSERT DISK 2'...zz, pfff, c'est vraiment long, remarquez, comme dit le proverbe et surtout nombre de copines, plus c'est long, plus c'est bon! Ca y est il est chargé, et le jeu commence tout de suite. C'est comme BARBARIAN I, mais en nettement plus beau! A peine notre hégérie est téléportée sur une planête zarbi, qu'un stre-mon débarque! Empatouillé dans les combinaisons du joystick, j'ai pas le temps de réagir! C'est une sorte de dragon vert avec une tronche de cake moisi, son cou se tord, sa bouche s'ouvre, et il bouffe, SCRONTCH!!! la tête de ma nana dans une giclée de sang! Gonflé le mec! "PRESS FIRE", cette fois pas de quartier, je lève le joystick, j'appuie sur le bouton FIRE, l'épée de ma copine fend l'air, et, TCHAC! Dans la tête, bien fait! Fallait pas me chercher, sans perdre une seconde, je baisse le joystick, re-TCHAC! Dans la cuisse! Putain, il est coriace, une vrai tête de mort! Tant pis pour





lui, je continue! Au bout d'une dixaine de coup, il pousse un hurlement déchirant et disparaît dans un nuage verdâtre! Pfiouh! Je suis en sueur! Cela s'annonce plus difficile que je ne pensait! Je pars en courant, saute une coulée de lave et disparait dans une caverne. Je commence à me demander où je vais reparaitre! Dans un décors presque identique, mais c'est le stre-mon qui a changé, c'est maintenant, une sorte d'autruche mais sans plumes, qui me donne des grand coup de becs dans la gueule! J'agite frénétiquement mon baton de joie, mais rien n'y fait, m'a dulcinée s'écroule dans un hurlement à fendre le coeur de l'homme de fer! Tout est génial dans ce jeu, les monster sont vraiment trés variés et superbes. Dans le premier niveau l'on rencontre un barbare gigantesque, si vous trouvez la bonne combinaison du joystick, vous le décapiterez et verrez se tête rebondir sur le sol! Le graphisme est trés sympa mais pas extraordinaire, sauf les monstres et les personnages qui sont trés bien dessinés. Il y a six niveaux d'une vingtaine de tableaux chacun. Je souhaite bien du plaisir à ceux qui iront jusqu'au bout car ils ne sont pas arrivés! Pour passer d'un niveau à un autre, il faut ramasser toutes les boules noires du niveau. L'animation est un tout petit peu saccadée mais reste acceptable, et puis on est



tellement pris par le jeu qu'on ne le remarque même pas. Les sons digitalisés, présents pendant



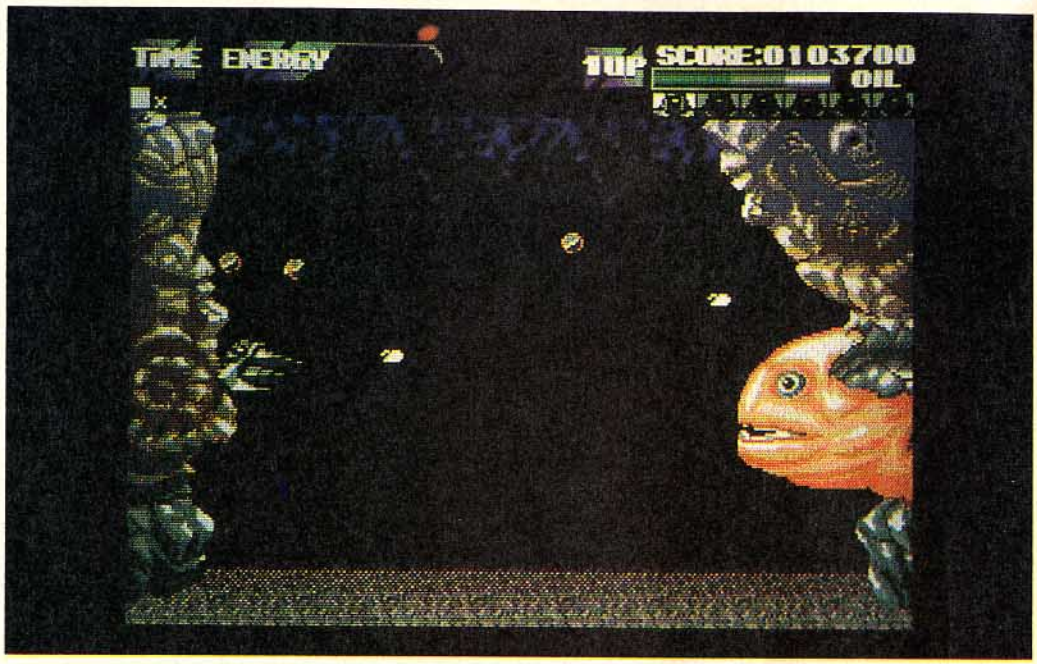
tout le jeu sont vraiment sympas et fort bien venus. On remercie Pete STONE de chez PALACE de nous l'avoir apporté avec autant de gentillesse (message perso: hi Pete, next time, we'll invite you at a french restaurant to taste une tête de veau ravigote! See you soon and thanks for barbarian!), et surtout de nous avoir montré la version classée X, de Barbarian, dont nous vous montrons les photos en exclusivité mondiale! Allez les jeunes, à vos petits batons de joie, jouez vous un petit air de BEETHOVEN et si vous voulez mourir moins bêtes, courez acheter ce soft génial.

Car, rien que le bout des seins de Maria WHITAKER, ça vaut le déplacement...



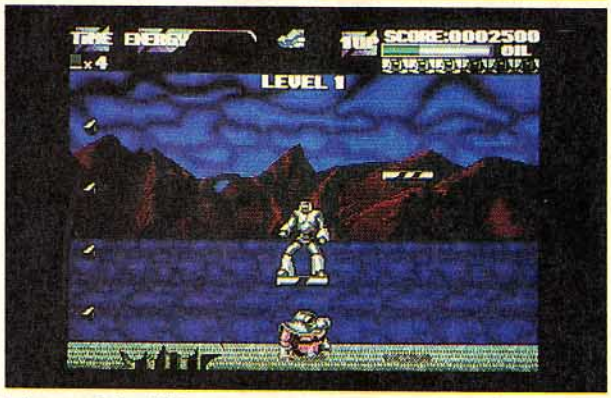
TIMBER

BIO CHALLENGE



Jamais le premier soft d'un nouvel éditeur n'a fait autant de bruit que BIO CHALLENGE! Tout les journaux de micro en avaient fait la une avant même que la moindre démo ne soit prête! Seules quelques images et bribes d'animations montraient le haut niveau technique de DELPHINE SOFTWARE, branche micro d'une maison de disque. Autant dire tout de suite que la maison mère leur a donné les moyens de réussir, pépette pocket! Bon, vous avez au moins tous vu une, voire deux et éventuellement trois images, les jours fastes, donc je vous ferais pas un speech sur la beauté du graphisme, que c'est beau, que c'est zôli, agh que je t'aime! Bref je vais plutot vous parler de ce que vous n'avez pas encore et encore vu: le scrolling. Eh bien, il est nul, c'est une vraie chierie, c'est saccadé comme mon premier programme basic sur ZX-81, c'est aussi lent qu'un escargot sur une lame de rasoir! Hé c'est pas vrai, euh, c'est pas vrai, nah! En fait, comme on pouvait s'y attendre, c'est fluide comme de l'huile LESIEUR et rapide comme une crèpe grand-mère qui tombe du quinzième étage! Le générique, je ne vous en parle même pas! Ca commence par un mec allongé, qui tout d'un coup se transforme en robot, mais c'est tellement bien fait, que TRON à coté, c'est du pipi de chat! Alors, bien sûr, la fameuse musique digitalisée en quatre voix? J'ai pas remarqué la différence! Musicalement c'est génial, mais au niveau de la qualité sonore y a énormément de souffle, et le morceau est assez court. La musique de TURBO CUP (le must en son digit) qui fait genre 3 mn et des poussières sans souffle est supérieure! Mais bon, passons, aprés le générique, quand on lance le jeu, un visage de mec en trois dimension annonce dans une voix digit parfaite: «You start for level 1» et son visage se décompose en fractale pour se reformer par dessus les vecteurs, casqué! c'est époustouflant, y a pas un pixel qui déconne! Le jeu en lui même est trés sympa, car il ne s'agit pas de tirer comme une brute sur tout ce qui bouge, pour la simple et bonne raison que vous n'avez pas d'armes! Vous devez monter sur des plateformes, et sauter dessus pour qu'elles tombent, et si possible sur les aliens qui vous entourent, comme ça vous marquez des tonnes de points! Le saut périlleux du robot est proprement dé-mo-ni-aque! On dirait un dessin animé! Vous devez ramasser des objets et les amener à une sorte de lampe à plasma pour passer au niveau supérieur. Il y a six niveaux entrecoupés de tests. Pour les tests, vous faites face à un stremon, à chaque fois différent, et quand vous sautez en l'air, votre robot se recroqueville et vous pouvez tirer au laser. Une fois le monstre détruit, vous passez au niveau supérieur. Tout est parfait dans ce soft, y a rien à dire, cela va être certainement le plus gros hit de l'année, en tout cas, avec BATMAN, c'est techniquement, le meilleur soft que j'ai jamais vu...

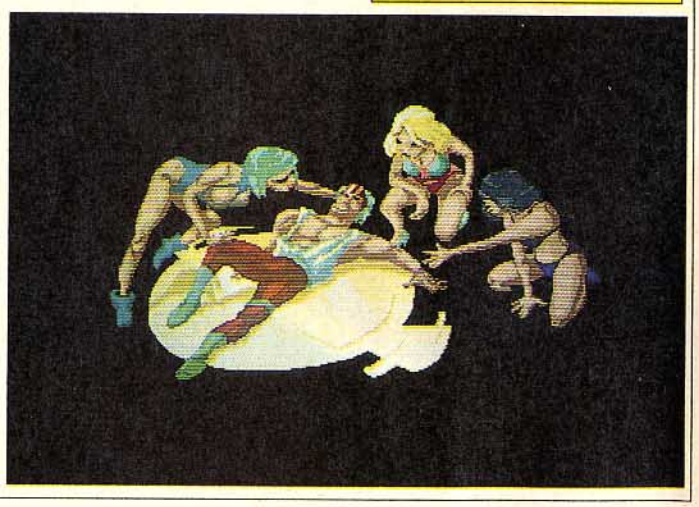




Ed. DELPHINE SOFTWARE

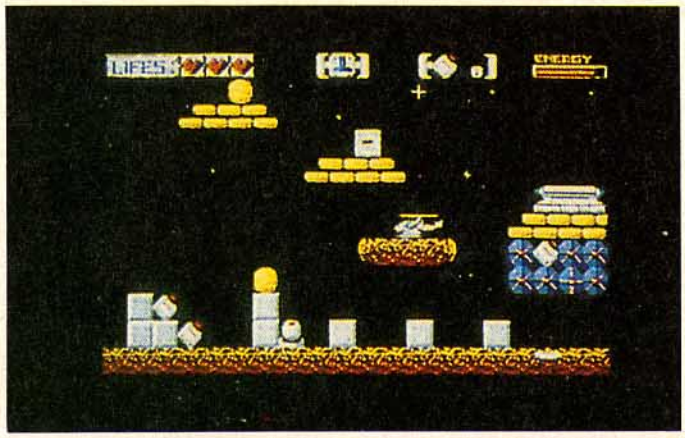
disponible : ST

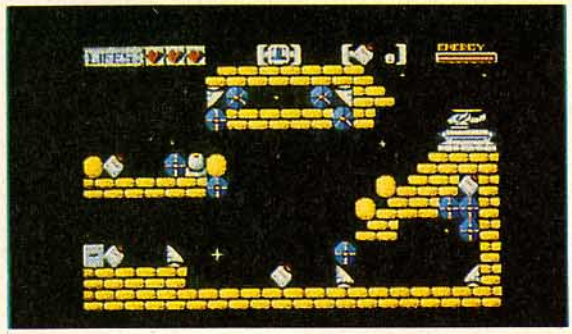
Testé sur ST

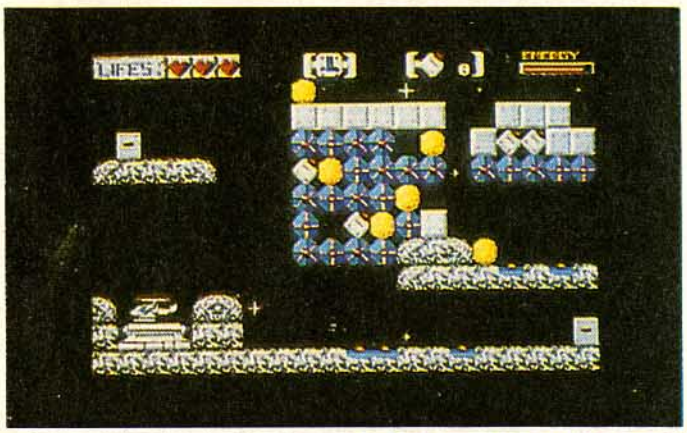


CYBERMIND

Le dernier soft d'UBI m'a énormément surpris! Contrairement à ce que je croyais en chargeant le soft, ce n'est pas un jeu d'arcade, mais un casse tête! Je vous explique: vous pilotez un hélicoptère, jusque là rien d'extraordinaire, mais, vous devez ramasser des disquettes pour pouvoir atterir à votre base et ainsi passer au tableau suivant. Seulement voilà, pour pouvoir attraper les disquettes, il faut utiliser les objets présents dans le tableau, mais pas utiliser n'importe lesquels et n'importe comment! Vos seules aides, le laser de votre hélico et son treuil qui permet de transporter des blocs de ciment. Pour l'instant, je suis bloqué au cinquième niveau mais j'espère bien m'en sortir! (Attends,attends, Joystick Hebdo t'envoie les vies infinies! NDLR) La difficulté des tableaux est progressive et c'est trés bien, ni trop difficile, ni trop facile. La présentation est sympa, mais surtout, tous les sons sont digitalisés et c'est fabuleux. Le graphisme du jeu est loin de valoir ceux de PSYGNOSIS mais est trés agréable et éfficace tout en restant simple. J'ai adoré ce jeu, on passe vraiment de bons moments avec, mais attention l'aspirine pour les accros! Enfin un jeu intelligent sans être un jeu d'aventure! On en redemande...







De quoi? de l'aspirine ou de l'aventure?

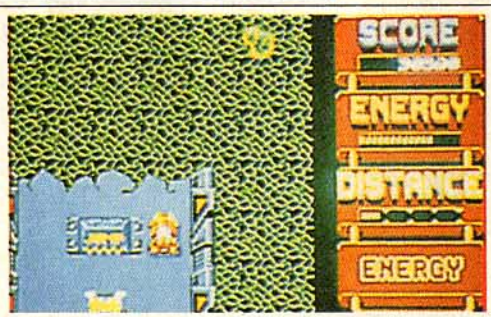
Ed. UBI SOFT

disponible : ST

Testé sur ST

LED STORM

Je suis sûr que presque personne ne connait ce jeu. Eh bien c'est un tort, et le tort tue (ahahahahahahaaaaahhhhh !). Bon, primo, je n'ai pu tester que la version CBM de ce soft, mais la version CPC ne saurait tarder à venir. Donc pour les heureux possesseurs de CBM 64 et bien, vous allez vous en prendre plein la tronche pour pas un rond. En effet tout commence par la musique et là, les premières notes m'ont étrangement rappelé Smoke on the water de Deep Purple, en fait c'est carrément le début de cette chanson, ils sont gonflés quand même, mais ça fait plaisir à entendre, surtout que le son de guitare électrique est génial, bien graisseux avec plein de saturation, et pour un fan de Deep Purple, ça fait du bien. Donc, déjà un point favorable pour ce jeu. La suite n'est pas mal non plus, puisque vous vous retrouvez au volant d'un transformer (et non pas d'un transformiste !!!). En effet, votre voiture est au départ une voiture, normal pour une voiture, mais ensuite vous pourrez vous transformer en moto à deux roues, normal pour une moto. Bon, le but du jeu n'étant pas de se transformer, je vous explique donc ce que vous devrez faire: finir chaque course! Votre nombre de vie et le temps étant illimités vous pensez donc que ce sera un jeu d'enfant. Eh bien NON !! Vous avez oublié le carburant, et pour en avoir un peu, c'est pas évident. Vous devrez récuperer 6 jerrycans pour voir votre compteur de fuel se remplir un petit peu, donc, c'est tres dur, la preuve, j'ai mis (comme c'est super) 2h30 avant de pouvoir passer le premier tableau... Dur métier que le nôtre, mais après c'est le délire, vous vous retrouvez dans le désert et là un tas de sauvages complètement allumés s'amusent à vous pousser et à vous faire culbuter dans touts les sens. Bonjour le niveau de difficulté du jeu... Heureusement, de temps en temps, une soucoupe volante passe et vous largue trois options, qui sont dans l'ordre et en partant de la gauche: de l'énergie, un bouclier, et des points. Voila, sinon que vous dire de plus, si ce n'est que le scrolling est differentiel sur deux plans et que les musiques (il y en a une dans la présentation, une au début du jeu, une pendant le jeu et qui change à chaque tableau) et une pour le tableau des scores, bonjour les mélomanes... Donc, je pourrais vous dire que si vous aimez les jeux durs, vous allez être gatés...





Ed. CAPCOM

disponible : C64

Testé sur C64

SPITING IMAGE



Voilà un jeu qui est très original et vraiment drôle (du moins c'est que laisse présager la jaquette !). En effet, vous allez vous retrouver dans la peau d'un des grands de ce monde, vous avez le choix: Gorbatchov, Thatcher, Jean Paul 2 (le retour du fils du Jedi), Reagan, La y'a tola Gros minet et le président Botha. Vous avez donc l'embarras du choix parmi toutes ces tristes célébrités. Une fois votre dur choix effectué vous devrez vous battre contre un adversaire que vous aurez préalablement sélectionné. Puis ce sera une vraie baston de rue, chaque perso ayant ses points forts et bien sûr ses points faibles. Côté réalisation c'est correct, sans plus, les animations sont nombreuses et rigolotes, c'est rapide, et surtout c'est très coloré. D'ailleurs, si vous aviez suivi le DVLM, il y a de cela quelques semaines, vous auriez pu voir la version ST en action. C'est dans l'ensemble assez semblable. Je trouve personnelement que ce jeu n'est pas vraiment intéressant, en effet au bout de quelques parties, je me suis ennuyécomme un rat mort. Mais mon avis n'étant pas partagé par tout le monde (surtout sur ce jeu) je vous conseillerais donc de l'essayer avant de l'acheter.



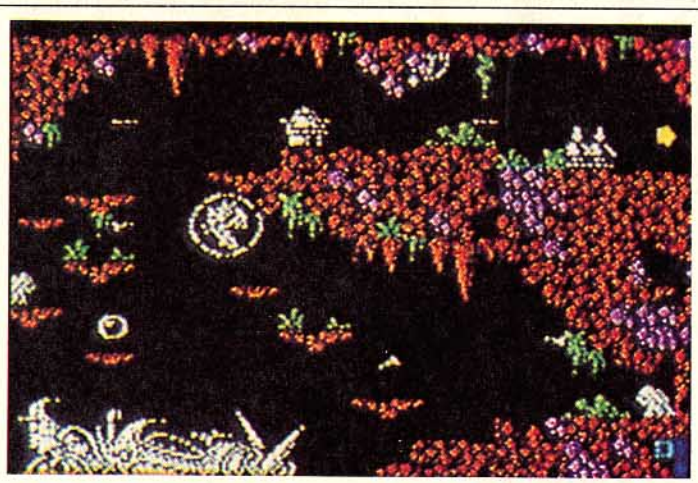
Ed. DOMARK

disponible : CPC - C64 - ST

Testé sur CPC

REX

C'est quoi le titre déjà? REX! Ah oui, couché! et plus vite que ça!
Cela faisait une paye que je n'avais pas eu la joie de recevoir un jeu de chez Martech. Et pis c'matin v'la ty pas k'j'en r'çois un, vin diou !!! C'est avec plaisir que je vais vous raconter le scénario. Pour une fois il y a eu un effort de fait de ce coté là, puisque vous ne serez pas le libérateur de la terre, mais le dictateur interplanétaire, celui que vous avez détruit tant de fois auparavant. Personnellement je dois avouer que j'ai eu du mal à m'imaginer dans la peau du monstre vert, moi qui suis si beau... et jaune à pois violets. Les gens de chez Martech ont vu Cybernoid, ça leur a plu (comme à tout le monde) et ils en ont fait une pâle imitation, lente, moche, et surtout lente. Mais ce n'est pas le pire défaut de ce jeu, non, loin de là, le pire de tout c'est que c'est lent, affreusement lent. Un peu moins lent qu'Out Run mais lent tout de même. Pour ceux qui n'auraient pas compris, je répète que c'est lent et affreusement lent.

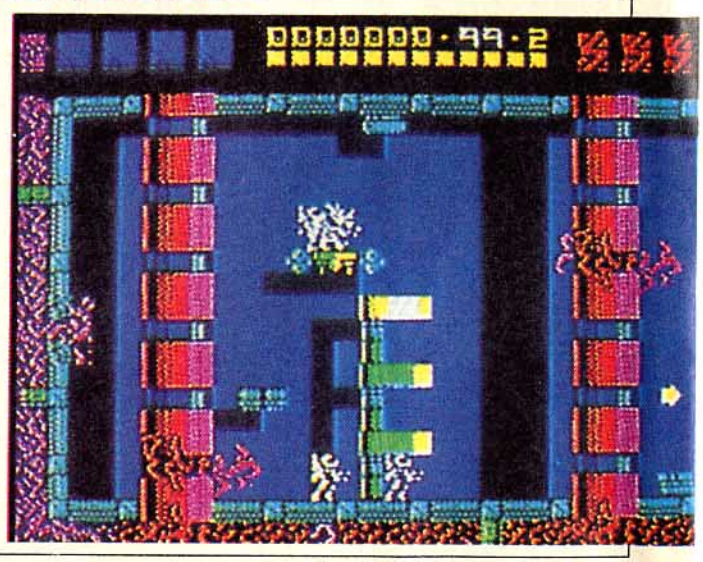


Ed. MARTECH

disponible : CPC

Testé sur CPC





INFOS PAS GENEES

APPLE

Contrairement à ce qui a pu être annoncé auparavant (chinois), Supercard pour Mac, n'est pas terminé et semble loin d'être au point. Ce qui laisse un sourire léger sur les lèvres du patron d'IC Products, société qui a mis au point Hypercard couleur sur Mac 2. Quant aux auteurs de Film Maker, édité par Arborescence, ils rigolaient presque. Coup de pot pour eux, Supercard s'est retrouvé face au mur des lamentations dès qu' il a fallu créer une pile. Ce qui est plus qu'une paille dans le cas de ce type de soft. Le Mac SE 30 semble être la future bête de concours prévue chez Apple. Mais de toutes façons, ne rêvons pas, il coûtera entre 38 et 42000 francs. C'est cher? Alors espérons un peu avec le Mac plus qui sera lui aux alentours de 15000F, ce qui est plus proche de nos Atari et Amiga, mais ne fait pas tout à fait la même chose. Restent à guetter toutes les occasions qui ne vont pas manquer puisque la gamme Mac va changer, entraînant donc un désir pour certains de ces utilisateurs privilégiés de rester up to date. Au fait, voici les noms de code de certaines de ces machines: COBRA 2, Mac2 x hypergonflé; COLOMBO qui était autrefois JOHNATAN, qui n'a pas son imper ni son cigare mais reste quand même accroché au 68030, et a une filiation plutôt MAC2; FOUR SQUARE toujours sur la même bécane. Pour les écrans monochromes pisseux aux couleurs délavées,leur imagination est encore plus drôle, tellement que j'en ai oublié les noms de code.

Les lâcheurs

Commodore est présent au PC FORUM, Atari est au PC FORUM et AMSTRAD, au PC FORUM, il n'y a que ça. Plus ça va, moins ça va pour nos bécanes préférées, et l'on s'aperçoit que nos très chers constructeurs ont compris et appliqué le vieux principe, de faire ce qui se vend et non pas de vendre ce qu'il faut faire. Il vaut mieux vendre énormément en gagnant peu à chaque fois que vendre très cher à peu de gens. Méditez ça les mecs, et vous verrez que votre avenir informatique repasse par la brouette aux nombreux compatibles.

AMIGA

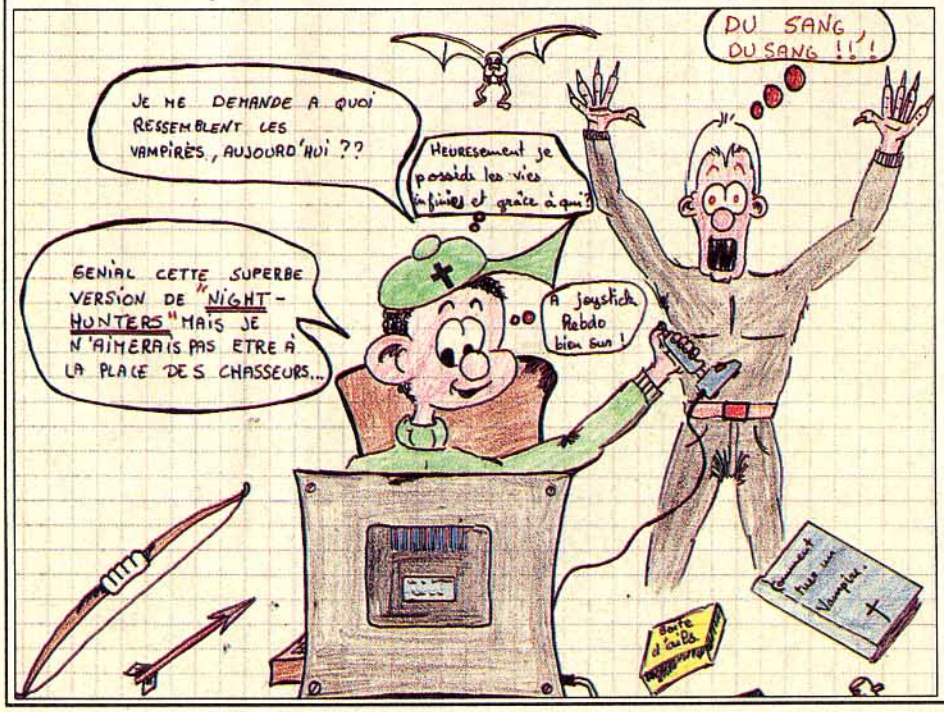
Selon des sources bien intentionnées, il y aurait eu plus de 300 développeurs Amiga à la conférence de Frankfurt. A mon avis, ils étaient venus consulter la documentation locale: Bier, Wurst und Schnapps. Le plus étonnant, ce qui me scie énormément, c'est le chiffre, anoncé par Commodore, d'Amiga vendus dans le monde. Ouvrez les yeux! Plus de 1 MILLION de bécanes dont 680 000 en Europe. GLUP!!!

THOMSON

On le sait depuis longtemps, mais il arrive qu'on ale encore un peu d'espoir, mais voilà, il faut le constater, dans certains domaines, les industriels français se comportent comme des crétins à part entière. En ce qui concerne les ordinateurs familiaux, les français du milieu ont vraiment fait fort. Matra et Thomson par exemple. Beaucoup de bruits ont circulé à certains moments, laissant espérer une informatique familiale dirigée par des génies, mais hélas, le retour aux dures réalités fut plus que rapide. Après avoir été pris en otage par un plan informatique étrange, les mômes se sont retrouvés collés devant des TO7, M05, TO8 et pour finir des TO9, que les bons pères de familles ont associé, dans les capacités, au bon fonctionnement de leur frigo ou de la machine à laver. «Qu'est ce qu'elle utilise ta femme?- Je sais pas, elle m'en parle jamais!» Et forcément, banane, puisqu'il s'agit d'une branque!!! Donc pendant un moment, certains milieux bien informés, s'autorisaient à penser que THOMSON ferait alliance avec APPLE et nous construirait des bécanes Apple made in Camembertland. Que nenni, messire, tudieu! Pas question de se faire mettre la technologie par ces ricains pourris par les chips jaunes. Et vlan, ce fut reparti dans la connerie du style, je sais tout, alors je réinvente la roue! Moralité, au lieu d'avoir un standard international, nos petits français se sont mis à crachoter devant leur écran miteux, admirant des programmes éducatifs, dégueulés par des bons à nibe, nuls en communication et en ergonomie. Dernier sursaut d'espoir, il y a deux ans environ, quand d'autres milieux fort bien introduits ma foi, s'enhardissaient à imaginer une alliance entre THOMSON et ATARI, pour produire des 16 teubs, compatibles ST. Diantre, le foi, que me baillez vous là? La maladie était plus grave que les symptômes ne le laissaient croire. En fait de ST grenouille, on a vu apparaître des compatibles PC. A mon avis, THOMSON informatique, qui décidemment n'a rien compris à la micro familiale, n'a rien compris non plus à la politique française. Et prenant le virage à gauche de 81 comme une règle à suivre à la lettre, a cru qu'il fallait faire des PC pour être agréable aux yeux du ministère des finances et décrocher ainsi quelques menues aides permettant d'aller encore plus loin dans la recherche d'un absolu, où rien ni personne ne viendraient les troubler. Pas même le doute.... R.I.P.

GRAND CONCOURS UBI SOFT - NIGHT HUNTER

Bon, alors que tous les chauves sourient... voici la réponse aux questions de ce superbe jeu d'UBI Soft



"NIGHT HUNTER"

Question N°1

Les 5 personnages figurant sur la page de présentation sont :
DRACULA - UNE FEMME - UN PRETRE - UN HOMME AVEC UN PIEU - UNE CHAUVE SOURIS

Question N°2

Dracula se transforme en chauve souris et en loup-garou

Question N°3

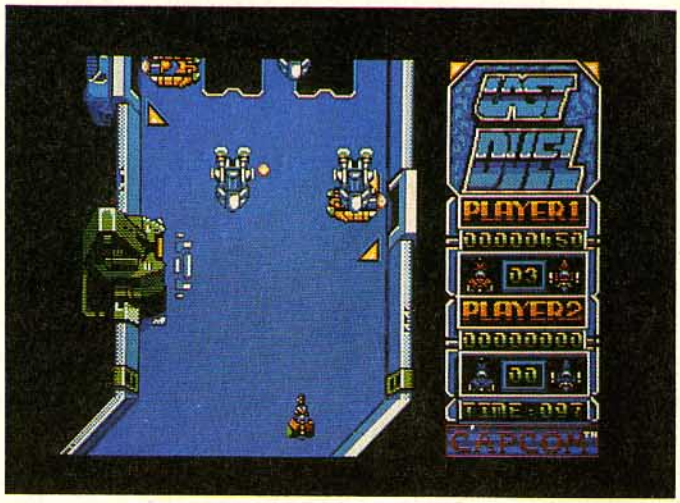
Dracula doit ramasser 5 clefs et 3 parchemins par niveau

PSSST!!!

La rubrique de l'indiscrétion

LED STORM



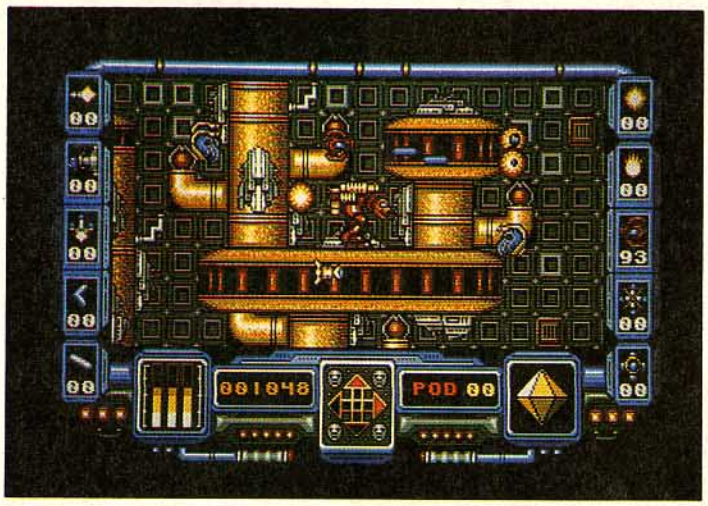


Les p'tits gars sur ST se souviennent peut-être d'un jeu nommé MAJOR MOTION, qui n'eut pas un terrible succés, mais fit parler de lui tant il y avait peu de softs sur leur machine chérie. Eh ben, j'ai le regret de dire que LED STORM en reprend l'idée, tout en étant quand même dix milliards de fois supérieur. Donc vous voyez votre voiture de guerre du dessus. Vous suivez une route parsemée d'embûches et d'ennemis peu recommandables. Les aspérités du terrain sont déjà assez embarrassantes mais vos compagnons de route sont eux aussi trés agressifs. Le scrolling est correct, le graphisme est trés sympa, l'effet quand la voiture saute d'un tremplin, est proprement génial! Un bon jeu d'arcade.



CUSTODIAN

Le HEWSON nouveau est arrivé. Les programmeurs de CYBERNOID, se sont remis au travail pour nous offrir ce sublime jeu d'arcade. C'est un mélange de CYBERNOID (logique!) et de BAAL (ouh!), cocktail détonnant, mais réussi. Les graphismes sont vraiment superbes et à la limite de la perfection en arcade 16-32 bits. Le scrolling multi-directionnel ne souffre d'aucun reproche, c'est comme à l'armée, y a pas un pixel qui bronche! L'histoire est plutôt floue : vous êtes le gardien d'une chambre mortuaire, chargé de protèger les tombes nucléaires, de l'invasion des parasites suceurs! Etrange, non? En tout cas, niveau réalisation c'est parfait, surtout que la musique est faite par David WHITTAKER, oui, oui, le frère de miss barbare! Et, elle, est canon!



Mais non, pas la soeur, la musique! Niveau intêret, à vous de juger, moi je trouve ça moyen!
A part la soeur...

LAST DUEL

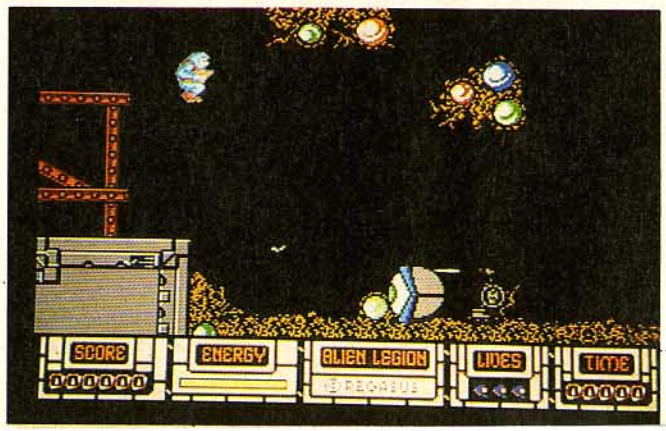
Alors que dire de ce jeu, sinon que c'est l'exacte réplique de LED STORM, avec la même route, sans doute le même programmeur, d'ailleurs, vu le peu de différence entre les deux jeux! La seule, en fait, c'est que la voiture devient un bloc de pixels diformes, que vous devez tirer sur tout ce qui bouge et qu'il y a des grands trous dans la route qui ont le don de m'énerver. Pour le graphisme et l'animation, reportez-vous au test de LED STORM, à part ça j'espère bien que se sera le LAST DUEL, car j'ai autre chose à glander que de tester ce pompage ridicule.
Au suivant!

AAAAAaaaaahhhh! Ben voilà un soft qu'il est génial! C'est un scrolling horizontal, comme tout descendant de GHOST'N GOBLINS qui se respecte, sauf que là, comme c'est la mode en



ce moment, cela se passe dans l'espace! Bref j'étais si mort de rire en combattant les premiers stre-mon que j'me suis dit: «Ce soft, c'est peut-être un futur chaud-show». Mais comme j'ai qu'une préversion, vous attendrez encore pour connaître son scrolling fluide comme la farine francine et ses décors galactiquement funs. D'autant que y'a tellement de monstres différents qu'on se croirait dans un zoo vulcain! Spoke, au pied Spoke!

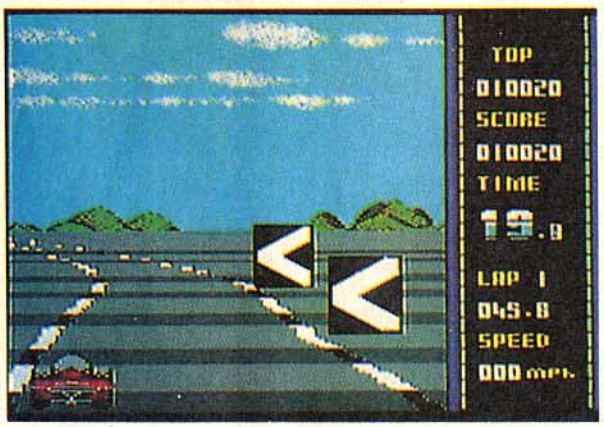
ALIEN LEGION



NEWS CPC

Quelle fut ma joie lorsque cette semaine L.N. d'U.S. Gold est passée pour nous montrer quelques previews. Alors que Cyril répétait sans cesse «J'suis vert !!!» devant les jeux ST, moi je me roulais par terre en supliant L.N. de me preter les disquettes, chose qu'elle ne voulut pas faire, et cela se comprend, je les aurais gardées pour moi !!! Donc voici un petit récapitulatif de ce que nos amis d'U.S vont distribuer à tout va dans les jours à venir. Commençons par ce qui ne saurait tarder à sortir :

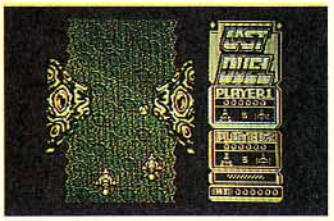
Wec le Mans



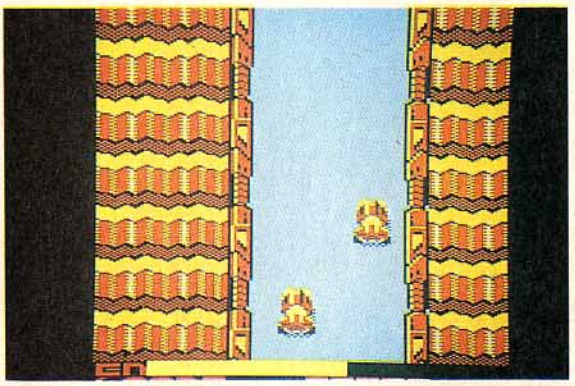
qui est génial, et d'ailleurs je vous en prépare un test complet d'ici la semaine prochaine. Les graphismes sont très fins, Mode 1 oblige, et très peu colorés, mais la rapidité, je vous dis pas...

Last Duel

C'est un shoot'em up très classe toujours en mode 1, et qui offre un possibilité de jouer a deux, c'est réalisé par Capcom/Go ! et ça sort fin Mars.



Led Storm



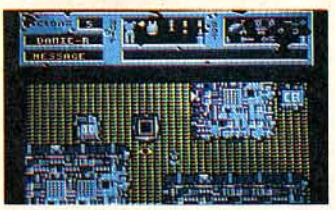
Ensuite nous avons eu le droit à Led Storm, qui devrait sortir d'ici peu, et meme peut-etre déja sorti à l'heure ou vous lirez ces lignes (ne les lisez pas trop tot, sinon je vais passer pour un rigolo), d'ailleurs vous pourrez lire un papier sur ce jeu en version CBM 64. Voir plus haut encore !



Paranoïa



Paranoïa est un jeu très classe qui se passe dans des cités futuristes et est entierement repris du célèbre jeu de rôle du même nom. Ca a l'air classe mais, wait & see...



Double Dragon

Dragon va sortir sur CPC vers le mois de Mars (bonjour la précision !).

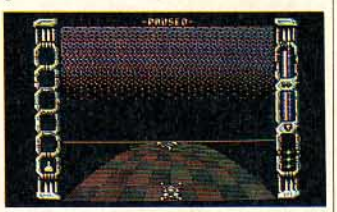
Human Killing Machine



Human Killing Machine est un jeu de combat très amusant mais j'ai trouvé que les graphismes étaient un peu fouillis, mais je n'ai vu qu'une preview donc je pense que tout ceci sera rèctifié d'ici la.

Eliminator CBM 64

J'ai eu la chance de joué a Eliminator sur CBM 64 et je peux vous dire que c'est géant, astiquez vos pièces, vous allez en avoir besoin.



Enfin une petite news marrante, Bio Challenge va être adapté sur CPC, et sortira d'ici 8 mois !!!! Vous avez le temps de préparer votre tune.

NEWS FROM EXXOS

Si votre CPC se sentait délaissé par EXXOS eh bien rassurez-le : cette très grande boite Française va sortir Purple Saturn Day fin février et The temple of the flying saucers fin avril. Quant aux comodoristes, ils pourronts se rabbatre sur L'arche du capitaine Blood qui est sorti récemment pour leur bécane, à titre indicatif, sachez que la dite version est un tout petit peu moins bien que la délirante version CPC (Ah! bon! NDLR).



LE GRAND ZOO

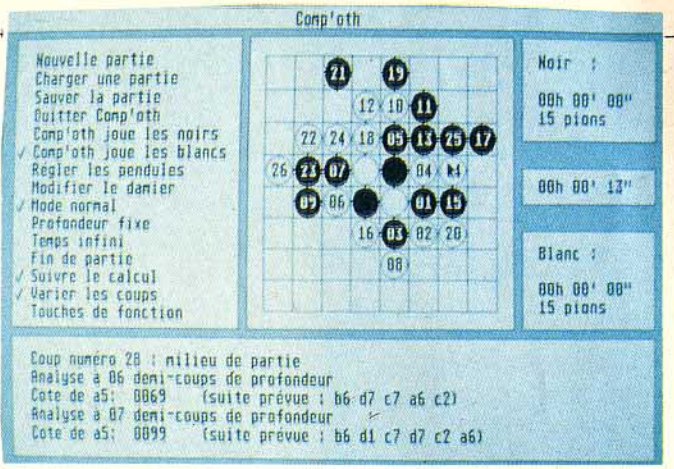
François AGUILLON

Des parties denses et trapues, des régles limpides, une profondeur tactique à flanquer le vertige. Othello est le jeu parfait. Une fédération, un classement, des compétitions internationales, il ne lui manque qu'un peu de troupes en rab. Avec ce petit air binaire et rationnel qui va comme un gant aux algorithmes, il fallait qu'il soit ingurgité par l'informatique, ou bien le contraire. L'homme est-il plus fort que la machine, et si oui jusqu'à quand? Les pousseurs de bois échiquéens sentencent et se râclent le ciboulot, Othello a déjà sa réponse: c'est non. En 1980, autant dire le précambrien, The Moor accrochait Iroshi Inoue lors d'une partie assez surréaliste. Pour la première fois, un adversaire informatique avait étalé un champion du monde. L'accident ou le début de la fin? 89, Comp'oth est probablement le meilleur joueur francais, sinon de toute la stratosphère. C'est un programme, celui d'un physicien à la trentaine légère, le pileux en repli stratégique, la boite à rythme crânienne qui mouline à 180 bpm. De la graine de professeur Nimbus, le bon client pour l'ophtalmo. Aguillon se cherche des excuses, comme pour bémoler le brio de Comp'oth. «Les joueurs d'échecs de haut niveau sont des professionels, et ils passent leur temps à étudier les bibliothèques d'ouvertures, on ne peut pas les prendre par surprise... Tout le monde est un peu novice à Othello». N'empêche, Comp'oth a atomisé un terrain en friche et s'est tapé les meilleurs joueurs. «J'aimerais bien être reconnu meilleur programme du monde, ca c'est des choses qu'on peut comparer. Il n'y a pas d'effet de surprise, pas d'effet de concentration». Pour schématiser aux entournures, disons que le soft est trop fort pour être classé officiellement au Top 50 local. Les charts de la fédé le place officieusement à trois longueurs devant les meilleurs japonais. «Les joueurs d'Othello qui sont succeptibles de le battre, ou qui le batte d'ailleurs, ce sont des gens qui objectivement n'ont pas peur de se faire battre par une machine... J'aimerais qu'il y ait vraiment des tournois de trés fort niveau où la présence des ordinateurs soit acceptée, il y a une réticence monstrueuse». Pas d'innovation titanesque dans la force de Comp'oth. En hors d'oeuvre, une bibliothèque d'ouvertures, calculées une fois pour toutes pendant la nuit ou saisies à la main, mais qu'il débite immédiatement. Le milieu de partie est encore le plus subtil. L'ordinateur plonge à plusieurs niveaux sans explorer, temps limité oblige, les variantes visiblement trop défavorables. Il attribue un coefficient aux différentes positions pour choisir finalement le coup qui va le mener à la meilleure. L'issue fatale approche, dés qu'il est matérielement possible de calculer bêtement toutes les possibilités, l'infanterie lourde met la vapeur, la krosse war machine se met en branle. Pendant que vous choppez la berlue à matérialiser les transformations du jeu, Comp'oth fait sa brasse coulée dans le calcul combinatoire. Il poussera la frime aux confins du sadisme en vous donnant le score maximal sur lequel il vous pulvérisera, quoi qu'il arrive, neuf coups aprés... Le salaud connaissait déjà la fin. On s'expédiera les parties une par une, comme autant d'auto-flagellations. Rien à espérer, même en lui accordant une malheureuse minute de réflexion pour toute sa partie, Comp'oth est hors de portée du commun des mortels. Aguillon joue les mastodontes en pur philantrope, pour la gloire et pour les copains. Comp'oth est un peu son moutard, son poulain, sa première personne du singulier, le fabuleux joueur qu'il ne sera jamais.

«L'Othello est un jeu de compétition, et on a beaucoup parlé de classement. Mon message, c'est qu'on est dans une société et dans une mode extrement néfaste et extremement dramatique, ou on veut absolument qu'il y ait un numéro un, un numéro deux, un numéro trois... Ce n'est pas aussi simple que ca». Si l'intelligence artificielle porte un nom...

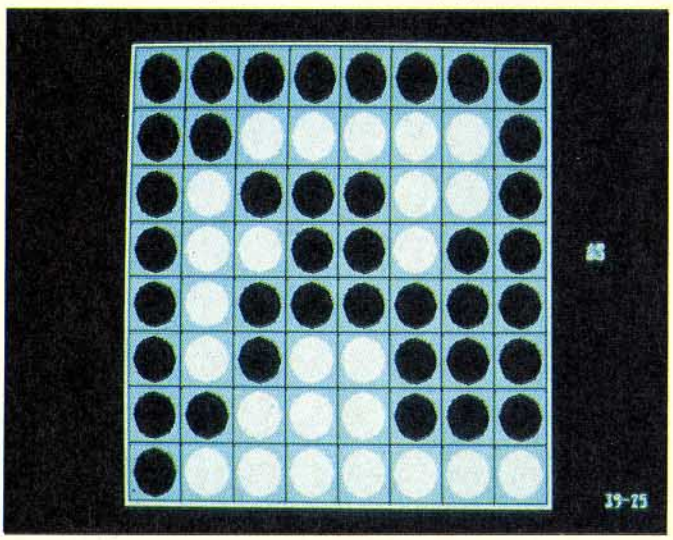
Non. Pouf, pouf. François Aguillon est sans doutes moins diaboliquement stupide que son programme. Ca ne se voit peut-être pas autour d'un othelier, mais ça aide pour les interviews. «Ce qui rend le joueur infiniment respectable par rapport au programme, c'est que le programme peut gagner sans comprendre alors que le joueur peut perdre en comprenant pourquoi il a perdu».

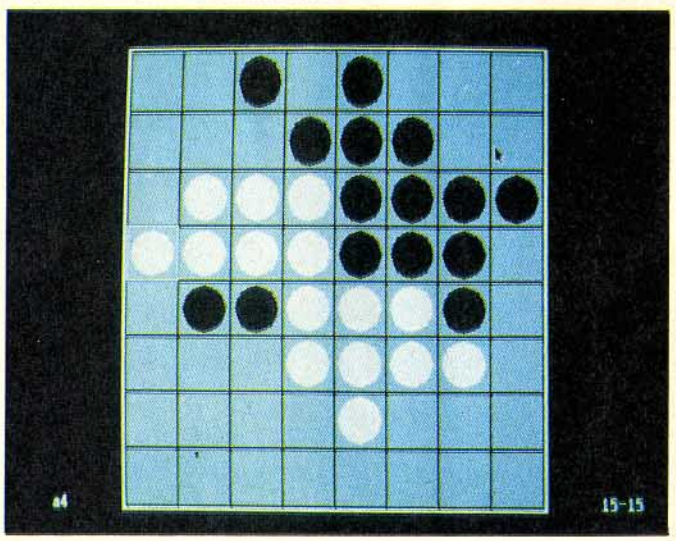
Pas con, le mec.





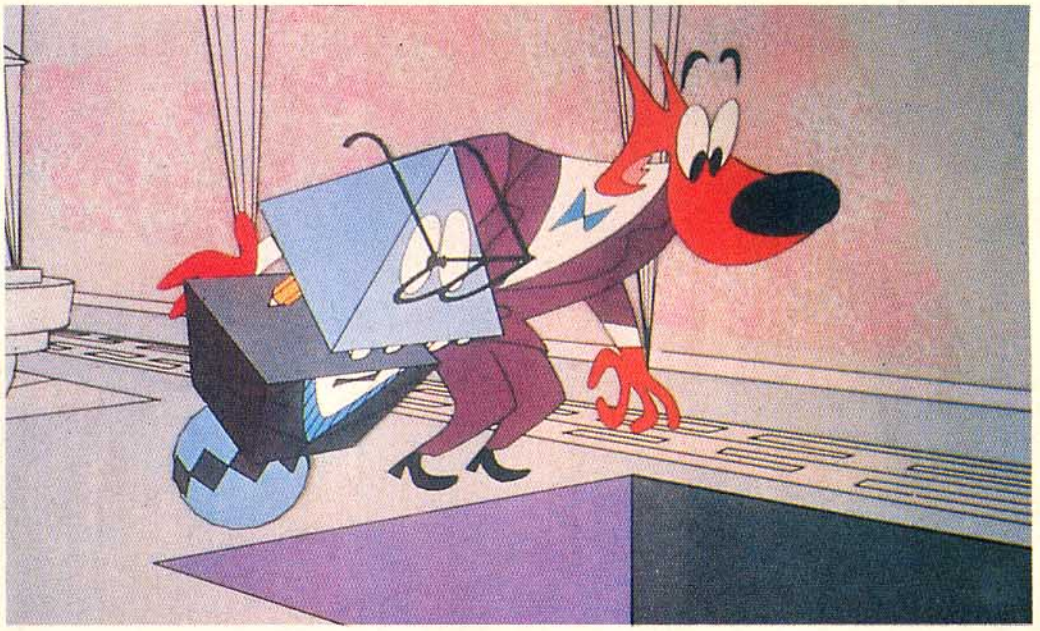
François AGUILLON



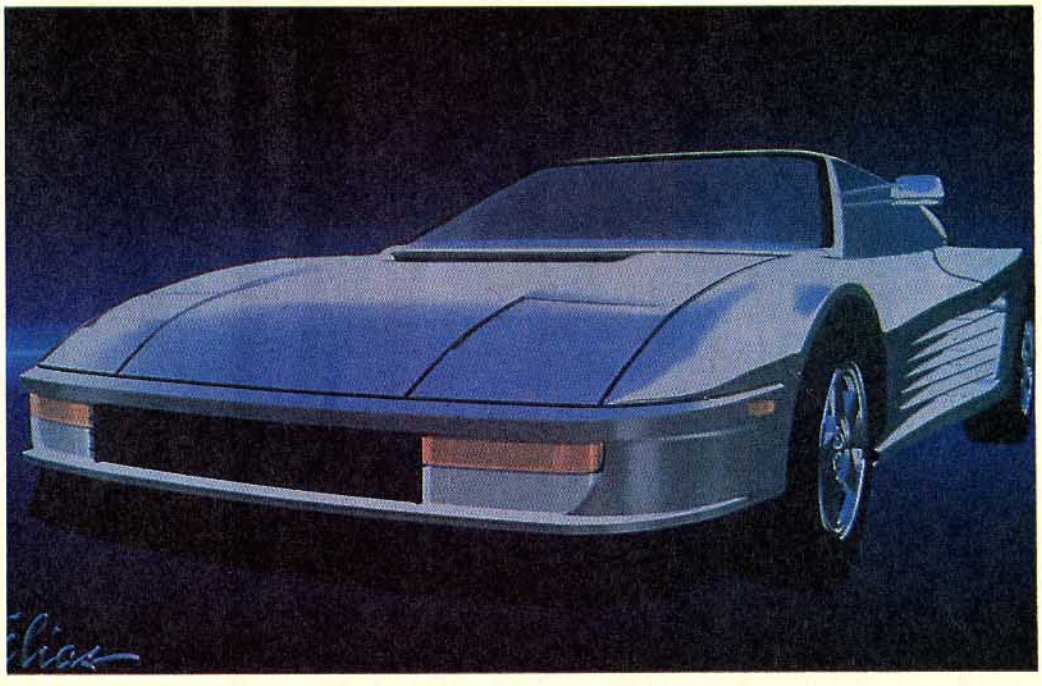


IMAGINA 89

LE MIROIR AUX ILLUSIONS



Bon, ça y est, IMAGINA, c'est fini pour cette année, hélas, mais bientôt grâce à PARIGRAPH, nous verrons et reverrons ces images qui nous font pèter la tête. Avec Technological Threat de Bill Kroyer, le dessin animé apparait dans l'univers réservé de l'image de synthèse. Le traitement en est apparemment très simple, puisque le rendu est tout à fait comparable aux cartoons bien connus de Hanna et Barbera, ou aux films de Tex Avery, le grand. Vous voyez de qui on cause, non? «You know what, I'm Happy!». Ben oui, DROOPY, ou bien «Ok, George, bend over!». Je vais vous raconter un peu le film d'où est tirée cette photo sympa. Ca se passe dans un bureau. Une armada de loups rigolos comme on les aime, avec les yeux qui s'exorbitent, s'escriment sur leur machine à écrire sous les regards durs de leur chef de bureau. Manifestement, la seule règle à suivre dans cette officine est de rester penché sur sa bécane. L'un des loups, épuisé par ses efforts, se laisse un peu aller et la sentence lui tombe dessus ou plutôt dessous, immédiate et sans appel. Vidé! Le malheureux est aspiré par une trappe, comme on a l'habitude d'en rencontrer dans les cartoons. Puis une porte s'ouvre dans le fond du décor, et apparait un robot de formes géomètriques, au déplacement saccadé, qui va aller prendre la place du disparu. Et l'histoire continue, avec d'autres gags bien ficelés mais d'écriture automatique dans les enchaînements. L"intérêt principal de ce dessin animé, c"est que pour la première fois à ma connaissance, le graphisme et l'humour d'une série de cello et de papier, sont conservés et respectés dans une transposition de support. Reste à savoir si la création et la qualité vont pouvoir exister encore dans ces futures séries de films bien que les temps de préparation et d'élaboration aillent en diminuant. Allez les pixels, défendez-vous et protègez les artistes! Comme vous aimez les caisses classes, en voici une petite bien moulée, qui nous arrive d'Allemagne, de chez Alias Research et qui correspond probablement à une recherche créatrice pour un constructeur. Aie aie aie, rien n'est plus beau qu'un rêve surtout lorsqu'on peut le vivre en étant assis dedans, réellement. Cette rubrique ainsi que les séquences télé dans «DVLM», tous les soirs 18h - 18h-30 sur FR3, ont été réalisées grace au concours immensément gracieux de l'INA, qui n'a pas oublié de m'inviter dans le plus grand palace de MONTE CARLO, ainsi que dans les meilleurs restaurants de la Principauté.



LE MIROIR AUX ILLUSIONS

ZOOM

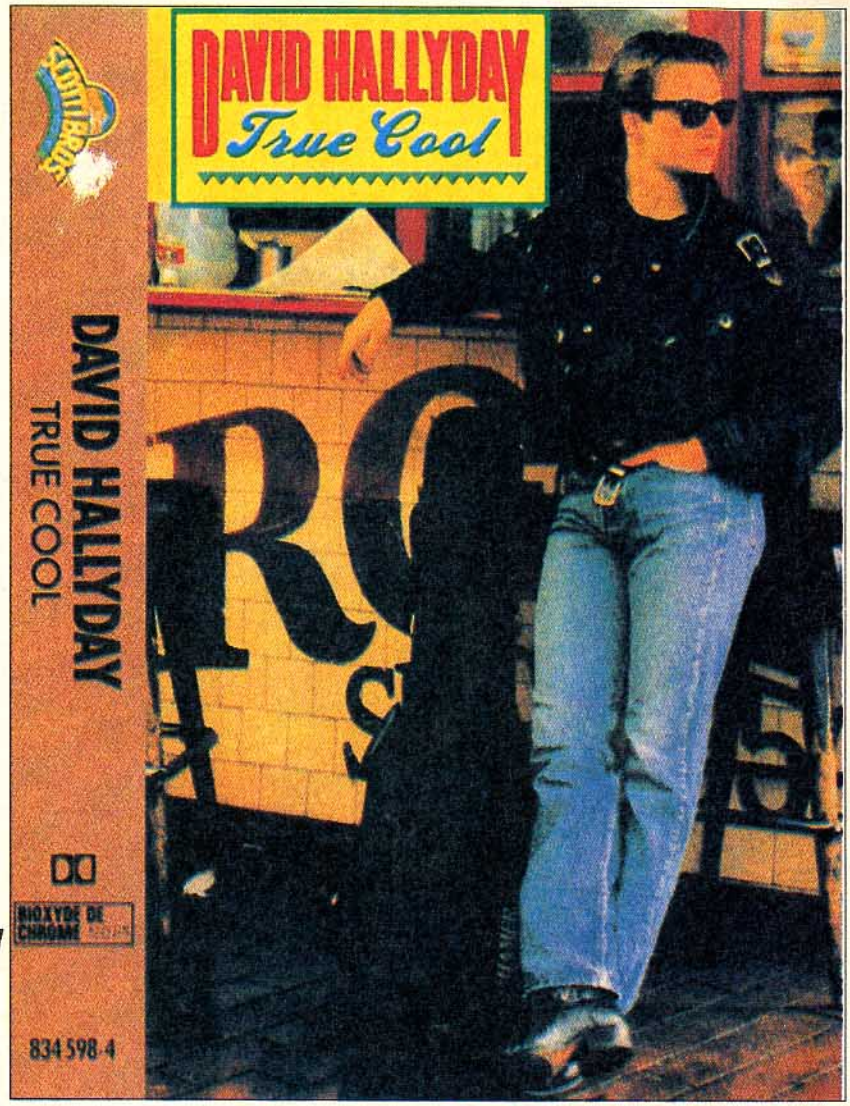
RUBRIQUE DU JOYSTICK ENCHANTE

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

NINJA était le jeu mystérieux à trouver dans notre N° 12

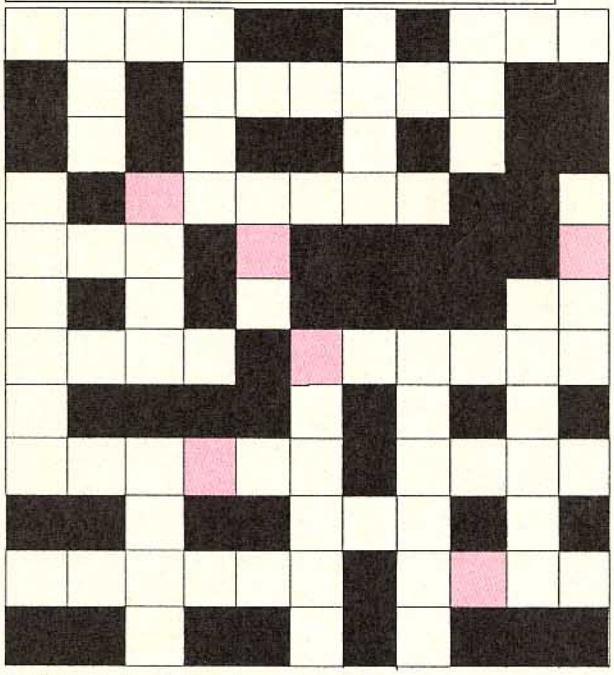
BRAVO à tous les gagnants qui recevront la K7 de LOVE ALBUM

AGULHON David, BASTIEN Jean-François, BOURMIS François, BRIAU Valérie, CATY Yann, CHARTON Jérémy, CHMIEL Romuald, COLOTTE Matthieu, CUIRET Emmanuel, FAURE Bruno, FRANK Nicolas, GROLLIER Fabrice, HALLAIS Fabrice, HAMEL Guillaume, JAMET Laurent, KLEIN Olivier, LALOMIA Franck, LEAUMAIS Michel, LEBRUN Maurice, LEHMANN Théo, LEROUESNIER Gilles, MARTIGNON Stéphane, SARRAZIN Fabrice, THERMES Olivier, VALY Jean-Claude



25 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



3] LCP - TNT - EST - ARA - IND - ERE
4] KANE - PAWN - JADE - SANG - OINK - NORD - SEGA - STOS - OBOC
6] SUNDOG - MASQUE - MANIAX - OUT RUN - RASTAN - HUNDRA - HACKER - PALACE - EREBUS -

A GAGNER

HIGH, N° 1 AU TOP 50

David Hallyday, N°1 du moment, JOYSTICK Hebdo vous offre, cette semaine encore, cette K7.

Pour gagner, c'est très simple : après avoir replacé tous les mots de la liste, il suffit de remettre dans l'ordre les lettres qui se trouvent dans les cases rouges, et trouver le

"JEU MYSTERIEUX"

Envoyez votre réponse en découpant obligatoirement le bulletin ci-dessous à :
JOYSTICK JEUX - 177 rue Saint Honoré - 75001 PARIS
et les 25 gagnants tirés au sort recevront cette K7.
Cette semaine le JEU MYSTERIEUX a 6 lettres

JEU MYSTERIEUX DU 15 FEVRIER

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

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

ZE ROCKIN' ZOYSTICK



KOOL & THE GANG



NIAGARA

En ce temps-là, votre rockin'-zoysticker suçait encore son pouce. Fièvre du rock and roll pour premiers riffs, BILL HALLEY et ses COMETS jouaient à la guerre des étoiles tandis qu'ELVIS secouait son bassin pour scandaliser les consciences puritaines. A Lubbock, petite bourgade du nord du Texas, **Buddy Holly** mêlait le



coté mex du tex et le rythm au blues pour offrir au rock quelques standarts sidérants comme «It's So Easy», «Well All Right», «Words Of Love» ou «Not Fade Away» repris à tours de bras par les Beatles, les Stones et une myriade d'autres formations. Derrière ses RAY BAN Wayfarer, Buddy incarnait avec ses Crickets toute la flamme d'un rock ado rebelle et rageur. Hélas, le 3 Février 59, notre héros se crashait en compagnie de Richie Valens en décollant de l'aéroport de Mason en Iowa. Trente années se sont écoulées et les petits futés de New Rose ont concocté un double mini.LP compilation sidérante «Everyday Is A Holly Day»-chaque jour est un jour holly/saint-de reprises sanglantes comme le fil du rasoir des compositions de Buddy. Elliot Murphy, Willie Alexander, les Lolitas, Les Wampas, Bruce Joyner, Chris «SAINTS» Bailey et tous les autres rendent un hommage rocké et roulé à leur buddy-pote, en argot yankee-buddy. Yep!

Dans un studio de répète du 11ème arrondissement à Paris Muriel Moreno et Daniel Chenevez, alias Niagara règlent les derniers détails d'une tournée marathon de trois mois à travers l'hexagone et l'Europe. Départ le 18 Février à Clermont-Ferrand. Pop adrénalisée par le funk et la voix tornade rythmée et bluesée de Muriel, en deux albums les Niagara se sont installés au sommet des valeurs du bleu blanc rock. Pour tracer le chemin parcouru, il faut empoigner notre zoystick à remonter le temps en programmation 1981. premiers groupes, premiers concerts aux transmusicales de Rennes pour les Espions première formation de Daniel. Sur la même scène, dans le même espace-temps un jeune rocker romantique fait ses tous premiers pas sur les planches: Etienne Daho junior- le junior disparu depuis le LP «Mythomane»-.



En ce temps-là, Muriel courait les parcs, histoire d'alimenter sa thèse de botanique. Rencontre choc à Rennes de nos deux héros et «Tchiki Boum» voilà Niagara pour un joli brin de hit et l'irrésistible ascension d'un duo techno-pop.

Le succès de Niagara n'est pas le fruit du hasard, il est dû au sens forcené de l'indépendance artistique que développent Muriel et Daniel. Composition, écriture, arrangements, interprétation, production sont directement sous leur contrôle contrairement à la plupart des artistes français qui nous font leur show de Muppets manipulés par quelque ventru du biz. Mais les Niags ne se contentent pas d'assumer toute leur musique, ils assurent eux-mêmes le graphisme, le choix des photos et la maquette de leurs pochettes. De même, chaque vidéo est storyboardée, tournée et montée par Daniel tandis que Muriel assure tout le stylisme. Délégation trahison, pour rester eux mêmes les Niagaras défendent farouchement leur liberté de créer. De même, Daniel produit d'autres groupes comme les Calamités, il réalise des clips comme celui de Zackman et signe des génériques télés comme «Drevet Vend La mèche». Sur scène Daniel et Muriel seront entourés d'un gang d'une dizaine de musicos pour reproduire les nombreux effets feux d'artifices qui allument leur rock. Sthakanovistes du perfectionnisme, les Niags n'ont pas fini de secouer les scènes hexagonales pour nous les rockstickers et tous les autres.

Et pendant ce temps-là d'autres rockers s'immergent dans la lueur des projos rock...

Mercredi 15, au Palace **Johnny Thunders** l'ex chanteur/guitariste des New York Dolls destroyera encore une fois la légende du rock pour quelques afficionados virulents de l'ère pré-punk.

Samedi 18, **Kassav et Malavoi** investissent Bercy pour leur zouk variétocheux-allumez-les-lampions, version exotique des petits bals de la java sur les bords de la Marne. Si vous n'aimez pas cela votre joysticker vous recommande les bananes dans les oreilles.

Lundi 20, **Kool et son Gang** secoueront Bercy de leur funk rouleau compresseur tandis que les **Wailers**, l'ex-formation de Marley joueront les rastas ra-ta-



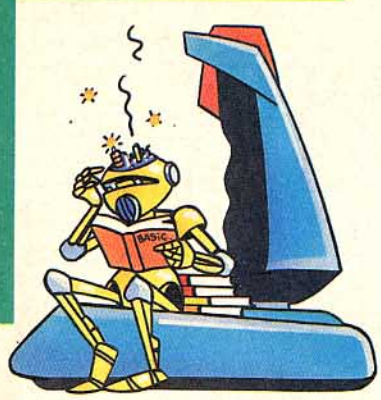
ta y ganja le même soir à l'Elisée-Montmartre.

Rockstickers for ever, que le grand cric me croque si tous ces décibels ne font pas imploser vos écrans bleutés.

Bonjour chez vous!

Gérard BAR-DAVID







PAR FRANÇOIS LE GRIGUER

J'APPRENDS

SALUT A TOUS LES FOUS DE PROGRAMMATION. LES SPRITES, APRES LA DEFINITION DES DESCRIPTEURS DE LA SEMAINE DERNIERE, DECOLLENT, AUJOURD'HUI, AVEC LA CONVERSION DE TES DESSINS EN OCTETS POUR LA MISE A JOUR DU FICHIER DES DONNEES. TOUT CELA, DANS LE LISTING DU GENERATEUR DE SPRITES, DOCUMENTE AU MAXIMUM, POUR T'AIDER A TOUT COMPRENDRE.

FLASHBACK SUR JOYSTICK-BREAKER

Beaucoup d'aventuriers se posent des questions à propos du fichier "Tableaux" et un petit retour en arrière s'impose. JOYSTICK-BREAKER est constitué d'un programme et, d'un fichier de données "Tableaux" contenant la description du contenu des 4Ø table<aux, suivant ta redéfinition. Lors du premier RUN que tu lances, ce fichier qui n'a pas encore été mis à jour par le programme, doit exister sur la disquette ou sur la cassette, pour permettre le LOAD de la ligne 26Ø. Comme je te l'expliquais dans JOYSTICK Hebdo numéro 7 à la page 15, tu crées "Tableaux" en composant directement à l'écran:
POKE 33ØØØ,Ø.. SAVE "tableaux", B,33ØØØ,1
Ceci enregistre le fichier "tableaux" en binaire, avec une longueur d'un octet qui contient Ø (nombre de tableaux en cours = Ø). Un dernier rappel, si tu travailles avec une cassette, tu dois impérativement en utiliser deux: l'une pour le programme et l'autre pour le fichier "tableaux". Ce fichier sera, ensuite, géré automatiquement par le programme. OK!! ça marche!! Bon BREAKER à tous!!!

JOYSTICK EN KIT

UN GENERATEUR DE SPIRITES

Tu as préparé ton dessin, décomposé en caractères et, codifié les lignes. Ce générateur doit, maintenant, afficher le sprite et, mettre à jour le fichier des données en recopiant les octets de la mémoire écran. Pourquoi ce procédé? pour rester simple et, t'éviter d'avoir à codifier chaque octet en fonction des pixels et de leur INK, ce qui s'avère assez fastidueux. L'autre fonction de ce programme consiste à générer le fichier des identificateurs à partir de DATA.
Le listing contient une masse de commentaires en italique qui te permettent de mieux comprendre le BASIC mais, tu ne dois surtout pas les saisir dans ton listing. Compose: AUTO 1Ø,1Ø pour une numérotation automatique des lignes. Certaines lignes étant coupées pour des raisons de mise en page, tu ne fais ENTER qu'avant un nouveau numéro de ligne.

```
1Ø '*******************************
2Ø '      GENSPRIT
3Ø '*******************************
4Ø ' redefinition des caracteres
5Ø ' data identificateur sprite
6Ø ' afficher le sprite
7Ø ' transfert des octets sprite en donnees
8Ø ' transfert de l'identificateur en fichier sprite
9Ø '-----------------------------
1ØØ '
11Ø ' adrid=zone identificateurs sprites
12Ø ' adrdata=zone donnees sprites
13Ø ' nbspr=nombre de sprites declares
14Ø '
15Ø SYMBOL AFTER 15Ø
16Ø MEMORY 35999:adrid=36ØØØ:adridØ=adrid
17Ø nbspr=2
Cette valeur est à adapter en fontion du nombre de sprites prévus.
18Ø adrdata=adrid+(nbspr*22)
 Calcul de la place nécessaire à la partie descripteur.
19Ø ' redefinition des caracteres
Toute la redéfinition a déjà été vue, elle n'est donnée qu'à titre de rappel.
2ØØ '
21Ø 'avion
22Ø '
23Ø 'AX INK2
24Ø SYMBOL 255,&FØ,&FØ,&F8,&FC,&FE,&7F,&7F,&7F
25Ø 'BX INK 2
26Ø SYMBOL 254,Ø,Ø,Ø,&78,&FF,&7F,&BF,&DF
27Ø 'CX INK 1
28Ø SYMBOL 253,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,&1F,Ø,&FF
29Ø 'CX INK 2
3ØØ SYMBOL 252,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,&EØ,&FC
31Ø 'DX INK 1
32Ø SYMBOL 251,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,&8Ø,Ø,&FC
33Ø 'DX INK 3
34Ø SYMBOL 25Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,&3
35Ø 'EX INK 3
36Ø SYMBOL 249,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,&FØ
37Ø 'AY INK 1
38Ø SYMBOL 248,Ø,&3E,&FF
39Ø 'AY INK 2
4ØØ SYMBOL 247,&3F,&1,Ø,&FF,&1F,&1F,&1C,&1Ø
41Ø 'AY INK 3
42Ø SYMBOL 246,&CØ,&4Ø,Ø,Ø,&2Ø,&2Ø,&EØ,&6Ø
43Ø 'BY INK 1
44Ø SYMBOL 245,&1F,Ø,&FF,&4,&3C,&F8
45Ø 'BY INK 2
46Ø SYMBOL 244,&EØ,&FF,Ø,&FB,&C3,&7,&F,&1F
47Ø 'CY INK 1
48Ø SYMBOL 243,Ø,Ø,&FF
49Ø 'CY INK 2
5ØØ SYMBOL 242,&FF,&FF,Ø,&FF,&FF,&FF,&FF,&FC
51Ø 'DY INK 1
52Ø SYMBOL 241,Ø,Ø,&FF,Ø,&1,&F,&7F,&FF
53Ø 'DY INK 2
54Ø SYMBOL 24Ø,&FC,&FF,Ø,&FF,&FE,&FØ,&8Ø
55Ø 'DY INK 3
56Ø SYMBOL 239,&3
57Ø 'EY INK 1
58Ø SYMBOL 238,Ø,Ø,&FF,&4Ø,&CØ,&FF
59Ø 'EY INK 2
6ØØ SYMBOL 237,Ø,&F,Ø,&BF,&3F
61Ø 'EY INK 3
62Ø SYMBOL 236,&F8,&FØ
63Ø 'FY INK 1
64Ø SYMBOL 235,Ø,Ø,&FØ
65Ø 'FY INK 2
66Ø SYMBOL 234,Ø,Ø,Ø,&FF,&F8
67Ø 'BZ INK 2
68Ø SYMBOL 233,&3F,&7F,&FF,&FC
69Ø 'CZ INK 1
7ØØ SYMBOL 232,Ø,&3F
71Ø 'CZ INK 2
72Ø SYMBOL 231,&FØ,&CØ
73Ø ' -------------------------
74Ø '  DATA des descripteurs sprites
75Ø ' -------------------------
76Ø ' descripteur avion joueur
77Ø DATA 1,2,15,Ø,1,1,1,16,1,4,4,1,1,Ø,Ø,Ø,3,6,1,Ø
Pour bien interpréter le contenu, il est indispensable de reprendre l'explication du descripteur de la semaine dernière. Les 2Ø premiers octets sont prévus en DATA. Pour les 2 derniers, l'adresse en données, le programme s'en charge.
78Ø 'numero sequence affichage autres dessins
79Ø DATA Ø,Ø,Ø
Utilisé pour des sprites animés (plusieurs dessins).
8ØØ '
81Ø ' descripteur adversaire
82Ø DATA 3,39,2,Ø,6,2,1,19,2,4Ø,4,1,1,Ø,Ø,Ø,1,1,2,Ø
83Ø 'numero sequence affichage autres dessins
84Ø DATA 1,Ø,Ø
Ici l'adversaire contient 1 second dessin, il est donc animé. Le nombre d'adversaires augmentera, dans l'immédiat un seul nous
```

```
suffit pour comprendre le processus.
85Ø ' ----------------------------
86Ø ' mise a jour du fichier des sprites
87Ø ' ----------------------------
88Ø FOR j=1 TO nbspr
Début de la boucle de programme suivant le nombre de sprites.
89Ø MODE 1:x=1:y=1:INK Ø,Ø:INK 1,13:INK 2,9:INK 3,7
9ØØ ON j GOSUB 151Ø,185Ø
Branchement dans la séquence d'affichage des caractères du sprite.
Si J=1 exécution du sous-programme en ligne 151Ø, avec 2 en ligne
185Ø.
91Ø '----------------------------
92Ø ' transfert des DATA sprites
93Ø '----------------------------
94Ø '
Après l'affichage du sprite à l'écran, le programme met à jour les
fichiers en commençant par la partie identificateur décrite en DATA.
95Ø ' transfert des 2Ø octets identificateur
96Ø FOR k=Ø TO 19
97Ø READ a:POKE adrid+k,a:NEXT k
98Ø ' definition adresse donnees
99Ø h=Ø:adrdata2=adrdata
1ØØØ IF adrdata2>32768 THEN h=h+128:
adrdata2=adrdata2-32768
1Ø1Ø IF adrdata2>1Ø23 THEN h=h+4:
adrdata2=adrdata2-1Ø24:GOTO 1Ø1Ø
1Ø2Ø IF adrdata2>255 THEN h=h+1:
adrdata2=adrdata2-256:GOTO 1Ø2Ø
1Ø3Ø POKE adrid+2Ø,adrdata2:POKE adrid+21,h
Il s'agit de convertir l'adresse "adrdata" en 2 octets qui seront
interprétés par l'Assembleur (octets 2Ø et 21 du descripteur). Le mi-
croprocesseur Z8Ø gère le premier octet en poids faible de l'adresse,
valeur inférieure à 256 et, le second octet en poids fort, valeur
supérieure à 255. Une adresse tient sur 16 bits (2 octets) et la valeur
de chaque bit devient alors en décimal:
32768 16384 8192 4Ø96 2Ø48 1Ø24 512 256
128 64 32 16 8 4 2 1
1Ø4Ø nboct=PEEK(adrid+17)*2
1Ø5Ø nblig=PEEK(adrid+16)
Calcul du nombre d'octets (nboct) par lignes et définition du nombre
de lignes caractères (nblig) pour le transfert du sprite en données.
1Ø6Ø '
1Ø7Ø ' transfert des octets dessin
1Ø8Ø GOSUB 132Ø
1Ø9Ø '
11ØØ ' traitement de plusieurs dessins pour un sprite
111Ø READ n1,n2,n3
112Ø IF n1 <> Ø THEN n=n1:GOSUB 117Ø
113Ø IF n2 <> Ø THEN n=n2:GOSUB 117Ø
114Ø IF n3 <> Ø THEN n=n3:GOSUB 117Ø
115Ø GOTO 121Ø
116Ø 'sous-progr pour dessins multiples
117Ø CLS
118Ø ' sequences affichage dessins multiples
119Ø ON n GOSUB 19ØØ
12ØØ GOTO 132Ø
121Ø adrid=adrid+22
Mise à jour de l'adresse en descripteur + 22 octets.
122Ø NEXT j
Fin de la boucle de programme suivant nombre de sprites.
123Ø '----------------------
124Ø ' fin de transfert des DATA des sprites
125Ø ' enregistrer le fichier sprites
126Ø '----------------------
127Ø SAVE"sprites",b,adridØ,adrdata-adridØ

Enregistrement du fichier "sprites" en binaire, à partir de l'adresse de
début et, suivant sa longueur.
128Ø END
129Ø '*********************************
13ØØ 'sous-progr transfert octets dessin
131Ø '*********************************
132Ø '  source = adresse ecran
133Ø source=&CØØØ
L'adresse de début de la mémoire écran = &CØØØ soit en décimal
4Ø96 * 12 (C = 12) = 49152. Chaque sprite affiché dans le coin haut
gauche débute à cette adresse.
134Ø FOR li=1 TO nblig
135Ø source1=source
136Ø FOR lig=1 TO 8
Une ligne caractère contient 8 lignes graphiques.
137Ø FOR nboc=1 TO nboct
138Ø POKE adrdata,PEEK(source1)
139Ø adrdata=adrdata+1:source1=source1+1
Transfert des octets de l'écran vers le fichier des données et mise à
jour des adresses "adrdata" et "source1".
14ØØ NEXT nboc
Fin de la boucle de transfert d'une ligne graphique suivant le nombre
d'octets.
141Ø source1=source1+2Ø48-nboct
Mise à jour de l'adresse écran, la ligne graphique suivante se situe
2Ø48 octets plus loin.
142Ø NEXT lig
Fin de la boucle de transfert d'une ligne caractère (= 8 lignes graphi-
ques).
143Ø source=source+8Ø
Mise à jour de l'adresse écran plus 1 ligne caractère (intervalle entre
2 lignes de caractères + 8Ø octets). Tu vois, au passage, que l'orga-
nisation interne de la mémoire écran n'est pas spécialement évidente.
144Ø NEXT li
Fin de la boucle de transfert du sprite suivant le nombre de lignes.
145Ø RETURN
146Ø '----------------------------
147Ø ' fin de GENSPRIT
148Ø '*****************************
149Ø ' sous-progr affichage des sprites
15ØØ '*****************************
151Ø ' ---------------------------
152Ø ' afficher l'avion
153Ø ' ---------------------------
154Ø '
Il s'agit de l'affichage en BASIC des caractères redéfinis, superposés
suivant le plan de l'avion, pour obtenir en mémoire écran la suite
d'octets codifiés en INK 1,2 et 3.
155Ø PRINT CHR$(22)+CHR$(1);
156Ø LOCATE x,y:PEN 2
157Ø PRINT CHR$(255);CHR$(254);
158Ø PEN 1:PRINT CHR$(253);CHR$(8);
159Ø PEN 2:PRINT CHR$(252);
16ØØ PEN 1:PRINT CHR$(251);CHR$(8);
161Ø PEN 3:PRINT CHR$(25Ø);CHR$(249);
162Ø LOCATE x,y+1
163Ø PEN 1:PRINT CHR$(248);CHR$(8);
164Ø PEN 2:PRINT CHR$(247);CHR$(8);
165Ø PEN 3:PRINT CHR$(246);
166Ø PEN 1:PRINT CHR$(245);CHR$(8);
167Ø PEN 2:PRINT CHR$(244);
168Ø PEN 1:PRINT CHR$(243);CHR$(8);
169Ø PEN 2:PRINT CHR$(242);
17ØØ PEN 1:PRINT CHR$(241);CHR$(8);
171Ø PEN 2:PRINT CHR$(24Ø);CHR$(8);
172Ø PEN 3:PRINT CHR$(239);
173Ø PEN 1:PRINT CHR$(238);CHR$(8);
174Ø PEN 2:PRINT CHR$(237);CHR$(8);
175Ø PEN 3:PRINT CHR$(236);
176Ø PEN 1:PRINT CHR$(235);CHR$(8);
177Ø PEN 2:PRINT CHR$(234);
178Ø LOCATE x+1,y+2:PRINT CHR$(233);
179Ø PEN 1:PRINT CHR$(232);CHR$(8);
18ØØ PEN 2:PRINT CHR$(231);
181Ø RETURN
182Ø '----------------------
183Ø ' adversaire caractere 227
184Ø '----------------------
185Ø LOCATE x,y:PRINT CHR$(227)
186Ø RETURN
187Ø '----------------------
188Ø ' 2eme dessin adversaire 227
189Ø '----------------------
19ØØ LOCATE x,y:PRINT CHR$(228)
191Ø RETURN
192Ø '----------------------
```

Immédiatement tu sauvegardes ton listing par: SAVE"GENSPRIT", ensuite tu fais RUN et ton fichier "sprites" existe entièrement, descripteur et données. Le prochain programme à écrire doit gérer ce fichier, une partie très courte en BASIC, une séquence beaucoup plus importante en ASSEMBLEUR. Premier objectif, afficher l'avion et l'adversaire en assurant les déplacements, l'avion commandé au joystick et l'adversaire suivant les paramètres du descripteur (inversion de la direction si les limites d'évolution sont atteintes). Chaque routine sera expliquée au pas à pas et, je te donnerai les DATA des codes machine si tu ne disposes pas de programme ASSEMBLEUR. Toutes ces routines vont constituer un kit incorporable totalement ou partiellement dans tes applications: JOYSTICK-EN-KIT. A petites doses l'ASSEMBLEUR se digère très bien, la semaine prochaine tu vas être gaté!!!

Bien joystiquement vôtre
François LE GRIGUER

LA SEMAINE PROCHAINE

La gestion du fichier "SPIRITES". Les premières routines en ASSEMBLEUR.



The Initializer

© JOYSTICK Hebdo 89 - et Sebastien & Berenger ENSELME

Ce programme va donc permettre d'initialiser :
la sortie série (Rs232c) qui sera initialisée pour communiquer avec un minitel, soit en 1200 bauds, c'est-à-dire le mode normal, soit en 4800 bauds pour communiquer avec un minitel 1B initialisé lui aussi en mode 4800 bauds.
Ensuite ce programme va initialiser la sortie imprimante pour une imprimante type Epson 9 aiguilles, le mieux est d'essayer avec votre imprimante.
Ensuite il permet de rentrer l'heure et la date si celles-ci ne sont pas correctes (en effet vous pouvez avoir une petite carte qui se branche sur le port cartouche et qui vous garde l'heure en mémoire en permanence).
Et enfin "Initializer" permet d'avoir plusieurs bureaux différents pour chacune des trois résolutions, explication :
Vous pourrez grâce a cette fonction : Choisir entre basse et moyenne résolution en couleur dès l'allumage du St, et vous pourrez avoir trois DESKTOP.INF différents, c'est-à-dire que en monochrome vous pourrez par exemple avoir une visualisation icones et des fenêtres rangées horizontalement, en moyenne résolution une visualisation texte et des fenêtres rangées verticalement, et en basse résolution une visualisation icones avec des fenetres en quinquonce !

Voici comment se servir de cette fonction :
Sur votre disquette il y aura 3 fichiers DESK, imaginons que vous soyez en haute résolution, il y aura bien sur DESKTOP.INF qui est le fichier du bureau de la haute résolution, celui avec lequel le St s'est initialisé, et il y aura les deux autres bureaux, DESKLOW.INF, le bureau pour la basse résolution et DESKMED.INF le bureau pour la moyenne résolution. Si maintenant vous éteignez votre ST et si vous passez sur votre moniteur couleur, le programme va vous demander Basse ou Moyenne résolution, si vous choisissez par exemple Moyenne, le programme va changer le bureau haute résolution qui s'appelait DESKTOP.INF en DESKHIGH.INF, puis il va changer le DESKMED.INF en DESKTOP.INF ainsi le bureau sera bien celui de la moyenne !
Si au départ vous n'avez aucun ou un seul fichier DESK sur votre disquette, voici comment créer les deux autres :
Si vous êtes par exemple en basse résolution, commencez par définir votre bureau pour la basse résolution (arrangez les fenêtres, choisissez les options, etc...) puis sauvez le bureau, Ensuite cliquez sur DESKTOP.INF et tirez-le à un autre endroit de la fenêtre, le St va vous dire : «Nombre de fichiers à copier : 1» à cela répondez "confirmer" le St va alors vous dire : «conflit de noms», rentrez alors pour le nouveau nom DESKMED.INF, répétez l'operation et entrez pour le nouveau nom DESKHIGH.INF. Ensuite vous n'avez plus qu'à éteindre puis rallumer votre Atari, choisir la moyenne résolution, définir votre bureau pour la moyenne, le sauver, puis ensuite répéter l'opération en Haute résolution ! Et vous voilà prêt, vous pouvez maintenant choisir à volonté votre résolution !
Bien entendu vous devrez placer ce programme dans le dossier AUTO d'une disquette, et vous "booter" avec cette disquette tant que vous voulez utiliser ce programme ! En fait, je ne vous le cache pas, l'utilisation idéale d'un tel programme est sur un disque dur !


```
'
' On regarde dans quelle resolution on est :
' Peek(&H44C)=Ø pour la basse résolution
'         =1      moyenne
'         =2      haute
'
Re=Peek(&H44C)
'
Cls
Print
'
' on regarde si la date et l'heure sont correcte
' si la date est 24.Ø4.1986 alors c'est la date d'origine de tous les ataris
' elle n'est donc pas bonne, si la date est ØØ.ØØ.198Ø ceci indique un
' malfonctionnement d'une carte destinée à garder l'heure en permanence,
' il faudra alors changer les piles de votre horloge permanente.
'
If Date$="24.Ø4.1986" Or Date$="ØØ.ØØ.198Ø"
  Print "Erreur : La date et l'heure ne sont pas correctes"
  '
  ' on demande la date
  '
  Print "Date : ";
  Form Input 8,D$
  '
  ' on demande l'heure
  '
  Print "heure : ";
  Form Input 8,T$
  '
  ' On initialise la date et l'heure et on recommence.
  '
  Settime T$,D$
  Run
Endif
'
' on affiche l'heure en haut de l'écran, si on est en basse résolution,
' pour que l'heure soit centrée il faudra afficher 18 espaces devant,
' en moyenne et en haute resolution, il faudra afficher 36 espaces.
'
If Re=Ø
  Print Spc(18);Time$
Else
  Print Spc(36);Time$
Endif
Print
'
' Nous allons regarder si la touche ALTERNATE est enfoncé, pour ceci nous
' allons utiliser la fonction B du Bios, elle va nous retourner dans A
' la liste des touches speciales enfoncées
' 8 correspond à la touche ALTERNATE enfoncée et le mode minuscules
' 24 correspond à la touche ALTERNATE enfoncée et le mode MAJUSCULES
'
A=Bios(&HB,W:-1)
If A=8 Or A=24
  '
  ' ici nous allons initialiser la sortie Rs au standard Minitel
  '
  Print
  Print "Sortie serie initialisée minitel 48ØØ bauds"
  A=Xbios(&HF,W:2,W:Ø,W:&X1Ø11Ø11Ø,W:1,W:1,W:Ø)
Else
  '
  ' Ici meme initialisation mais en 48ØØ bauds, c'est a dire si vous
  ' utilisez un minitel 1B, en local et que vous l'avez configuré en
  ' 48ØØ bauds lui aussi
  '
  Print
  Print "sortie serie initialisée minitel 12ØØ bauds"
  A=Xbios(&HF,W:7,W:Ø,W:&X1Ø11Ø11Ø,W:1,W:1,W:Ø)
Endif
'
' Initialisation de l'Imprimante
'
```

```
Print
Print "Imprimante : 96Ø pt/li, mode épreuve, mode listing"
'
' Cette instruction XBIOS sert a installer la configuration Imprimante
' en mode 96Ø, épreuve et listing
'
Void Xbios(&H21,W:&X1ØØ)
Print
'
' si on est en haute résolution, alors le programme va installer
' DESKHIGH.INF si il n'y est pas déja
'
If Re=2
  If Exist("deskmono.inf")
    If Exist("desklow.inf")
      Name "desktop.inf" As "deskmed.inf"
    Else
      Name "desktop.inf" As "desklow.inf"
    Endif
    Name "deskmono.inf" As "desktop.inf"
    Print "monocrhome resolution"
    Print
    Print "infos sur les desktop"
    Print
    If Re=Ø
      Dir "desk*.*"
    Else
      Files "desk*.*"
    Endif
  Endif
Endif
'
' Si on est en couleur, alors le programme va demander si l'utilisateur
' désire la basse ou la moyenne résolution, puis il va installer selon
' le cas DESKLOW.INF ou DESKMED.INF
'
If Re=Ø
  Print "Moniteur couleur"
  Print "tapez M pour moyenne et B pour basse : "
  Repeat
    Repeat
      A$=Inkey$
    Until A$<>""
  Until A$="b" Or A$="B" Or A$="M" Or A$="m"
  '
  If A$="b" Or A$="B"
    If Exist("desklow.inf")
      If Exist("deskmono.inf")
        Name "desktop.inf" As "deskmed.inf"
      Else
        Name "desktop.inf" As "deskmono.inf"
      Endif
      Name "desklow.inf" As "desktop.inf"
    Endif
    Print
    Print "basse resolution"
    Print
    Print "infos sur les desktop"
    Print
    If Re=Ø
      Dir "desk*.*"
    Else
      Files "desk*.*"
    Endif
  Endif
  If A$="m" Or A$="M"
    If Exist("deskmed.inf")
      If Exist("deskmono.inf")
        Name "desktop.inf" As "desklow.inf"
      Else
        Name "desktop.inf" As "deskmono.inf"
      Endif
      Name "deskmed.inf" As "desktop.inf"
    Endif
    Print
    Print "moyenne resolution"
    Print
    Print "infos sur les desktop"
    Print
    If Re=Ø
      Dir "desk*.*"
    Else
      Files "desk*.*"
    Endif
  Endif
Endif
End
```

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





EUX... CRACK

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

GAGNEZ

UN CHEQUE DE

400 F
POUR UN PLAN

300 F
POUR UNE SOLUTION

200 F
POUR UN LISTING

50 F
POUR UN TRUC

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

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

Salut les pokes,

Y en a des qui rêvent à leurs vacances terminées...Y en a des qui rêvent à leurs vacances qui approchent...Et y en a toujours les mêmes qui ne prennent pas de vacances et qui bossent pour vous. Vivement la retraîte. (Bon ça nous fait encore 50 ans à attendre.)

En attendant, un JACK'S POKE de 2800 Frs. qui va directement dans les fouilles de :

Mario VAGLI (400 F.), Cyrille JUDAS, Thomas SCHWEYC-KART, J.M., Nicolas DAMIEN, Laurent MOREL, Laurent MORA, S.L. (200F.à chacun), Gillus (150 F.), Fabrice BAC-QUIAS, Sylvain LEDOYEN, Vincent LAGALL (100 F. à chacun), Diégo PRADOS, Alexandre MASSON, Olivier CAMACHO, Antony IGLE-SIAS, Christophe GARCIAS, Jean-Pierre HORCHOLLE, Pierre BORDEYNE, Philippe GRUSSENMEYER, Stéphane CILLI Laurent HARO, Sté-phane GIANOTTI, Antoine BRISSET (50 F. à chacun)



DANIEL & DANIEL

AMSTRAD

OUT RUN

Je connais ces gars...!



```
1Ø REM Temps infini pour OutRun version K7
2Ø MEMORY &3217
3Ø FOR I=&BE8Ø TO &BED8:READ A
4Ø POKE I,A:B=B+A:NEXT
5Ø IF B<>8691 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS!":END
6Ø POKE &BECD,&37:POKE &BECE,&3Ø
7Ø LOAD "":CALL &BE8Ø
8Ø DATA 42,15,188,34,215,19Ø,33,14,188,54
9Ø DATA 195,35,54,148,35,54,19Ø,195,24,5Ø
1ØØ DATA 175,2Ø5,214,19Ø,58,213,19Ø,6Ø,5Ø,213
11Ø DATA 19Ø,254,2,192,33,169,19Ø,34,91,52
12Ø DATA 2Ø1,221,33,91,17Ø,17,Ø,1,2Ø5,234
13Ø DATA 169,33,188,19Ø,34,1Ø,171,195,133,17Ø
14Ø DATA 33,176,32,54,Ø,35,54,Ø,35,54
15Ø DATA Ø,33,38,33,54,Ø,33,57,57,34
16Ø DATA 116,3,195,Ø,1,Ø,2Ø7,83,8Ø
```

AMSTRAD

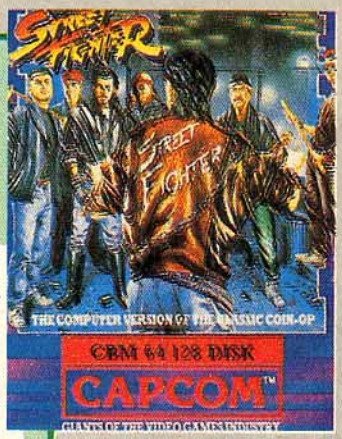
FERNANDEZ MUST DIE

Fernandez must d'ail, et chacun s'occupe de ses oignons.

```
1Ø REM Vies et munitions infinies version Cassette
2Ø MODE 1:MEMORY &3FFF
3Ø FOR I=&BEØØ TO &BE19
4Ø READ A:POKE I,A:NEXT
5Ø LOAD "!":POKE &417F,&8F:POKE &41CC,&B3
6Ø POKE &422C,&F9:CALL &4ØØ5
7Ø DATA 62,195,5Ø,53,174,33,14,19Ø,34,54
8Ø DATA 174,195,Ø,172,62,167,5Ø,14Ø,83,5Ø
9Ø DATA 54,98,5Ø,146,98,2Ø1
```

AMSTRAD

STREET FIGHTER



Voilà comment on peut finir à Alcatraz

```
1Ø REM  Blocage de l'ennemi sur STREET FIGHTER version Disquette de Cyrille JUDAS
2Ø OUT &FA7E,1:MODE 1:FOR I=&479B TO &479B+827:READ A$:A=VAL("&"+a$):POKE I,A:B=B+A:NEXT
3Ø POKE &479A,&F3:READ a$:WHILE a$<>"pokes":POKE &BFØØ+r,VAL("&"+A$):READ a$:r=r+1:WEND
35 BORDER Ø:INK Ø,Ø:INK 1,26:INK 2,15:INK 3,24
4Ø IF B<>9Ø6Ø4 THEN PRINT"AIE ERREUR DANS LES DATAS":END
5Ø CALL &479A
6Ø  DATA DD,21,B1,4A,DD,66,ØØ,DD,23,DD,6E,ØØ,DD,23,22,83,4A,5D,CD,C8,49,21,81,4A
7Ø  DATA 35,CA,BØ,48,21,82,4A,35,2Ø,17,21,53,46,AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1
8Ø  DATA F1,3C,FE,1Ø,2Ø,FØ,CD,41,49,DD,6E,ØØ,DD,23,DD,66,ØØ,DD,23,DD,4E,ØØ,DD,23
9Ø  DATA DD,46,ØØ,DD,23,DD,7E,ØØ,32,7C,48,DD,23,DD,7E,ØØ,32,66,48,DD,23,DD,7E,ØØ
1ØØ  DATA 32,6D,48,32,7F,48,DD,23,DD,7E,ØØ,32,A5,48,DD,23,DD,7E,ØØ,32,A6,48,DD,23
11Ø  DATA 22,79,4A,ED,43,77,4A,E5,21,ØØ,ØØ,59,5Ø,A7,Ø6,Ø9,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D
12Ø  DATA 1Ø,F6,Ø6,Ø7,A7,CB,1C,CB,1D,1Ø,F9,22,7C,4A,43,E1,78,32,7B,4A,B7,28,Ø7,C5
13Ø  DATA CD,49,49,C1,1Ø,F9,ED,5B,7C,4A,7A,B3,28,ØD,ED,53,7E,4A,CD,49,49,21,FF,FF
14Ø  DATA 22,7E,4A,2A,79,4A,ED,5B,77,4A,Ø6,ØØ,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B
15Ø  DATA 1B,7A,B3,C2,6B,48,E1,D1,Ø6,ØØ,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,7D,48
16Ø  DATA ED,4B,79,4A,ED,5B,77,4A,21,ØØ,ØØ,ØA,C5,4F,Ø6,ØØ,Ø9,C1,Ø3,1B,7A,B3,C2,96
17Ø  DATA 48,11,ØØ,ØØ,A7,ED,52,C2,BE,48,C3,BØ,47,CD,FE,49,AF,32,FF,FF,31,F8,BF,FB
18Ø  DATA C3,ØØ,BF,CD,B2,49,F3,21,C4,48,AF,77,2B,7C,B5,C2,C5,48,21,41,49,AF,77,23
19Ø  DATA 7C,FE,CØ,2Ø,F8,1E,FF,3E,Ø7,ØE,3B,CD,23,49,3E,Ø5,ØE,ØA,CD,23,49,3E,ØA,ØE
2ØØ  DATA ØF,CD,23,49,Ø1,E2,Ø4,CD,1D,49,3E,Ø5,ØE,Ø5,CD,23,49,3E,ØA,ØE,ØF,CD,23,49
21Ø  DATA Ø1,C4,Ø9,CD,1D,49,1D,2Ø,D5,21,18,49,11,ØØ,ØØ,Ø1,Ø5,ØØ,ED,BØ,C7,Ø1,89,7F
22Ø  DATA ED,49,ØB,78,B1,2Ø,FB,C9,Ø6,F4,ED,79,Ø6,F6,ED,78,F6,CØ,ED,79,E6,3F,ED,79
23Ø  DATA Ø6,F4,ED,49,Ø6,F6,4F,F6,8Ø,ED,79,ED,49,C9,FB,Ø6,ØA,76,1Ø,FD,F3,C9,3A,84
24Ø  DATA 4A,C6,C1,4F,3A,83,4A,47,CD,75,49,D2,C1,48,3A,84,4A,3C,32,84,4A,FE,Ø9,CØ
25Ø  DATA E5,AF,32,84,4A,3A,83,4A,3C,32,83,4A,5F,CD,C8,49,E1,C9,D5,E5,79,32,91,4A
26Ø  DATA 32,93,4A,78,32,8F,4A,Ø1,7E,FB,21,8D,4A,1E,Ø9,CD,Ø5,4A,E1,ED,5B,7E,4A,CD
27Ø  DATA 25,4A,E5,CD,41,4A,E1,D1,3A,86,4A,FE,4Ø,2Ø,ØE,3A,87,4A,FE,8Ø,2Ø,Ø7,3A,88
28Ø  DATA 4A,B7,CØ,37,C9,A7,C9,Ø1,7E,FB,3E,Ø8,CD,5C,4A,CD,41,4A,3E,Ø7,CD,5C,4A,AF
29Ø  DATA CD,5C,4A,18,1Ø,Ø1,7E,FB,3E,ØF,CD,5C,4A,AF,CD,5C,4A,7B,CD,5C,4A,3E,Ø8,CD
3ØØ  DATA 5C,4A,CD,41,4A,3A,86,4A,E6,2Ø,28,F1,C9,C5,Ø1,7E,FA,3E,Ø1,ED,79,Ø6,Ø2,11
31Ø  DATA ØØ,ØØ,1B,7A,B3,2Ø,FB,1Ø,F6,C1,C9,Ø1,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,5C,4A,23,1D
32Ø  DATA 2Ø,F8,C9,ØC,7E,ED,79,ØD,23,ED,78,F2,14,4A,E6,2Ø,2Ø,F1,C9,ØC,ED,78,77,ØD
33Ø  DATA 23,1B,ED,78,F2,25,4A,E6,2Ø,C8,7A,B3,C2,1E,4A,ØC,ED,78,ØD,ED,78,F2,36,4A
34Ø  DATA E6,2Ø,C2,32,4A,C9,21,86,4A,ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED,78,ØD,77,23,3E,Ø5,3D
35Ø  DATA 2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø,2Ø,E9,C9,F5,F5,ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø,Ø3,C3,C1,48,F1,ØC
36Ø  DATA ED,79,ØD,3E,Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,F1,C9,Ø3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,FF,FF,ØØ,Ø5,Ø2
37Ø  DATA ØØ,ØØ,Ø3,2C,3A,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,4C,ØØ,ØØ,ØØ,C1,Ø2,C9,2A,FF,28,43,29,2Ø,31
38Ø  DATA 39,38,37,2Ø,41,5Ø,5Ø,4C,45,42,59,2Ø,41,53,53,4F,43,49,41,54,45,53,Ø5,1D
39Ø  DATA ØØ,CØ,ØØ,4Ø,BB,1A,D9,3F,67,5Ø,54,2B,52,C9,43,93,9E,A3,F8,A7,ØØ,Ø1,BØ,8B
4ØØ  DATA DC,8B,73,5C,A8,F8,Ø2,CC,C6,92,6F,6C
41Ø  DATA 21,Ø9,bf,22,Ø5,a8,c3,f8,a7,3e,ØØ,32,5b,8f,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
42Ø  DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,c3,ØØ,8Ø,pokes
```

SPECTRUM

TERRORPODS



Quel homme! Ce spectre. Dans le royaume des Pods c'est la terror

```
1Ø REM Vies, fuel, munitions infinis
2Ø CLEAR 3Ø2Ø7:BORDER Ø
3Ø PAPER Ø:INK Ø
4Ø LOAD ""CODE 16384
5Ø LOAD ""CODE
6Ø POKE 623Ø5,36
7Ø POKE 62792,Ø
8Ø POKE 64516,2Ø1
9Ø POKE 63347,36
1ØØ RANDOMIZE USR 47872
```

C64

LAZER TAG



Lazer Tag...à Tag. Tsoin Tsoin

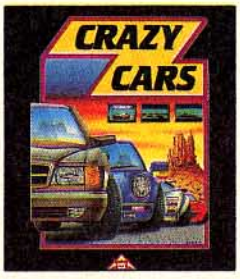
```
1Ø REM Vies infinies
2Ø PRINT CHR$(147):POKE 53265,Ø
3Ø POKE 53296,1
4Ø FOR I=544 TO 581
5Ø READ A:POKE I,A
6Ø B=B+A:NEXT I
7Ø POKE 53296,Ø:POKE 53265,27
8Ø IF B<>3214 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
9Ø INPUT "Mettez votre original et appuyez sur RETURN";A$
1ØØ SYS 544
11Ø DATA 32,86,245,169,8,141,2Ø8,8,169,58
12Ø DATA 141,2Ø9,8,76,16,8,169,61,141,48
13Ø DATA 8,169,2,141,49,8,76,16,8,169
14Ø DATA 173,141,81,38,76,Ø,58,Ø
```

AMSTRAD

CRAZY CARS

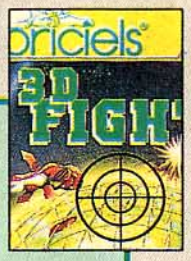
Qu'est ce que tu fais Rari?
Ecrase Icare !

```
1Ø REM Temps infini version DK
2Ø FOR I=&BE8Ø TO &BEA8
3Ø READ A:POKE I,A:B=B+A
4Ø NEXT I
5Ø IF B<>2985 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
6Ø POKE &BE9Ø,&9E
7Ø INPUT "N° du tableau de départ (1-9)";Nb
8Ø POKE &BE9F,Nb
9Ø PRINT "Mettez votre disque original"
1ØØ CALL &BB18
11Ø POKE &BDEE,&C9
12Ø MODE Ø:BORDER Ø
13Ø FOR I=Ø TO 15
14Ø INK I,Ø
15Ø NEXT I
16Ø LOAD "crazy.bin";&CØØØ
17Ø FOR I=Ø TO 15
18Ø INK I,PEEK(655ØØ+I)
19Ø NEXT
2ØØ CALL &BB18
21Ø CALL &BE8Ø
22Ø DATA 33,Ø,1,17,Ø,Ø,14,65,223,166
23Ø DATA 19Ø,175,5Ø,131,1,33,152,19Ø,34,137
24Ø DATA 1,195,Ø,1,33,Ø,Ø,34,165,81
25Ø DATA 62,9,5Ø,156,68,195,Ø,64,6Ø,192,7
```



AMSTRAD

3D FIGHT



Mettez au Ritz, c'est dur dur...

```
1Ø REM Vies infinies version K7 & DK
2Ø OPENOUT "JOY":MEMORY &3E7:CLOSEOUT
3Ø LOAD "3dfight.bin"
4Ø POKE &C17,&A
5Ø CALL &5DCØ
```

AMSTRAD

BALL CRAZY

Je suis fou, je perds la boule

```
1Ø Vies infinies version K7
2Ø LOAD"!"
3Ø POKE &AØ64,&FØ
4Ø POKE &AØ65,&9F
5Ø FOR I=&9FFØ TO &9FF7
6Ø READ A:POKE I,A:NEXT
7Ø CALL &AØØØ
8Ø DATA 62,167,5Ø,111,28,64,Ø
```

BACK TO REALITY

Retour vers le futur...
c'est le futur antèrieur.

```
1Ø REM Vies infinies version K7
2Ø MODE 1:INK Ø,26:INK 1,Ø:INK 2,9
3Ø INK 3,13:BORDER Ø
4Ø LOAD"!",&CØØØ:OPENOUT"JOY"
5Ø MEMORY &12FF:LOAD"!"
6Ø MODE 1:INK Ø,Ø:INK 1,26:INK 2,15
7Ø INK 3,6:POKE &79B2,Ø:CALL &7611
```

AMSTRAD

SPLIT PERSONALITIES

T'as qu'un truc à faire.

```
1 REM Arrét des explosions de bombes et vies infinies
2 REM pour SPLIT PERSONNALITIES version Disquette
3 REM de Thomas SCHWEYCKART
1Ø MODE Ø:BORDER Ø
2Ø FOR X=Ø TO 15
3Ø INK X,Ø:NEXT
4Ø LOAD"split"
5Ø REM Arrêt des explosions de bombes
6Ø POKE &F786,Ø
7Ø REM Vies infinies
8Ø POKE &EF23,1
9Ø CALL &C6ØØ
```

BUBBLE BOBBLE

Comme personne ne connait le sexe de Bubble, on dit qu'il est Bô, Belle

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

```
Data ØØØ5,ØØØØ,Ø21Ø,426E,ØØØØ,Ø21Ø
Data 6658,ØØØØ,Ø214,426E,ØØØØ,Ø216
Data 667Ø,ØØØØ,Ø1AE,616Ø,6175,746F
Data 5C62,7562,626C,652E,7Ø72,67ØØ
Data ***
'
Open "o",#1;"BUBBLE+.PRG"
Print #1;B$;
Close #1
'
End
```

AMIGA

FAERY TALE

Encore un jeu Suisse, mais ne pas confondre avec Guillaume Tell

Ce listing permet de changer les composantes du personnage qui sont les suivantes: la bravoure, la chance, la gentillesse, la vertu et la fortune. Tout d'abord, sauvegardez votre partie en cours de jeu sous une lettre quelconque, chargez ce listing et suivez les instructions. Les valeurs que vous redéfinissez doivent être inférieures ou égales à 255. Redémarrez ensuite le jeu et lancez l'option LOAD pour récupèrer votre partie modifiée, le tour est joué. (Nicolas DAMIEN)

```
deb:
SCREEN 1,640,200,2,2
WINDOW 2,"feary tale",(10,10)-(600,170),15,1
WINDOW OUTPUT 2
CLS
PRINT "insèrez la disquette contenant la sauvegarde de votre partie "
PRINT "et tapez une touche"
WHILE INKEY$=""
WEND
CLS
PRINT "indiquez le chemin et la lettre de la sauvegarde entre A et H "
PRINT "sans le suffixe .FEARY"
PRINT "exemple: directory:tiroir/lettre"
INPUT "le chemin et la lettre SVP ";nom$
OPEN nom$+".faery" FOR INPUT A$ 1
f$=INPUT (LOF(1),1)
x=LEN (f$)
deb$= MID$ (f$,1,31)
sui$= MID$ (f$,39,68)
fin$= MID$ (f$,109,x-108)
prog:
PRINT:PRINT "indiquez les valeurs pour chaque catégorie"
PRINT "elles doivent plus petites ou égales à 255":PRINT
INPUT "bravoure ";brv
INPUT "chance ";lck
INPUT "gentillesse ";knd
INPUT "fortune ";wlth
INPUT "vertu ";vir
nb$= chr$ (brv)+chr$(0)+chr$(lck)+chr$(0)+chr$(knd)+chr$(0)+chr$(wlth)
nb2$=chr$(0)+chr$(vir)
f$=deb$+nb$+sui$+nb2$+fin$
CLOSE1
OPEN nom$+".faery" FOR OUTPUT AS 1
PRINT £1,f$
CLOSE 1
WINDOW CLOSE 2
SCREEN CLOSE 1
fin:
```

SPECTRUM

LAST NINJA II

Aie...Aie..ale..on verra bientôt, The Last TIKO II

```
10 Vies infinies
20 CLEAR 39999
30 A=23296
40 READ B
50 POKE A-5,B
60 IF B<>300 THEN A=A+1:GOTO 40
70 RANDOMIZE USR 23296
80 DATA 248,226,38,208,97,22,47,16,67,260,60,210,91,10,53,246,180,55
90 DATA 40,98,210,27,98,11,115,38,5,252,22,260,13,58,32,40,127,184
100 DATA 37,254,21,246,67,206,55,128,256,67,129,55,118,256,67,256,55,127
110 DATA 256,210,114,256,38,88,96,22,208,256,242,88,27,259,6,13,5,242
120 DATA 181,180,55,48,257,55,219,259,200,210,259,67,203,55,231,147,200
130 DATA 69,259,300
```

AMSTRAD

LITTLE COMPUTER PEOPLE

L.C.P., nous c'est Daniel & Daniel

```
5 REM Vies infinies de Laurent MOREL
6 REM Version Disquette pour L.C.P.
10 MEMORY &1FFF
20 LOAD"Boot"
30 POKE &8020,&FB
40 POKE &8021,&C9
50 CALL &8000
60 POKE &20C3,0
70 POKE &251A,0
80 POKE &2DD2,0
90 CALL &2000
```

OIDS

Un bon cocktail : un soupçon de datas, et 3 DOIDS de pokes.

```
10 REM Vies infinies sur OIDS
20 REM Si vous avez le nouveaux STBASIC
30 REM Enlevez la ligne 60
40 DIM I%(770)
50 TRUC=VARPTR(I%(1))
60 DEF SEG=0
70 GLOAD "A:START.PRG",TRUC
80 POKE TRUC+608,13692
90 POKE TRUC+610,12332
```

AMSTRAD

KUNG-FU MASTER

Comme c'est pour une "COMPILE", sais pas ce qu'il faut "qu'on fasse"...warrrffff

```
1 REM 255 vies sur KUNG FU MASTER
2 REM pour la Compilation
3 REM THEY SOLD A MILLION 3
4 REM de Laurent MORA
10 MODE 0:BORDER 0:FOR I=0 TO 15
15 INK I,0:NEXT I
20 LOAD"KUNG.SCN",&C000
30 INK 0,1:INK 1,15:INK 4,18:INK 5,24
32 INK 6,26:INK 7,0:INK 8,16:INK 5,22
34 INK 14,2:INK 13,24:INK 15,9:INK 11,6
36 INK 2,3:INK 3,19:INK 10,13
40 OPENOUT"NM":MEMORY &4FF
50 LOAD"KUNG.DAT",&500
70 FOR I=0 TO 19:READ A$
75 POKE &A800+I,VAL("&"+A$):NEXT I
80 DATA 01,D1,9C,11,40,00,21,00,05,ED
85 DATA B0,3E,00,CD,1C,BD,00,CD,0B,9C
90 POKE 32412,0:POKE 32413,&CE
100 CALL &A800
```

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

KILLAPEDE

Avec un éditeur de secteurs, chercher: 3A DD 31 3D, et le remplacer par:3A DD 31 3C (Fabrice BACQUIAS)

MIKIE

Avec un éditeur de secteurs, chercher:3A 57 6C 3D 32 57 6C, et le remplacer par : 3A 57 6C 32 57 6C 3D. (Fabrice BACQUIAS)

VIXEN



Prendre un éditeur de secteurs et rechercher la chaine hexadécimale suivante :
22 7Ø DE 3E Ø5 32 51 DE, et la remplacer par : 22 7Ø DE 3E 63 32 51 DE. (De vous à nous pour les deux autres parties, il faut rechercher la même chaine hexadécimale et procéder à la même correction).
(Diego PRADOS)

HEAD OVER HEELS

Pour réunir "tête" et "pieds" dans la salle ou la grille les sépare les coller à la grille face à face et appuyer sans arrêt sur 7. Au bout d'un certain temps, "pied" passera au dessus de la grille, et les deux parties se réuniront. (Avant de faire cela, il faut absolument que "pied" prenne le sac, sinon il sera bloqué dans certaines salles). En sautant contre certaines grilles, des ouvertures se créeront, et vous pourrez passer de l'autre coté. (Alexandre MASSON)

DIEUX DE LA MER

Pour l'épreuve de saut à ski nautique (Sur le tremplin) : au lieu de détériorer votre joystick en allant bêtement de gauche à droite, regardez un peu du coté du clavier: tapez 6 ou 7 fois rapidement et successivement sur les flèches gauche et droite. ensuite, après cette opération, appuyez aussitot sur les deux en même temps et admirez le saut...(Olivier CAMACHO)

A 32Ø

Pour parvenir au cap, il faut s'approcher le plus près possible de l'altitude désirée. Exemple: si le cap est de 58: stabiliser l'avion à l'horizontale, et pour arriver à l'altitude voulue, bouger la manette de haut en bas pour ne pas faire bouger le cap. Et lorsque l'on arrive à l'altitude souhaitée, mettre le VSI à zéro.(Antony IGLESIAS)

VENOM STRIKES BACK

Pour avoir 4 armes au premier niveau:prendre les caisses "BL" et "P" puis descendre au premier ascenseur. Avec "PENETRATOR" aller immédiatement à gauche de l'ascenseur jusqu'au moment ou vous tomberez. Vous devez trouver deux boites: "B" et "L".Retourner ensuite à droite avec "PENETRATOR" ,l'épuiser puis prendre la caisse "JR". Vous avez désormais quatre armes. (Christophe GARCIA)

WAY OF THE EXPLODING FIST

Pour rallonger ou racourcir le temps de combat :
POKE &Ø4ØA,Temps (Ø-255)

THUNDERCATS

Pour avoir du temps infini :
POKE 4Ø37Ø,Ø
POKE 4Ø371,24
Pour avoir des vies infinies :
POKE 33Ø28,Ø
POKE 33Ø29,195

THANATOS

Pour avoir des vies infinies :
POKE &8F6,2Ø1
POKE &9D83,Ø
POKE &9D8B,Ø

STARQUAKE

Suppression des ennemis pendant le jeu :
POKE &111Ø,&C3

ROCKY HORROR SHOW

Pour bloquer le temps et la température :
POKE &3ØAØ,2Ø1
Invulnérabilité au personnages ennemis :
POKE &ØCEØ,2Ø1

ATARI

BATMAN

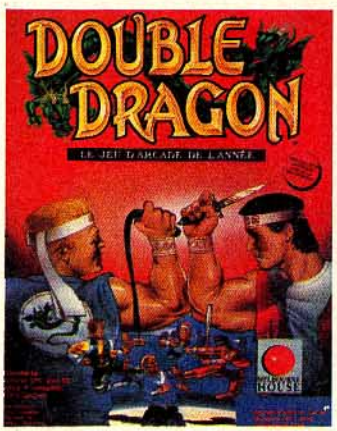
Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 52 2E Ø2 4B et les remplacer par : 6Ø Ø2 4A 48. Il faudra répéter cette manoeuvre 4 fois. Puis rechercher : 58 2E Ø2 4B et les remplacer par : 6Ø Ø2 4A 48. Enfin rechercher : 542EØ24B et les remplacer par : 6Ø Ø2 4A 48. (Gillus)

CRACK'ED

Commencez par ouvrir le fichier SHIFTER.PRG, seizième secteur sur 89, chercher: ØØ A4 4Ø 33 FC ØØ ØA ØØ ØØ A, et remplacer 33 FC ØØ ØA par 33 FC ØØ= X oeufs dans la partie intermédiaire (avec les coqs). (Sylvain LEDOYEN)

DOUBLE DRAGON

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 1Ø 39 ØØ Ø1 F3 39 67 ØØ ØØ E2 53



ØØ et les remplacer par : 1Ø 39 ØØ Ø1 F3 39 67 ØØ ØØ E2 4E 71. Puis rechercher les octets : 1Ø 39 ØØ Ø1 F3 39 67 ØØ ØØ B8 53 ØØ et les remplacer par : 1Ø 39 ØØ Ø1 F3 39 67 ØØ ØØ B8 4E 71. Pour des crédits infinis, rechercher : 53 39 ØØ Ø1 F3 3A et les remplacer par : 6Ø Ø4 ØØ 47 49 4C. (Gillus)

JOE BLADE

Ouvrir JOE_BLADE.TOS, quatrième et cinquième secteur sur cinquante,chercher C9 FF EE 13 FC ØØ 1E ØØ ØØ Ø1 et remplacer 13 FC ØØ 1E par 13 FC ØØ X, X secondes pour trouver le code de la grenade. Troisième secteur sur cinquante, chercher Ø1 Ø6 13 FC ØØ 14 1Ø ØØ ØØ F6, et remplacer 13 FC ØØ 14, par 13 FC ØØ X: X vies premier joueur. (Sylvain LEDOYEN)

PROHIBITION

Ouvrir PROHIB.PRG, secteur 16 sur 114 chercher F9 AØ 33 FC ØØ Ø3 ØØ ØØ 3D, remplacer 33 FC ØØ Ø3, par 33 FC ØØ X: X vies. (Sylvain LEDOYEN)

STREET FIGHTER

Avec DEGAS-ELITE, on peut redessiner tout ce qu'on veut (le ciel, les ennemis, votre personnage). Pour cela, chargez DEGAS ELITE, ensuite introduire la disquette STREET FIGHTER, allez sur LOAD.PIC, vous apercevrez tous les noms des fichiers graphiques, bon courage.
(J.Pierre HORCHOLLE)

TROUBADOUR

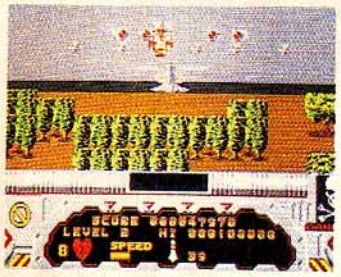
Codes pour TROUBADOUR :
Pour la 1ère partie : MOZART
Pour la 2ème partie : VILLON
Pour entré dans le jeu : ROBIN
(Gillus)

NINJA MISSION

Pour hypnotiser les adversaires, appuyer quelques instants sur le bouton de feu, sans se déplacer. Une fois cette opération effectuée, vos ennemis seront à votre merci.
(Pierre BORDEYNE)

HELL FIRE

Pour changer de tableau (il y en a dix), et bien je n'ai pas trouvé...mais si, n'ayez pas peur... j'ai trouvé, il suffit pendant la partie d'appuyer sur X.
(Antoine BRISSET)



AMIGA

ELITE

Quand le programme demandera le code, tapez "SARA" puis pendant le jeu appuyez sur la touche 'HELP'. (The BIG surprise). (Vincent LAGALL).

STARGLIDER II

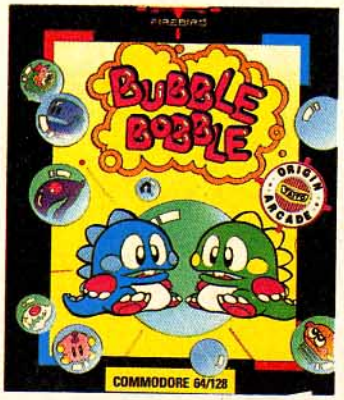
Appuyez sur 'F' puis stoppez le vaisseau. Ensuite tapez 'WERE ON A MISSION FROM GOD'. Appuyez sur 'K', cela vous donnera un maximun d'énergie. (Vincent LAGALL).

SARCOPHASER

Appuyez sur 'F4', 'F5', 'F6' dans le tableau des scores pour avoir des vies infinies.
(Philippe GRUSSENMEYER)

SPECTRUM

BUBBLE BOBBLE



Pour avoir des vies infinies :
POKE 4387Ø,Ø
POKE 43871,Ø
POKE 43872,Ø
POKE 43873,195
Pour choisir le niveau :
POKE 34313,Nb

COMMANDO

Pour avoir des vies infinies :
POKE 25653,182
POKE 311Ø7,2Ø1
Pour avoir des grenades infinies :
POKE 27773,58
Pour avoir l'invulnérabilité :
POKE 56981,24

DAN DARE

Pour avoir des vies infinies :
POKE 36168,175
POKE 45954,1Ø4
Pour avoir l'énergie infinie :
POKE 47722,2Ø1
Pour avoir le temps infini :
POKE 46885,2Ø1

HEAD OVER HEELS

Pour avoir des vies infinies :
POKE 43559,Ø
Pour avoir l'invulnérabilité :
POKE 4718Ø,2Ø1

LIGHTFORCE

Pour avoir des vies infinies :
POKE 4Ø725,Ø
Pour choisir le nombre de vies :
POKE 39774,Nb

LAST MISSION

Pour avoir les ennemis immobiles :
POKE 58155,4

MASK

Pour avoir l'immunité :
POKE 34318,2Ø1
Pour avoir des bombes infinies:
POKE 39424,127
Pour avoir le temps infini :
POKE 33659,Ø
POKE 33882,Ø
POKE 33884,255
POKE 42187,Ø

COMMODORE

RAMBO

Pour ne pas avoir d'hélico qui colle à l'avion, appuyer sur la touche 'RESTORE' et après sur la touche 'RETURN' et maintenir appuyé jusqu'à l'arrivée. (Stéphane CILLI).

OVERLANDER

Pour avoir:
-Vies infinies:
POKE 13398,44
-Fuel infini:
POKE 6337,174
-Choisir le niveau du début
POKE 1847,Nb

MICKEY MOUSE



Pour avoir le pistolet infini:
POKE 4462Ø,Ø
POKE 47951,Ø
SYS 328ØØ

LAST NINJA II

Pour avoir les vies infinies:
POKE 29966,255
POKE 4Ø777,Ø

NINJA SCOOTER SIMULATOR

Pour avoir le temps infini:
POKE 3125Ø,173
SYS 29696

LAST MISSION

Pour avoir les vies infinies:
POKE 7927,12
SYS 14848

FLINGSTONES

Pour avoir les vies infinies:
POKE 6ØØ2,255

NINTENDO

RAD RACER

Un petit truc bien utile, pour éviter de toujours reprendre le jeu à la première partie, il faut appuyer sur la touche "A" de la manette et le bouton "START" simultanément et vous recommencerez à la course où vous avez perdu. (Laurent HARO).

THOMSON

SCALEXTRIC

Pour toujours être vainqueur, quand on joue à deux joueurs, il suffit de doubler l'adversaire une fois, puis de freiner d'un coup, alors l'autre joueur percutera ta voiture et sera disqualifié.

SLAP FIGHT

Pour accéder à la 2ème partie, voici un code d'enfer :
2C 7Ø 4D 72 23 A5 6
Vous vous retrouverez avec 6 vaisseaux en réserve et un laser. Si vous préférez les bombes tapez 2B...
Pour avoir des millions de points tapez une autre lettre que le D (au choix A, B, C). (Stéphane GIANNOTTI)

AMSTRAD

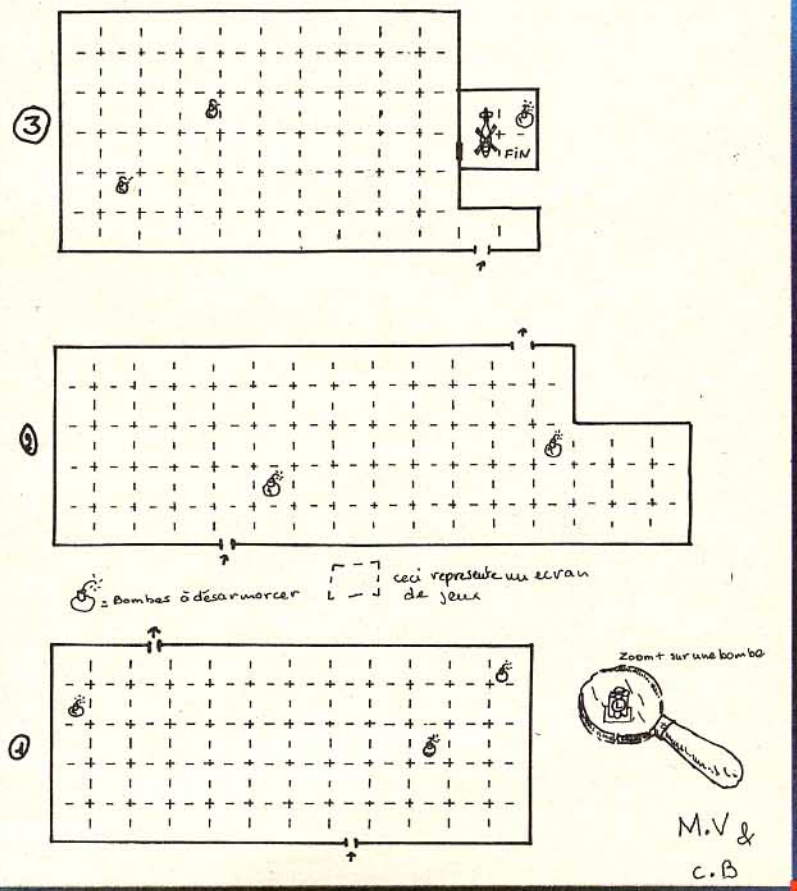
```
1 REM Choix du tabeau pour RAMBO III version Disquette
2 REM de notre cher S.L. qui n'a jamais pris autant de temps
3 REM  pour nous pondre un listing. (Daniel & Daniel)
1Ø MODE 1:PRINT"1 - Pour jouer à la partie 1"
2Ø PRINT"2 - Pour jouer à la partie 2"
3Ø PRINT"3 - Pour jouer à la partie 3"
4Ø A$=INKEY$:IF A$="" THEN 4Ø
5Ø IF A$="1" OR A$="2" OR A$="3" THEN POKE Ø,VAL(A$) ELSE 4Ø
6Ø FOR I=&AØØØ TO &A1A8:READ A:POKE I,A:NEXT
7Ø MODE 1:BORDER Ø:INK Ø,Ø:CALL &AØØØ
1ØØ DATA 2Ø5,51,16Ø,33,187,3Ø,54,195,35,54,239,35,54,25,58,Ø,Ø,254,1,2Ø2,91,3Ø,254,2,4Ø,5
11Ø DATA 254,3,4Ø,13,2Ø1,33,21Ø,32,54,22,35,35,54,27,195,91,3Ø,33,2Ø6,32,54,2,195,91,3Ø,1
12Ø DATA126,25Ø,62,1,237,121,243,33,Ø,192,22,5,3Ø,1,6,64,2Ø5,1Ø2,16Ø,33,Ø,1,22,7,3Ø,17,6
13Ø DATA 32,2Ø5,1Ø2,16Ø,33,Ø,33,22,1,3Ø,1,6,16,2Ø5,1Ø2,16Ø,1,126,25Ø,175,237,121,2Ø1,62
14Ø DATA 25,147,184,56,7,123,128,61,79,195,14Ø,16Ø,14,24,197,245,229,213,2Ø5,14Ø,16Ø,2Ø9
15Ø DATA 225,241,193,95,12Ø,147,71,124,131,1Ø3,3Ø,1,2Ø,24,218,62,76,5Ø,135,161,62,6,5Ø
16Ø DATA 14Ø,161,121,29,147,5Ø,52,161,123,5Ø,31,161,3Ø,35,75,195,167,16Ø,89,122,5Ø,128
17Ø DATA 161,5Ø,137,161,34,213,16Ø,123,5Ø,139,161,121,5Ø,141,161,17,131,161,2Ø5,239,16Ø
18Ø DATA 58,162,161,183,32,244,17,125,161,2Ø5,217,16Ø,17,131,161,2Ø5,239,16Ø,17,134,161
19Ø DATA 33,Ø,192,24,3Ø,2Ø5,234,16Ø,17,129,161,2Ø5,239,16Ø,33,162,161,2Ø3,11Ø,4Ø,243,2Ø1
2ØØ DATA 1,119,161,24,11,1,95,161,33,162,161,24,3,1,4Ø,161,237,67,33,161,26,71,197,19,26,1
21Ø DATA 126,251,245,237,12Ø,135,48,251,25Ø,7,161,241,12,237,121,6,8,16,254,193,16,23Ø,1
22Ø DATA 126,251,17,Ø,Ø,195,95,161,12,237,12Ø,13,27,237,12Ø,242,4Ø,161,122,179,194,35,161
23Ø DATA 17,Ø,24,12,237,12Ø,119,13,35,27,122,179,2Ø2,82,161,237,12Ø,242,65,161,23Ø,32,194
24Ø DATA 53,161,195,92,161,12,237,12Ø,13,237,12Ø,242,82,161,23Ø,32,194,78,161,33,162,161
25Ø DATA 237,12Ø,254,192,56,25Ø,12,237,12Ø,119,13,35,62,5,61,32,253,237,12Ø,23Ø,16,32,233
26Ø DATA 2Ø1,237,12Ø,242,119,161,2Ø1,3,15,Ø,5,1,8,2,74,Ø,9,76,Ø,5,Ø,35,6,35,42,255,Ø,15,24,6
27Ø DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,21,32,5,Ø,Ø,Ø,69,2
```

SPECTRUM

```
1Ø REM Vies infinies et invulnérabilité pour le troisième tableau.
2Ø REM pour RAMBO III sur SPECTRUM
3Ø PAPER Ø:INK Ø:BORDER Ø:CLEAR 49151
4Ø POKE 23624,Ø:CLS
5Ø LET A=PEEK 23631+256*PEEK 23632+5
6Ø LET B=PEEK A:POKE B,111:LOAD ""SCREEN$
7Ø LOAD ""CODE:POKE B,Ø:POKE 6Ø19Ø,Ø
8Ø POKE 63126,Ø:RANDOMIZE USR 49152
```

RAMBO III

2ème PARTIE



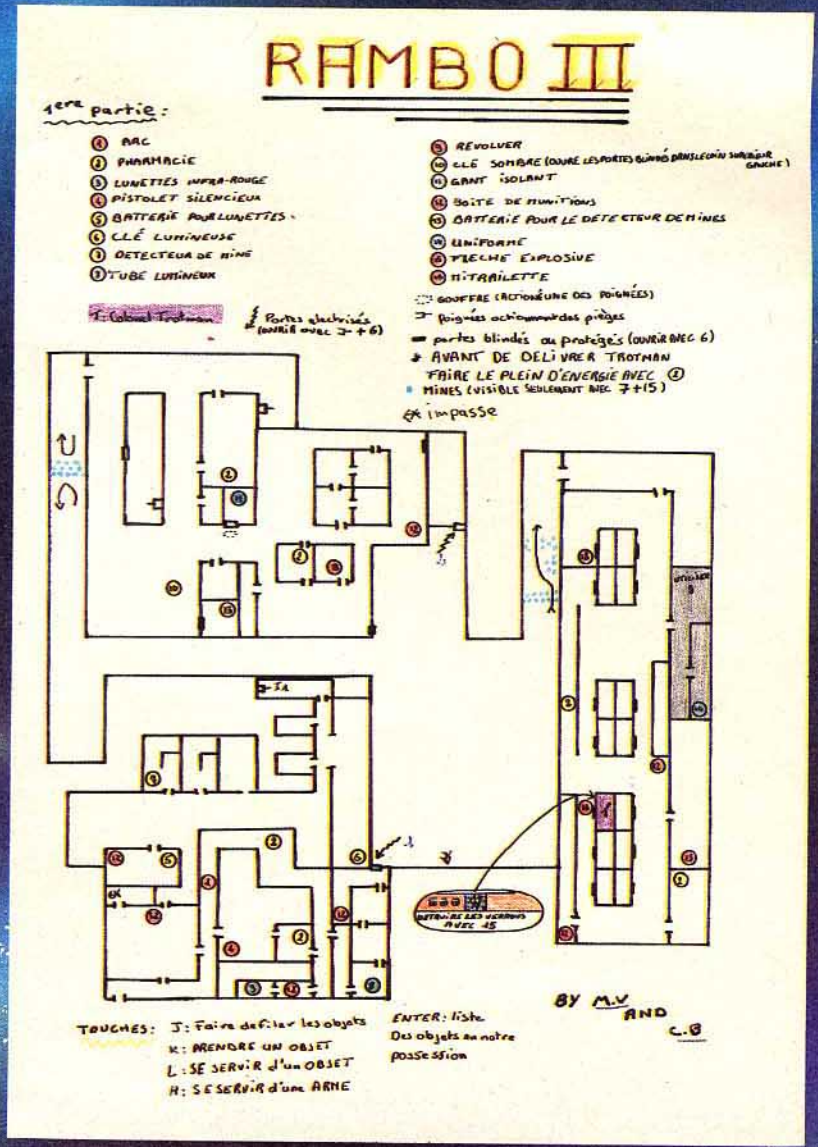
M.V & C.B

RAMBO III



COMMODORE

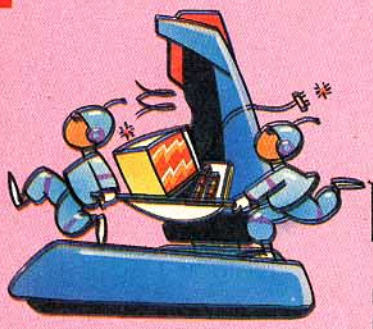
```
 1 REM Vies infinies, invulnérabilité sur différentes parties
 2 REM pour COMMODORE
 1Ø POKE 53281,1:POKE 5328Ø,1:PRINT CHR$(147):POKE 646,4
 2Ø FOR I=349 TO 444:READ A: POKE I,A-5:B=B+A:NEXT
 3Ø IF B=1Ø868 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
 4Ø INPUT"Nombre de bombes à ramasser dans la 2ème partie (Ø-255) ";V
 5Ø POKE 4ØØ,V:PRINT"Insérer l'original et appuyez sur 'RETURN'"
 6Ø INPUT V$:POKE 816,93:POKE 817,1:POKE 2Ø5Ø,Ø:LOAD
 7Ø DATA 37,17Ø,249,174,37,146,191,8,174,117
 8Ø DATA 146,192,8,174,6,146,193,8,1Ø1,174
 9Ø DATA 128,146,94,6,174,6,146,95,6,1Ø1
1ØØ DATA 174,1Ø1,146,61,54,174,178,146,133,22
11Ø DATA 174,31,146,1Ø9,26,174,57,146,11Ø,26
12Ø DATA 174,6,146,8Ø,25,174,174,146,191,2Ø
13Ø DATA 174,178,146,192,2Ø,174,146,146,193,2Ø
14Ø DATA 174,17Ø,146,194,2Ø,174,21,146,195,2Ø
15Ø DATA 174,96,146,197,2Ø,174,36,146,198,2Ø
16Ø DATA 81,5,9,79,73,88
```



ATARI

Pour pouvoir changer de tableaux, il suffit de taper dans la page des HIGH-SCORES : 'RENEGADE' puis le numéro du tableau correspondant. (avec le pavé numérique).

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

SOLOMONS KEY
Les lecteurs. Q.10055
Nous reposons cette question face au nombre considérable de lecteurs qui sont dans le même cas. Comment passer le 19ème niveau, je craque . Avez vous des pokes ?

BRUCE LEE
Grégory. Q.10486
Comment peut-on faire pour aller dans les montagnes.

RAMBO III
Un lecteur. Q.10488
Au niveau 1, je trouve des clefs, des lunettes etc... Mais quand s'en sert-on? D'autre part, je ne trouve pas les flèches explosives, l'uniforme, les gants ni le colonel Trautman ou les prisonniers Afghans. Comment passer le niveau 1, SVP? Merci d'avance.

SHORT CIRCUIT
Seb. Q.10489
J'ai un problème. Je ne comprend rien du tout, que faut-t-il faire? Je n'arrive pas à sauter au-dessus des gros plans d'eau, je ne fais que de m'enfoncer dedans. Merci

VENOM STRIKES BACK
Christophe. Q.10490
Comment et à quoi servent les codes que l'on trouve à la fin de chaque niveau? Je les connais, mais je ne sais pas m'en servir.

OPERATION WOLF
Stéphane. Q.10505
Alors que mes balles et mes grenades s'épuisent, à une vitesse folle, je n'ai qu'un seul désir, un listing qui me les rendraient infinies! Mille merci d'avance.

SAPIENS
Benoit. Q.10491
Comment réussir à tailler une hache ou une sagaie correctement.

SRAM
Benoit. Q.10492
Que faut-il dire devant le lutin, comment prendre le glant devant le sanglier? Merci.

RANGER 3
Raphël. Q.10493
Comment accéder au chateau?

COMBAT SCHOOL
Vincent. Q.10487
N'auriez-vous pas des pokes ou des trucs, astuces, car je n'arrive pas à passer le premier tableau.

ARKANOID
Marie-France. Q.10494
Y a-t'il un truc pour changer de tableau comme on veut pour Arkanoid en compilation?

WIZARD'S LAIR
Marie-France. Q.10495
Quel est le code d'accès à l'ascenseur?

GOONIES
Marie-France. Q.10496
comment sort-on du tableau I.

GREAT ESCAPE
Un lecteur. Q.10497
A quoi sert la radio?

GAUNTLET II
Médéric. Q.10498
Y-a-t'il des astuces, car je suis bloqué dans ce jeu. Merci.

GREAT ESCAPE
Dominique. Q.10499
Comment s'évader? Comment trouver la torche et où aller après avoir été dans le tunel? Répondez moi vite. Je deviens fou. Merci.

RAMBO
Un lecteur. Q.10500
Comment détruire le gunship?

HMS COBRA
Limons. Q.10501
Comment peut-on couler les sous-marins, croiseurs et destroyer allemand? Qu'est-ce que le "FW Condor" et comment le détruire?

HARRY AND HARRY
Limons. Q.10502
Quels sont les codes dans ce jeu? Une solution complète serait sympa. Merci à mon sauveur.

AU REVOIR MONTY
Limons. Q.10503
Pourrai-je avoir des vies infinies sur CPC 464? Merci.

FREDDY
Xarq. Q.10504
Au secours! Que faut-il faire pour pouvoir entrer dans la base?

CAPTAIN AMERICA
Un lecteur. Q.10506
Comment entrer le code, et à quoi sert-il?

CHERRY PAINT
Eric. Q.10507
Dans ce logiciel de dessin, est il possible de tracer des cercles? Si oui, comment? Merci d'avance!

EXPLORA
Arnaud. Q.10508
Dans la préhistoire, je trouve l'os, les branches et les feuilles séchées, la branche. J'allume

le feu de l'entrée de la grotte. Mais dans celle-ci je ne trouve rien. Que faire?. En Inde Comment ouvrir la porte que l'on trouve en sortant de la machine? Merci d'avance.

BATMAN
Jérome. Q.10509
J'arrive devant mon ami. Qui a été enlevé, mais il est attaché, et je n'arive pas à le détacher, Help!

MANATHAN 95
Olivier. Q.10516
A quoi sert l'espèce de carte qui se trouve à droite, pourquoi le point se déplace à l'inverse de vos commandes. (CPC 464).

NEMESIS
Erik. Q.10512
Vous n'auriez pas un listing, je souffre attrocement (et mon joystick aussi!).

PLATOON
Jérome. Q.10510
Que faut-il faire quand on est aux cabanes?

OVERLANDER
Erik. Q.10511
Comment opérer pour faire une bonne course? Que faut-il prendre.

LEGEND OF KAGE
Erik. Q.10513
Quand j'arrive à la fin du premier niveau, je ne vais pas plus loin, que faut-il faire?

DRAGON'S LAIR
Erik. Q.10514
Comment faire pour grimper sur le disque flottant?

BAD MAX
Stéphane. Q.10515
Que faut-il faire pour y jouer?

A320
Grégory. Q.10517
Que faut-il faire aprés avoir éviteé les trois montagnes?

PROHIBITION
Christophe. Q.10518
Que faut-il faire lorsqu'on entre dans la première maison, je perds inévitablement une vie! Merci.

REPONSES

EXIT
Sébastien. R.10203
Quand tu arrives dans le labyrinthe en 3D, il faut trouver les 2 jeux d'arcades (comme pour les outils); pour y pénétrer, il faut se diriger droit, sur les murs dont le bas est orange. Il ne faut rien faire chez le sage. La bouche sert à manger pour remonter l'énergie (en bas, à droite). Il n'y a pas de perceuse, c'est un reveil qui remonte instantanément l'énergie quand celle-ci est à plat. Le livre sert à lire les livres que tu trouves dans certaines salles du jeu (le code de déchiffrage du livre est: a=z, b=y etc...)

GAUNTLET
Sylvain. R.10279
Il n'y a pas de fin.

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE
Florent. R.10287
Et bien si, il y a une clef, Yannick avait tort. La clef qui permet d'ouvrir le placard est dans le paquet de cigarettes qui se trouve dans le tiroir du bureau à l'intérieur de la tour. Pour tuer l'araignée, il faut prendre une massue qui se trouve hors de la tour. Pour la tuer, il faut la lancer sur lui.

FLYING SHARK
Lionel. R.10304
Si tu veux passer le deuxième tableau, il faut que tu n'utilise pas tes bonus au premier et que tu essai d'en gagner un. Pour gagner un bonus au début du 2ème il y a 6 avions qui apparaissent si tu les tue tous tu a un bonus ou un double tir. Ensuite tu a trois bateaux d'où sortent des chars. Tu te mets en face du bateau de gauche et tu detruis les chars ainsi de suite. Ensuite il y a un bateau qui apparait tu dois éviter ses tirs sans te mettre en face.

KUNG-FU MASTER
Un bidouilleur. R.10319
Ceci est un problème de réglage des têtes de lecture. Pour régler les têtes de lecture, il y a un petit trou à l'endroit ou on met la cassette, appuie sur play et enfonce un tournevis dans le trou, tourne doucement , à tatons, jusqu'à avoir la meilleure fiabilité.

MARCHE A L'OMBRE
Un lecteur. R.10340
Après avoir entièrement monté la moto avant 20H, téléphoner et dire "prépare toi, j'arrive".

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE
Fabien. R.10357
Aller derrière la tour où il y a un passage dans le mur. Avancer pour entrer dans la tour. Ouvrir le tiroir de la commode, prendre le paquet de cigarettes, aller à gauche, tuer la mygalle avec la massue que vous aurez trouvé au bord de l'île, ouvrir la trappe, prendre la torche, aller allumer dehors, retourne dans le toit, descendre dans la trappe et charger la 2ème partie. (NDLR:La suite arrive bientôt).

MARCHE A L'OMBRE
Un lecteur. R.10385
Après avoir demandé à Germaine où est le moteur, il est préférable d'aller dans le cul de sac proposé.

MIAMI VICE
Micromag. R.10399
Rappelons rapidement le but de l'aventure: tu est Sonny Crockett ou Ricardo Tubbs, les deux flics de Miami, et tu veux mettre un peu d'ordre dans la pègre locale. Pour cela, tu disposes des lieux et horaires de rendez vous des trafiquants. A toi d'arriver au bon endroit et au bon moment. Pour arrêter un gangster transportant des preuves, il te faut rentrer au lieu de rendez-vous entre 4 et 8 minutes après l'horaire. Si tu arrives moins de 4 minutes après le début de la réunion, les gansters auront fui mais tu trouveras des preuves. Bonnes chance...

CAPTAIN BLOOD
Micromag. R.10403
On se calme! On insère sa disquette ou sa cassette dans le lecteur, on charge, on choisit sa langue, et là, l'ordinateur te dépose en vue d'une planète. C'est sur celle-ci que tu dois commencer! Choisis l'icone "Mission Oorxx Contact" et te voila sur la planète. L'idéal est de commencer par Yoko, le petit Izwal (représenté sur la jaquette). Recharge le jeu plusieurs fois et répète les opérations décrites ci-dessus. (NDLR:La rédac remercie ce fanzine sympa)

5ème AXE
Fred. R.10408
Il faut ramasser tous les objets et attendre d'être transporté dans le temps. Si tu survis, tu recommenceras, mais cette fois tu avanceras plus dans le temps. Bonne chance!

PROHIBITION
Fred. R.10410
Fastoche!!! Il faut juste déplacer le viseur vers les tueurs et appuyer sur FIRE pour leur zigouiller la ratiboise. Sers-toi des fléches, mais fais gaffe au temps!!

COMBAT SCHOOL
Frédéric. R.10414
A ce jeu, on peut jouer soit avec les touches, soit avec le joystick. Mais si on prend les deux à la fois, Je m'explique, Tout d'abord, appelle un pote a toi, ensuite tu prends les touches (Q, W, O, P) pour clavier QWERTY et tu passes le joystick à ton congénére. Appuie sur 1 et 2 suivant le nombre de joueur que tu désires. Quand l'ordinateur aura donné le départ, tu appuieras par intermittence sur les touches pendant que ton pote manie le joystick de gauche à droite. Ainsi tu iras deux fois plus vite.

LAS VEGAS
Franck. R.10444
Les codes sont pour la deuxieme partie: BBBBBBBB et pour la troisième OLAAGAKA. Voici quelques indices pour la première partie. Une fois en bas de l'immeuble, aller à gauche se placer sur l'argent. appuyer sur la barre d'espace (ou le bouton ACTION) et composer avec le curseur (se placer sur les touches du dessin). Le 13920: un message dit :"Ca va, ça va, j'arrive" alors, aller au taxi, monter à l'arrière et vous irez à la partie 2. si cela ne marche pas recomposer le 13920.

LEGEND OF KAGE
Théo. R.10446
Tu passes automatiquement aux autres tableaux mais il faudra pas te faire tuer. Chaque fois que tu meurs, il faudra recommencer le tout.

KUNG-FU MASTER
Sylvain. R.10197
Pour tuer le gardien du 5ème niveau, il faut effectuer plusieurs prises, sinon il vous tue.



l'annonce

AMIGA

CONTACT

13 N°2001188
Cherche contacts sérieux et sympas sur Amiga 500. Que vous soyez débutants ou pros. n'hésitez pas. Cherche aussi extention, 4 manettes, (Hotball...). Contacter AUBIN Jean-Michel. Cité les Raumettes Bat. H1. 13700 MARIGNANE.

30 N°2001128
Amiga 500. Cherche contacts sur toute la France, pour échanger jeux, docs. etc... (débutants acceptés). Ecrire ou envoyer liste, réponse assurée. M. DURANO Richard. 43 Rue Sainte Perpétue. 30000 NIMES.

75 N°2001149
Amiga 500. Cherche contact pour échange de jeux et autres. Possède : Barbarian, O. Wolf, Defender of the Crown, Purple Saturn Day, Sword of Sodom, Falcon, Starglider, Mach 3 etc... Appeler DUMAS Matthieu. 11 Bis Rue Pigalle. 75 PARIS. Tel.: 48.80.37.92.

92 N°2001180
Hello! Je possède un Amiga 500 et je cherche un cont. pour faire des sup. Mega échanges. Ecrire à SCHWEYER Patrice. 18 Rue de Bagneux. 92330 SCEAUX. (Réponse assurée). Salut!

ECHANGE

27 N°2001134
Echange ou vend news sur Amiga. Possède : Opération Wolf, Falcon, Double Dragon, Thunder Blade, Katakis, Hybris, Speed Ball, Daley Thomson, Outrun, Italy Soccer, Menace. Envoyez vos listes à QUERE J.M. 8 Rue du Prat. 27100 VAL DE BREUIL.

75 N°2001172
Cherche contacts sur Amiga, surtout utilitaires (domaine public) Requin s'abstenir!!! Cherche aussi solutions (jeux). VOLIOTIS Nicolas. 2 Villa Dancourt. 75018 PARIS. Tel.: 42.54.96.48.

VENTE

24 N°2001183
Halte! Ne bougez plus! Vend dernières News & Amiga à bas prix. Uniquement en Dordogne (24). MIAAGERS. Contacter JOUVENT Thierry. St Martin de Ribérac. 24600 RIBERAC. Tel.: 53.90.01.81. ou Laurent. Tel.: 53.90.15.19.

46 N°2001165
Vend Amiga 500 + écran couleur 1084 + livres + jeux & utilitaires dont, digipaint + Joystick. Le tout pour 5000 Frs. BOISSE Michelle. Alimentation Restaurant du Lac Payrignac. 46300 GOURDON. Tel.: 65.41.28.33.

91 N°2001143
Vend Amiga 1000 + souris + clavier + logiciels (encore sous garantie) : 3500 F. Vend lecteur Amiga 1010 (neuf) : 1000 F. Demander ANCTIL Jérôme. 8 Rue St Antoine. 91150 ETAMPES. Tel.: 60.80.10.85. (après 19h). Essonne/Paris. Urgent.

92 N°2001159
Vend pour A500 progs. utilitaires et jeux. Cherche contacts sérieux pour échanges et essayer de former un club. Contacter PINTO M. Paulo. 4 Allée du Clos Mollet. 92190 MEUDON. Tel.: 45.34.39.17. (de 15h à 17h45 le lundi/jeudi/vendredi). A bientôt!

AMSTRAD

ACHAT

71 N°2001182
Achète N° CPC 1 à 9- 12 à 15- 17 et 18. Faire offre. Donne jeux sur DK si réponse rapide. LORRAIN Roger. 23 Rte. de Fretterans. 71270 PIERRE DE BRESSE. Tel.: 85.72.82.12.

75 N°2001198
Cherche disks (utilitaires, jeux, éducatifs), pour 6128. Eventuellement souris, imprimante (petit prix). Envoyer liste et prix à BOUREGAA A. 103 Avenue Parmentier. 75011 PARIS.

CONTACT

59 N°2001190
Recherche en cassette Macadam Bumper, Fruity Franck, Asphalt. Faire offre à M. MANTEL Michel. 32 Rue Prosper Franck. 59160 LOMME. (Ne pas tel. SVP).

62 N°2001125
CPC 6128 vend softs, voir liste : jeux, éducatif, utilitaire, classé (x). (Echange s'abstenir). Ecrire à SAINTY Willy. 178 Chardonnerets. 62155 MERLIMONT. Tel.: 21.09.54.75.

79 N°2001191
Cherche contact pour échange de solutions, de plans, de trucs pour CPC 6128. Ecrire à GARNIER Alain. 56 Rue du Dixième. 79000 NIORT STE PEZENNE. (Réponse assurée).

ECHANGE

77 N°2001173
Cherche contacts. Possède : Tiger Road, Turbo Cup, Opération Wolf, Rastan, Cybernoïd II... sur DK. Cherche Rambo III et Crazy Cars II. GUERBERT Eric. 8 Rue de la Clairière. 77380 COMBS-LA-VILLE. Tel.: 60.60.87.00. (après 18h).

80 N°2001181
Echange sur Amstrad disk nombreux jeux (possède : 944 Turbo Cup, Airborne, Ranger, Off Shore Warrior...). Envoyez-moi vos listes à DEMABRE Arnaud. 366 Rue d'Hornas. 80650 VIGNACOURT. Tel.: 22.52.82.52. (après 18h). A bientôt!

94 N°2001136
Echange news sur 6128. Envoyez vos listes à M. BANDET Eric. 30 Rue des Ardoines. 94400 VITRY S/SEINE. Tel.: 46.81.86.64. (après 18h). Salut à tous!

VENTE

06 N°2001131
Vend Amstrad CPC 6128 mono + adaptateur TV + nombreux jeux : (Trantor, Gryzor, Beyond, Rygar) + manettes + doc. + nombreuses revues. Prix : 2000 F. ERCOLE Damien. 23 Bld. Carnot. 06300 NICE. Tel.: 93.56.83.02. (après 19h).

18 N°2001163
Vend lecteur de disquettes 3" pour CPC 6128. Prix : 800 Frs. SOPALSKI Michel. 4 Rue Georges Brassens. 18240 LERE. Tel.: 48.72.53.57.

21 N°2001166
Vend CPC 464 couleur (sous garantie) + 1 crayon optique + 2 Joys. + nombreux logiciels + revues & livres inform. + 1 cassette pl. de listings. Prix : 2900 F ou moins jusqu'à 2700 F. Ecrire à HENAUX Alexis. 15 Rue des Narcisses. 21300 CHENOVE.

60 N°2001178
Vend Amstrad 6128 couleur + lecteur 5" + Station 6128 + utilitaire + jeux + disco + solution + Class. Weka + revues + livres + cadeaux. Le tout : 6190 F. PIQUET. 154 Rue du Limon. 60170 RIBECOURT. Tel.: 44.76.91.39.

62 N°2001176
Je suis l'auteur d'un prog. permettant de jouer de 8 à 24 N° au loto. Réduction des mises de 80% de 8 à 10 N°. CPC 464 + DDI CPC 6128. Me contacter pour PC Doc. BARNE J.N. 22 Nungesser et Coli. 62100 CALAI.

68 N°2000885
Vend CPC 464 moniteur couleur + nombreuses cassettes de jeux + 1 Joystick + 1 cordon pour branchement de 2 manettes + 1 livre basic. Le tout moins de 2 ans. Prix : 2900 F. FISCHBACH Guy. 1 R. des Bleuets. 68300 ROSENAU. Tel.: 89.68.35.48. (après 17h30).

75 N°2001144
CPC 6128 couleur (dec. 88). (Sous garantie) + jeux (nombreux news) + 2 Joysticks + 1 doubleur + disks + magazines (t.b.e.). Prix : 3600 F. Demander LE GUEU Philippe. 56 Rue Riquet. 75019 PARIS. Tel.: 40.36.04.30. (après 18h).

75 N°2001154
Urgent! Vend ordinateur Amstrad CPC 664 (neuf) + moniteur + cassettes jeux (neuf) pour 1500 F. Contacter JOUAN Alexandre. 25 Impasse du Moulin Vert. 75014 PARIS. Tel.: 45.45.41.74.

75 N°2001179
Vend 1200 F. Amstrad CPC 464, avec moniteur monochrome ou 700 F sans moniteur. Contacter BERNA Raphaël. 15 Passage du Génie. 75012 PARIS. Tel.: (1).43.72.64.64. (Répondeur).

75 N°2001189
Vend Amstrad CPC 464 couleur, (en bon état). + 1 Joystick + nombreux jeux. Prix : 2200 F (à débattre). SCAILLIEREZ William. 59 Rue Saint-Blaise. 75020 PARIS. Tel.: 43.70.55.41.

77 N°2001138
Vend 6128 couleur (garantie) + interface TV + manette + nombreux disks de jeux

COCHEZ LES RUBRIQUES CONCERNANT VOTRE ANNONCE:

STANDARD

☐ AMSTRAD ☐ COMMODORE
☐ ATARI ☐ SPECTRUM
☐ AMIGA ☐ AUTRES

RUBRIQUE:

☐ ACHAT
☐ VENTE
☐ CONTACT

TARIFS:

☐ 1 PARUTION 25F

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

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

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

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

+ rallonge, écran, clavier + cordon K7 + cordon Amcharge (t.b.e.). Prix : 4500 F. M. XAN Ngo. 15 Cours du Luzard. 77186 NOISIEL. Tel.: 60.06.21.39. (de 19h à 21h).

78 N°2001142
Vend CPC 6128 couleur, lecteur de cassettes, nombreux jeux, Joystick, livres, imprimante DMP 2160 avec imprimante : 3500 F, sans imprimante : 2500 F. PLANTIER Roger. 4 Allée des Sycomores. 78350 JOUY EN JOSAS. Tel.: 34.65.15.02.

78 N°2001168
Vend moniteur Amstrad mono. GT65 + housse : 500 F + interface TV MP1 : 300 F. (Vendu ensemble ou séparément). Demander DUC Philippe. Le Caravelle. 4 Allée Alfred Sisley. 78160 MARLY LE ROI. Tel.: 39.58.97.27. (après 18h).

78 N°2001185
Vend Amstrad CPC 6128 couleur + Joystick + livres + nombreux programmes (divers jeux et utilitaires). Prix : 2800 F. GAUMER Frédéric. 49 Rue Mozart. 78140 VELIZY VILLACOUBLAY. Tel.: 39.46.85.29.

91 N°2001157
Vend CPC 6128 couleur (excellent état, sous garantie) + nombreux jeux. Prix exceptionnel : 3000 F. Contacter BRIEY Fabien. 2 Rue Nationale. 91670 ANGERVILLE. Tel.: 64.95.20.59.

91 N°2001192
Vend disks : The Pawn, Maître des Ames, Meutre sur Atlantique, Dieux de la Mer, Incantation... Appeler COUTELIER Sandrine. 14 Avenue de Bourgogne. 91300 MASSY. Tel.: (16.1).60.11.73.94. (après 18h30).

93 N°2001161
Vend CPC 6128 couleur + nombreux jeux + Joys. + dbl. de Joystick + boite de rangt. + revues et progs. Jeux news : Tiger Road, Thunder Blade, Rambo III etc... Demander MARTINEZ Sébastien. 8 Rue Mar. Leclerc. 93400 ST OUEN. Tel.: 40.10.25.57. (ap. 19h).

94 N°2001132
Vend Kit Téléchargement Amstrad : 50 F. Disc Déactivor Spindizzi : 10 F. Super Ski : 60 F. Logiciel Loto : 250 F (valeur : 600 F). Demander SPITERI Jean-Pierre. 72 Av. Gabriel Peri. 94100 ST MAUR DES FOSSES. Tel.: 42.83.39.40. (le soir entre 18h et 21h).

94 N°2001155
Vend Amstrad CPC 464 (Azerty) + lect. de DK DD1 + adapt. péritel (branchement sur TV) + Joys. + nombreux jeux : Road Runner, Sorcery, Bombjack, Fire & Forget etc... Contacter HECQ Olivier. 4 Clos Pré de l'Etang. 94500 CHAMPIGNY. Tel.: 43.41.27.73. (18h).

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 VILLEMOISSON S/ORGE. Tel.: (1).69.04.38.77.

ATARI

ACHAT

92 N°2001170
Achète 520 STF + moniteur couleur. DUBOIS Nicole. 6 Rue Herold. 92250 LA GARENNE COLOMBES. Tel.: 47.82.09.12. (Région Parisienne).

CONTACT

13 N°2001160
Comment fait-on pour avoir des vies infinies sur TNT. Quel est le but du jeu. Contacter MONLEAU C. Les Pinchinades. 17 Allée de la Corvette. 13127 VITROLLES. Merci!

59 N°2001146
Cherche contacts sur 520 ST. Possède Hot News. Envoyez vos listes à LE CALVE Bruno. 28 Rue Marcel Bedene. 59155 FACHES-THUMESNIL.

78 N°2001145
Cherche contacts pour échange de softs et utils. sur 520 STF. Possède news. Demander MURIENNE Stéphane. 6 Rue Arsène D'Arsonval. 78200 MANTES LA JOLIE. Tel.: 30.33.31.23.

ECHANGE

54 N°2001133
Echange jeux sur Atari ST. Possède nombreux news : (Dragon Ninja, Zany Golf etc...). Demander AUBIN Bérenger. 18 Rue Hanzelet. 54110 HARAUCOURT. Tel.: 83.48.37.81.

61 N°2001187
Echange ou vend ultra news. Possède R-Type, Ik+, Thunder Blade, Opération Wolf et bien d'autres. Réponse rapide et assurée. Téléphoner à LEGRAND Pascal. N°2 Les Acacias. 61400 MORTAGNE AU PERCHE. Tel.: 33.25.32.17.

64 N°2001148
Echange softs sur 520 ST. Possède news (Speed Ball, Thunder Blade, Nebulus etc...). Ecrire à HOUSSIN D. 4 Allée Gauguin. BP 71 64150 MOURENX. Réponse assurée.

79 N°2001084
Atari 520 STF. Cherche contacts sérieux et rapides, 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

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.

42 N°2001177
Vend Amstrad CP 1512 mono + jeux : (Double Dragon, Platoon, Commando...) + utilitaires + Joystick + simple drive (Janv. 88). Vendu : 5000 F. PORTE Thomas. 30 Rue des Loriots Vallon de St Victor. 42230 ROCHE LA MOLIERE. Tel.: 77.90.47.40.

65 N°2001175
Vend 520 STF, double face, + jeux et utilitaires + souris + cables + 3 Joysticks + livres et revues. Achète Amiga 500. (Prix à débattre). FRAYSSE Patrice. 32 Av. Philadelphe. 65200 GERDE. Tel.: 62.95.53.65.

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

VENTE

35 N°2001153
Vend C64 + 1541 (garantie) + 1530 + MPS 803 + 6 Joysticks + nombreux jeux & utils. (Geos, Newsroon, Virgule, Senior) + livres + reset + nombreux disks. (Prix à débattre). BLONDEAU M. 2 Pl. de République. 35300 FOUGERES. Tel.: 99.94.27.47. (à toute heure).

44 N°2001162
Vend Commodore 128 + adaptateur péritel + lecteur K7 + nombreux jeux + nombreux accessoires (manettes + Tilt + adresses etc...). Prix : 3500 F. MUHLKE C. 3 Allée des Grillons. 44510 LE POULIGUEN. Tel.: 40.62.20.90. (le soir).

45 N°2001171
Vend Commodore 64 + jeux + Joystick + lecteur cassette. Prix : 2000 F. Demander DENIS Jérôme-Charles. 19 Rue des Villas. 45000 ORLEANS. Tel.: 38.54.05.62.

75 N°2001137
Vend C64 news + 1541 + moniteur couleur + Joystick + nombreux jeux à un prix fou de 2500 Frs. (à débattre). N'hésitez pas à me contacter. VUILLAUME Fabrice. 119 Rue Vercingetorix. 75014 PARIS. Tel.: 45.45.07.73. A bientôt!

77 N°2001141
Vend Commodore SX 64 portable + nombreux logiciels + livres + cartouche turbo + manettes a télécommande. Le tout en très bon état. MASCLEF Olivier. 103/85/87 Allée des Bocages. 77360 VAIRES S/MARNE. Tel.: 60.08.77.63.

77 N°2001164
Vend C64 + lecteur disk 1541 + K7 1531 + nombreux jeux + tab. graph. + stylo optique + 1 Joystick + livres + boite de rangement (t.b.e.). Prix : 3000 F. REVERRE Hervé. 4 Place du Parvis. 77130 MONTEREAU. Tel.: 64.32.40.45.

77 N°2001186
Vend Commodore 128D + mon. coul. hte. résol. + Power Cartridge + Jane. Px. : 4000 F. Vend aussi matls. télémats. et graph. (impr.). Moderne, lect. Contacter GROSSOT Ralf. 1 Rte. de Beaumont. ORMESSON. 77167 BAGNEAUX S/LOING. Tel.: 64.29.18.72. (ap. 18h).

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).

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.).

95 N°2001158
Vend C64 + lect. disk + K7 + moniteur couleur + manettes + jeux. Valeur : 5000 F cédé à 3300 F. Contacter SOUPA Arnaud. 3 Bis Rue Louis Muret. 95580 MARGENCY. Tel.: 34.16.54.59. (après 18h). Très urgent. Merci!

COMPATIBLE PC

CONTACT

93 N°2001152
Salut! Je m'appelle Florent. Je cherche des contacts sur PC et Compatible 5/4. J'ai Double Dragon, Popcorn, Gryzor etc... PONS F. 26 Allée Remond. 93190 LIVRY GARGAN. Tel.: 43.81.62.19.

VENTE

50 N°2001151
Urgent vend PC164 ODD (acheter en Juin 88) + jeux. Le tout : 7000 Frs. (valeur d'achat : 10000 Frs.). Contacter RAINFROY Romuald. 60 Rue Geoffroy de Montbray. 50200 COUTANCES. Tel.: 33.07.18.29. (après 19h).

77 N°2001147
Vend jeux pour IBM (boite et doc.). Occasion à saisir! (Zany Golf, Action Service, Phantom Fighter etc...). SANDORFI Jules. 13 Rue Jehan de Brie. 77000 MELUN. Tel.: 64.52.12.96.

THOMSON

ACHAT

91 N°2001174
Achète jeux pour TO7-70. Faire offres. CAVALLO Bernard. 10 Villa des Longeais. 91080 COURCOURONNES. Tel.: 60.77.09.64.

CONTACT

33 N°2001150
Recherche programmes de jeux et educatifs pour TO8. Envoyez vos réponses ou téléphonez à BABIAN Julien. "La Claire". Rue des Acacias. 33150 CENON. Tel.: 56.40.09.03.

VENTE

01 N°2001167
Vend ordinateur Thomson MO6 + lecteur de disquette 3,5 + souris + C.O. + moniteur couleur + clavier + manette + nombreux jeux. (Prix à débattre). CONDAMIN P. Thol Neuville S/Ain. 01160 PONT D'AIN. Tel.: 74.37.72.33.

13 N°2001184
Vend TO8 moniteur couleur, lecteur disq, lecteur K7, 2 manuels, crayon optique, nombreux jeux (t.b.e.). Prix : 4000 F (à débattre). ATHIAS Joseph. 62 Rue du Rouet. Les Jardins du Prado. 13006 MARSEILLE. Tel.: 91.79.01.21. (après 19h).

43 N°2001135
Vend MO5 complet (unité centrale + Joystick + jeux + livres + Lep., etc...). (t.b.e.) et peu servi. Le tout 1350 F. Possède news CPC 6128 pour 1000 F. Contacter GONNET Gilles. 5 Rue Chanteperdrix. 43000 LE PUY. Tel.: 71.02.70.69.

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).

78 N°2001169
Vend Thomson TO9 lect. de disk. + 2 Joysticks + manuel + nombreux disks. Acheté 10000 F cédé à 3700 F. Demander Tristan. 5 Square René Bazin. 78150 LE CHESNAY. Tel.: 39.54.58.99.

94 N°2001140
Vend Thomson TO7-70 + lecteur de disk et K7 + ext. 128K + ext. manette + crayon optique + nombreux jeux + livres. Le tout : 1800 F. COMPAGNON Alban. 8 Rue des Bûcherons. 94440 MAROLLES EN BRIE. Tel.: 45.69.28.75.

AUTRES

CONTACT

13 N°2001156
Club Informatique sur Cavaillon publie leur journal mensuel sur disquette Atari 3" 1/2. (News, bidouilles, utilitaires). Abt. poss. (Px. 40 F p/mois). Rgnent. et abt. à CLEMENT Francis. Lot. le Colombier. 13660 ORGON. Tel.: 90.73.03.23. ou 90.71.79.96.

VENTE

61 N°2001139
Vend jeux pour console Sega. Carte : 100 F. Cartouche : 150 F et 200 F. Phaser + Rescue Mission : 350 F. (Port compris). Etat neuf. Demander GERARD Luc. La Rue Ferree. La Gilardière. 61110 REMALARD. Tel.: 37.37.23.11.

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 .....