JOYSTICK HEBDO

N° 16 • 22 FEVRIER 1989 L'HEBDO DES JEUX MICRO INFORMATIQUE

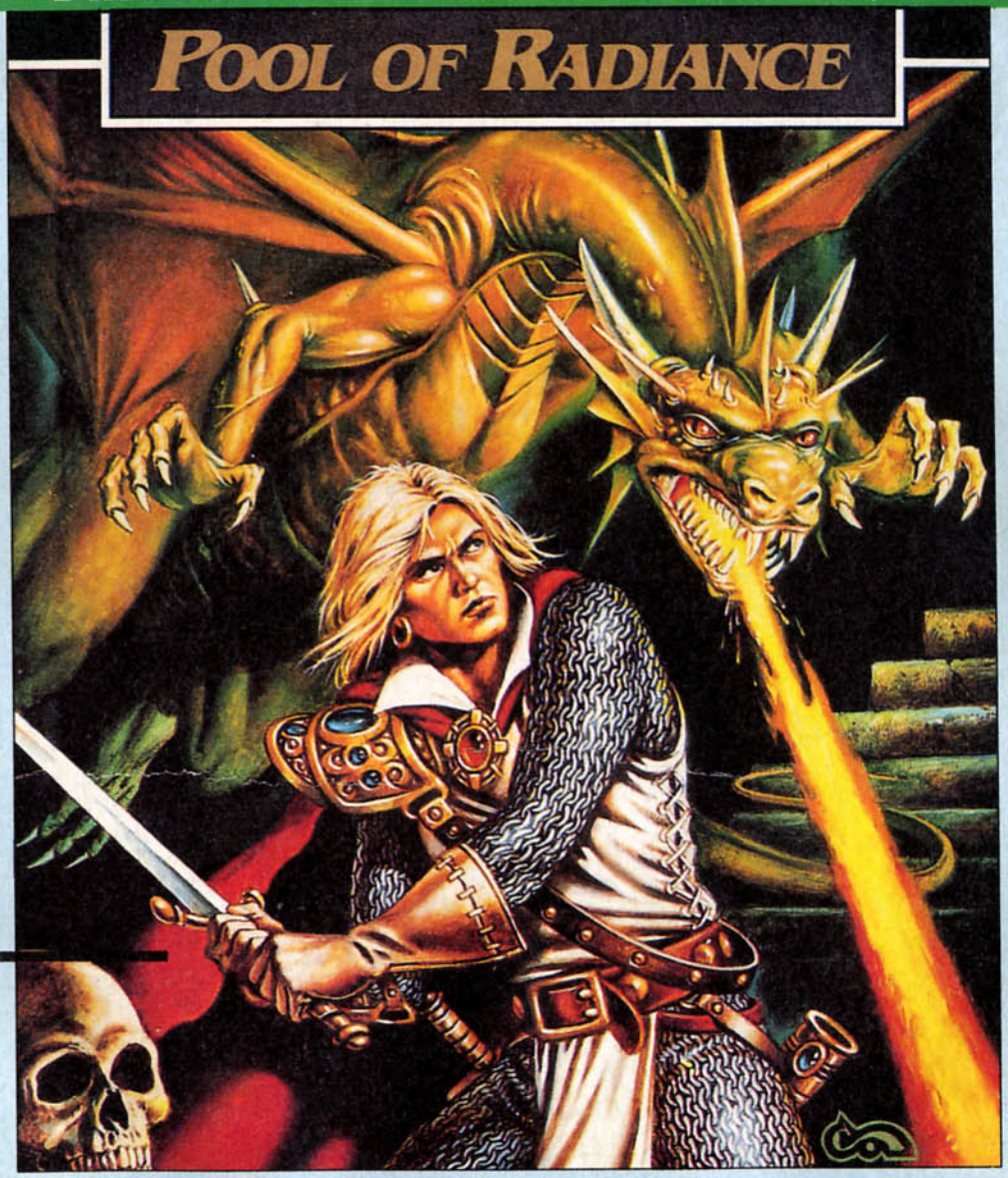
JEUX... CRACK
59 POKES
TRUCS
ASTUCES
VIES INFINIES

ZOOM
ZAC Mc KRAKEN
POOL OF RADIANCE - ISS - SPACE BALL - IK+ - HUMAN KILLING MACHINE - THE DEEP - ASTAROTH - AUSTRALO PITICUS - DISTANT ARMIES

GAGNEZ UN ATARI ST
CHAQUE SEMAINE SUR FR3

AMIGA CONNEXION
La nouvelle rubrique des news

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



DOSSIER THUNDERBLADE FOR EVER

J'APPRENDS SPRITES EN ASSEMBLEUR

T 2788 - 16 - 10,00 F
3792788010001 00160

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
- ☐
- ☐ 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°16 du 22 février1989

4 ZOOM
Toutes les News...

7 COMMENT GAGNER un ATARI ST

9 AMIGA CONNEXION
La nouvelle rubrique de ZOOM

12 J'APPRENDS
La gestion des Sprites en Assembleur

14 LE KO de la semaine
BOOT B sur ATARI ST

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

22 DOSSIER
THUNDERBLADE for ever

24 ZE ROCKIN' ZOYSTICK
La nouvelle rubrique de GBD

25 JEUX
50 Maxi 45 T de Bio Challenge à gagner

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

28 J'ANNONCE
Vos P.A. classées

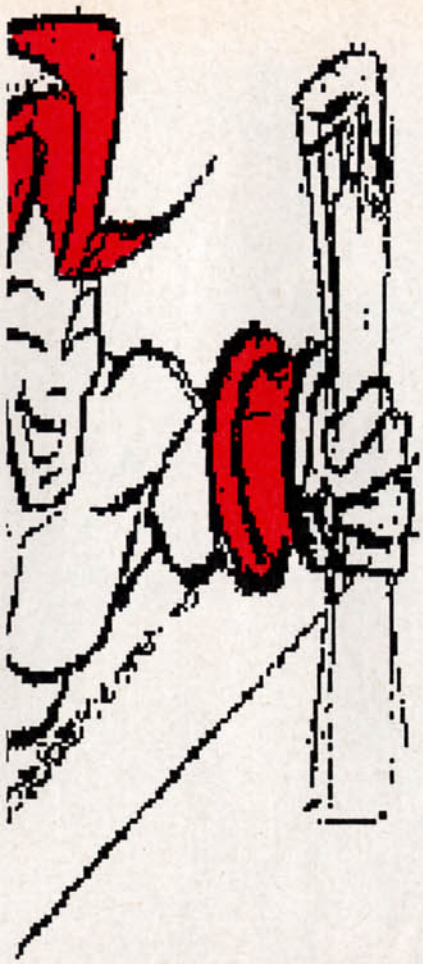
Ce numéro a été tiré à 62 000 exemplaires

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

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

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

JOYSTICK Hebdo
177, rue Saint Honoré
75001 PARIS



Oeufs...?
Salut les fêlés

Plus que quelques heures avant de récompenser les softs que vous avez choisis. Alors, n'oubliez pas de regarder vendredi 24 février à partir de 18h "Drevet vend la mèche" sur FR3 pour découvrir le 1er Palmarès des JOYSTICKS D'OR.
A partir de ce numéro, un des plus grands spécialistes de la Galaxie sur Amiga, Cris de Quéant va animer pour vous en direct des USA, chaque semaine, notre nouvelle rubrique "Amiga Connexion", consacrée aux images de synthèse, à la vidéo et à tout ce qui touche votre bécane préférée.

Vie Infinie à tous
Joy's Team

50 GAGNANTS AU GRAND CONCOURS UBI SOFT - NIGHT HUNTER

Le premier prix revient à Denis BLANQUET qui va recevoir un MAGNETOSCOPE

Pour 19 autres veinards, il s'agit d'un SOFT :

BARTHELEMY Philippe,
BELDI Lydia,
BOUDJELLAL Yasmina,
CAMPABADAL Patrice,
CANTANTE Manuel,
CARLIER Tatiana,
CHRISTOU Mickaël,
COMBELERAN Benjamin,
DHEILLY Gérald,
DUBOIS Romuald,
ESCOURDON Stéphane,
FERCOT Laurent,
GUERTNER Frédéric,
MICHEL Martial,
PLENEL Myriam,
PRIN Jérôme,
ROUBERTIE Christian,
ROUCHAVILLE Benjamin,
PALERMO Alain,

Attendez, ce n'est pas fini, il en reste encore 30, avec un T-shirt ou des surprises

ABRARD Christophe,
BEDAULT Noelle,
BELKATIR Samir,
BERTHOMME Pierre,
BEUCLET Nicolas,
CHARLEMAINE Yves,
COSTIL Nicolas,
CREMONA Fabien,
FAURE André,
FERLING Guillaume,
FRANCOIS Alexandre,
GABE Yannick,
GARBAY Sébastien,
KERSIMON Wilfried,
LE CHARPENTIE Sébastien,
LEBARON Cyril,
MANFREDINI Francis,
MARCHAL Mikaël,
MATHIVET Thomas,
METTAUD Olivier,
MOREAU Christian,
MOURGUIART Frédéric,
PENAUX Sonia,
PLENEL Myriam,
QUENTIN Aude,
ROUSSELLE Laurent,
THILL Olivier,
VASSE Christophe,
GUERREIRO Louis,
MONGE Jean-Noël

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

POOL OF RADIANCE



LE CHAUD-SHOW DE LA SEMAINE

POOL OF RADIANCE

Des mois, cela faisait des mois que j'attendais POOL OF RADIANCE, pourquoi m'avoir fait autant attendre moi le fan d' AD&D (Advanced Dungeons & Dragons pour les non-initiés) et enfin, un soir ou je n'y croyais plus, il me tomba dessus juste au moment ou j'allais perdre espoir et me jetter par la fenêtre. Lui, lui, ohhhh luiiiiii !!!!! Quelle fut ma joie, ma surprise ahhhh, les mots me manquèrent pour décrire tout ma satisfaction, et c'est donc d'une main fébrile que j'insérais l'une des quatre disquettes double faces dans mon drive. Après quelques instants je vis scintiller le titre sur un écran noir avec une musique médiévale en guise de fond sonore. Ahhhh, c'est là que



je m'évanouis pour la première fois de la soirée, qui soit dit en passant allait être très très longue !!! Donc, après être revenu à moi, je pus rentrer le code de protection que me demandait l'ordinateur, d'ailleurs, c'est beaucoup mieux qu'une protection sur la disquette elle-même, ce qui occasionne parfois, un scratch de tout le disk. Bon ceci étant fait, je décidais de créer une équipe, après un tirage au sort de toutes mes caractéristiques de base l'ordinateur me demanda de choisir une race à mon perso. ainsi qu'un métier (thief, fighter, magician, cleric, sans compter les persos à double métier), puis un alignement. Ceci fait, je sélectionnais la tronche de mon bonhomme (ou de ma bonne femme) ainsi que son corps (aussi valable pour les femmes !!!!!!), puis le type de figurine qui représenterait mon perso à l'écran lors des scènes de combats. Bref l'intégral du jeu de rôle. C'est alors que l'aventure commença vraiment, par un changement de disquette, puis par une visite guidée de la ville me fut offerte par un ami forgeron. Après m'être balladé avec toute mon équipe dans la ville et m'être équipé je partis réellement à l'aventure en franchissant la «slums gate» qui me conduisit à mon premier combat. Là, devant mes yeux emmerveillés s'offrirent à moi plusieurs options: Fuire, parler, combattre, acheter (sous-entendu corompre). Je me décidais à combattre pensant que ces 5 orques n'étaient là que pour effrayer le monde. Mal m'en prit, car après trois assauts donnés je me retrouvais avec 3 personnages en moins dont mon guerrier, mon magicos, et mon clerc, bref j'étais mal barré. Je me décidais donc à attirer tout ce beau monde dans un coin, histoire de progresser dans l'aventure. Et c'est alors que ces trois bâtards (les orques) m'attaquèrent dans le dos, ahhhh les lâches !!! C'est ici que s'acheva mon aventure, plutot courte mais ce n'était qu'un départ, car j'allais prendre ma revanche...



Pool of Radiance (qui est le jeu de rôle du siècle) par SSI 4 disquettes + une énorme doc.

Ed. SSI

disponible : PC + C64

Testé sur C64



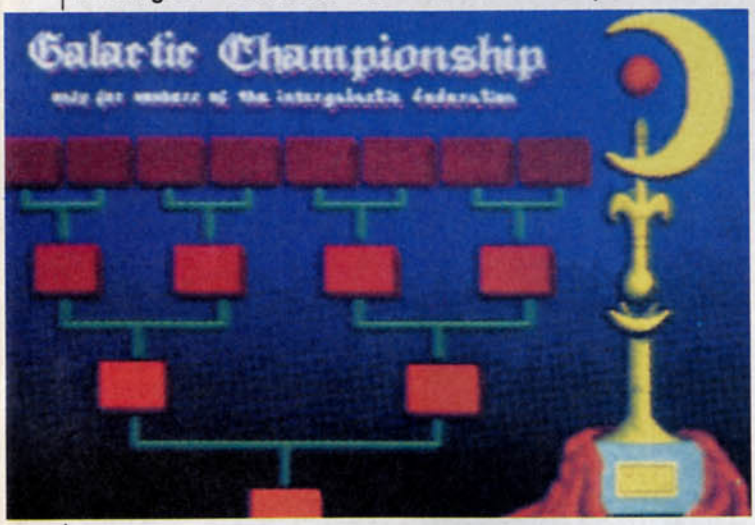


TIMBER

SPACE BALL



Il était humain de penser que cette saloperie de mode du casse-brique était terminé...et PAF! Le dernier soft de RAINBOW ARTS est tombé sur mon bureau comme la misère sur le bas peuple! Ah!, l'histoire est au dos de la jaquette, on va lire pour rigoler un peu! En 2164, les JITTER-BOBS envahissent la planète UTALLIS! Trés joueurs, les JITTER vous échangent la liberté des utalliens contre une partie de «spaceball»... Il ont dut se torturer l'esprit pour trouver un scénario aussi profond! Le jeu est un mélange de casse-brique et de ces anciens jeux de tennis, comme l'on en trouvait sur les premiers jeu vidéo, où deux rectangles servaient de raquettes et un pixel de balle, le tout vu du dessus. Le mur de briques à détruire se trouve derrière les raquettes, et ne comporte qu'un type de brique n'apportant aucune capsule ou autre option comme la plupart de ses confrères. Le but du jeu est évidemment de détruire le mur de l'adversaire pour marquer un but dans l'espace ainsi libéré. Le joueur adversaire doit dérouter votre balle pour quelle n'aille pas frapper son mur mais aussi l'ajuster adroitement pour qu'à son tour elle revienne dans votre camp avec un angle, une vitesse et un effet destructeur. Bien évidemment, des obstacles empêchent une traversée trop facile de la balle (un simple rond sans autre apparat). Il y en a deux types: les premiers sont des sortes de sprites difformes et variés sans réelle ressemblance avec quelque chose de connu, les autres sont des sortes de gros bumpers disposés sur les bords du terrain, et qui se font une joie de renvoyer la balle partout, sauf où l'on voudrait! Une grosse bulle jaune apparait aléatoirement à l'écran et permet, si la balle la traverse, d'obtenir des bonus, eux aussi aléatoires, cela va du ralentissement de la balle à l'agrandissement de la raquette, rien de vraiment original. Côté graphisme c'est moyen, les raquettes sont austères, de même les briques se limitent à de petits rectangles de couleurs sans le moindre effet de relief ou d'ombrage ô désespoir! Seul les dessins de fond sont géniaux, allant du décor galactique au sorcier jetant un sort maléfique, le tout dans un graphisme plus que correct. L'animation ne souffre d'aucun reproche, et les briques se désintègrent lentement, une fois touchées, dans un effet de bon goût. Inconvénient majeur, le jeu se déroule comme un vrai tournoi et vous devez vous taper les huitièmes de finale, les quart de finale et autre millième de finale quelconque avant de concourir, enfin pour l'épreuve ultime! Si vous êtes moins de deux, c'est même pas la peine de l'acheter, vous perdrez votre temps, car le jeu procède par élimination, comme un vrai tournoi, et l'ordinateur ne gère que quatre joueurs sur huit! Encore un jeu moyen, sans aucune originalité, reprenant le thème des classiques de la micro loisir sans y apporter la moindre innovation intéressante et intelligente.



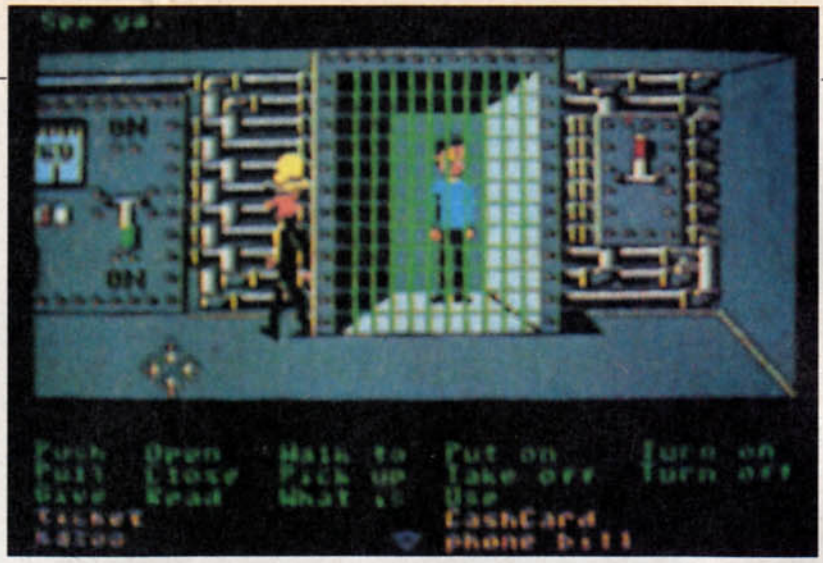
Ed. RAINBOW ARTS

disponible : ST - AMIGA

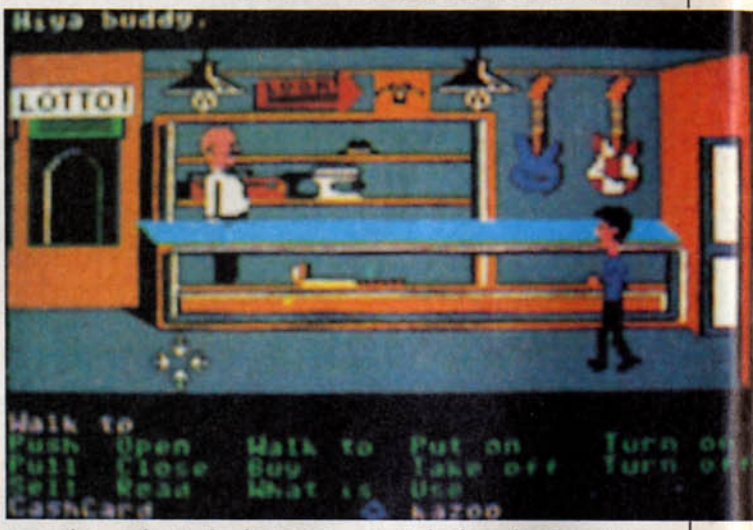
Testé sur ST

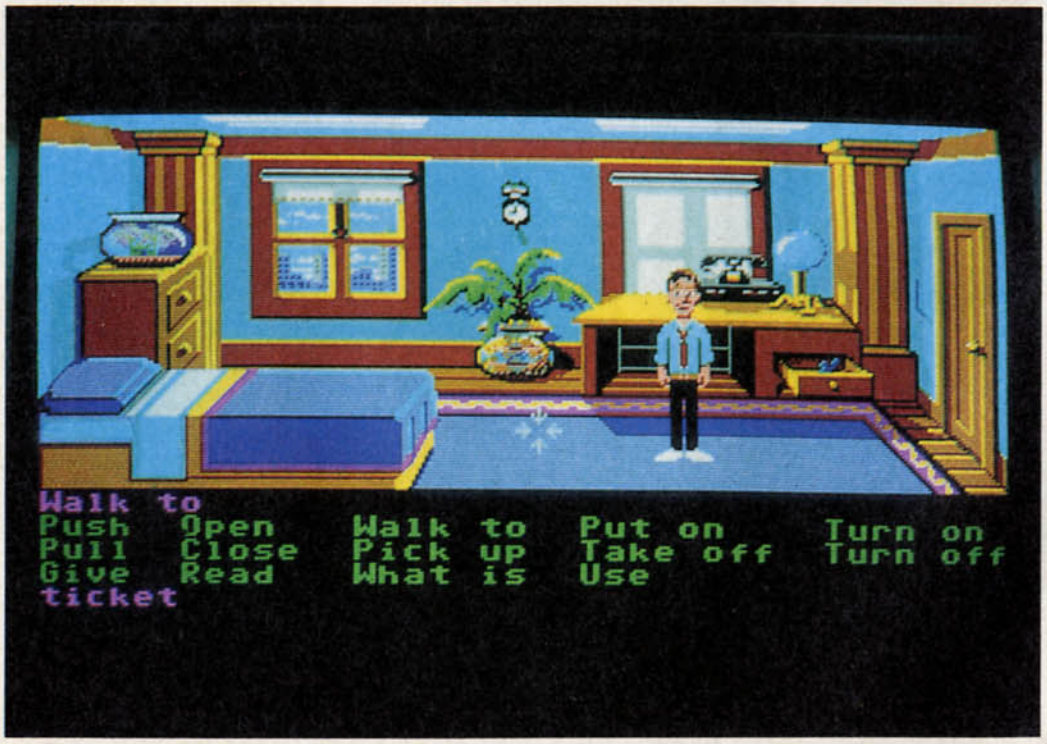


ZAC Mc KRAKEN



Si je vous dis LUCASFILM, vous me répondez George LUCAS, génie du fantastique et principal créateur de LA GUERRE DES ETOILES le chef d'oeuvre du siècle, mais si je vous parle de LUCASFILM GAMES, seuls les plus micro-maniacs d'entre vous pourront me ressortir des softs comme l'antique RESCUE ON FRACTALUS ou plus proche de nous les KOROLIS RIFT et autre EIDOLON. Aprés une scène de ménage, pas vraiment tendre, avec ACTIVISION, qui assurait la distribution des softs LUCASFILM, voici le début d'une big love story avec US GOLD à l'amour plus agressif! La lune de miel commence bien puisqu'elle enfante de ZAK MAC KRAKEN à l'avenir tracé vers les plus hautes marches de la classe sociale laborieuse du jeu d'aventure. ZAK est le déscendant légitime des MINDSHADOW et autres TASS TIME IN TONE TOWN premiers jeux d'aventure sur ST et réalisés par...ACTIVISION! Le scénario est aussi hilarant que recherché et serait digne d'un épisode d'AMAZING STORIES de SPIELBERG pour les zappeurs fous. ZAK est reporter a «THE NATIONAL INQUISITOR» un journal à scandales de SAN FRANCISCO. Son patron l'envoie enquêter sur deux campeurs attaqués en même temps par un écureuil à deux têtes! Mais aussi, et c'est là que commence l'aventure, d'enquêter sur cette étrange histoire d'épidémie de stupidité se répandant sur terre par le biais des lignes téléphoniques et qui serait produite par des extra-terrestres venus de MARS! Tout se joue à la souris et c'est tant mieux! En dessous de la fenêtre graphique se trouve une série d'actions qu'il suffit de sélectionner et de pointer. L'objet à l'écran subissant cette action. Les actions sont assez complètes, il manque juste un ordre «LOOK» décrivant mieux les objets et lieux pointés. Le graphisme est super, coloré, c'est pas la qualité des graphisme des THE PAWN, JINXTER, CORRUPTION et compagnie, mais comme ZAK est animé, il ne pouvait pas faire mieux. Il est très correct et agréable regarder, même de longues heures. Le sprite de ZAK est grand, et c'est bien car dans les softs de SIERRA ON LINE, comme LEISURE SUIT LARRY II, on est un peu frustré de déplacer quatre pixels dont deux bougent! L'animation est très saccadée, mais comme c'est un jeu d'aventure... Dans la version que j'ai testé tout était en anglais. Il paraît qu'ils devaient tout traduire? J'espère que vous aurez plus de chance que moi car sinon les non-anglophones risquent d'être très déçus. L'aventure n'est pas trop dure mais reste quand même d'un bon niveau, et certain ne regretteront pas leur achat quand, enfin, au bout de trois heures, ils auront réussi à récupérer leur carte de crédit et à allumer la télé! Je vous conseille vivement de regarder le générique en entier, car il vaut le coup! Une fois parti dans l'aventure, vous allez beaucoup voyager et découvrir les aliens mindbenders, sortes d'E.T. malformés et stupides. Faites gaffe quand même... Personnellement je préfère LEISURE SUIT LARRY II mais c'est juste une question de goût, car les deux se valent, a vous de choisir...





Ed. LUCAS FILM GAMES

disponible : ST - AMIGA

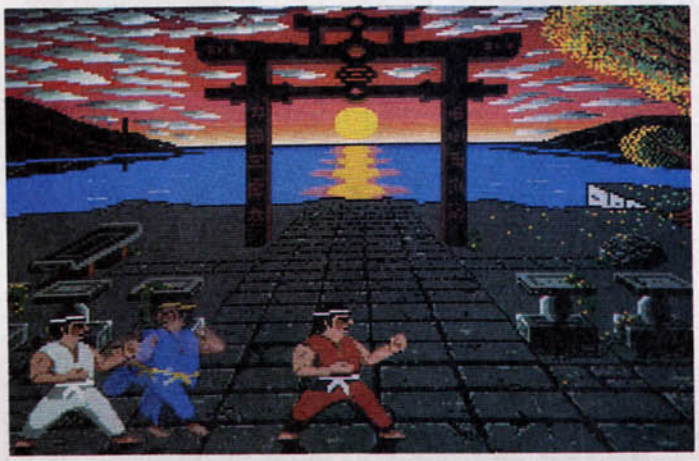
Testé sur ST

IK+

CHRISTOPHE QUEANT

INTERNATIONAL KARATE+ «Maître! que dois-je faire?» - Te battre petit dragon, te battre. «Maitre! quel est ce paysage enfantin et coloré?» -C'est du transcodage, mon enfant ! ENCORE! Après un présentation somptueuse, nous voici plongé dans l'univers des ninjas et autres crapules prêtent à vous titiller pour votre plus grand plaisir. Hélas, le premier décor déçoit énormement, mal déssiné, un peu terne... Cela commence mal... Un des meilleurs logiciels de karaté sur Amiga est sorti en 87 sous le nom de «The way of the little dragon», personne jusqu'à présent n'a réussi à faire mieux au point de vue des graphismes pourtant IK+ est en passe de le dépasser au niveau de l'intérêt du jeu. «Maître, vous venez de sous-entendre que les graphismes de IK+ étaient décevants !» (mon dieu qu'il est bête) -Oui, mais les animations sont incroyables! les personnages se déplacent à une vitesse surprenante et le nombre de positions dans le combat est important! On prend vite plaisir à jouer avec ce soft car les concepteurs ont exploité avec brio LE SON AMIGA! En effet, à partir d'une musique de fond superbe, toutes les séquences de combat, chaque coup, sont appuyés par des voix digitalisées de grande qualité:HOW! (triple saut arrière), ATCHAI! (coup de poing), OUYRA!(saut façon Bruce lee) Et voilà qu'on oublie tout, le transcodage, la faiblesse du graphisme...tout! Je suis le petit dragon et je vais écraser tous ces ninjas ! SAYA!TCHAI! IK+ un logiciel qui réveillera les phantasmes guerriers du joysticker fou. Allez! encore un p'tit coup! WAPAKAI! OUWA! (ca y'est encore une crise, Mr Joystick! faites quelque chose!)





Ed. SYSTEM 3

disponible : ST - AMIGA

Testé sur AMIGA

ISS

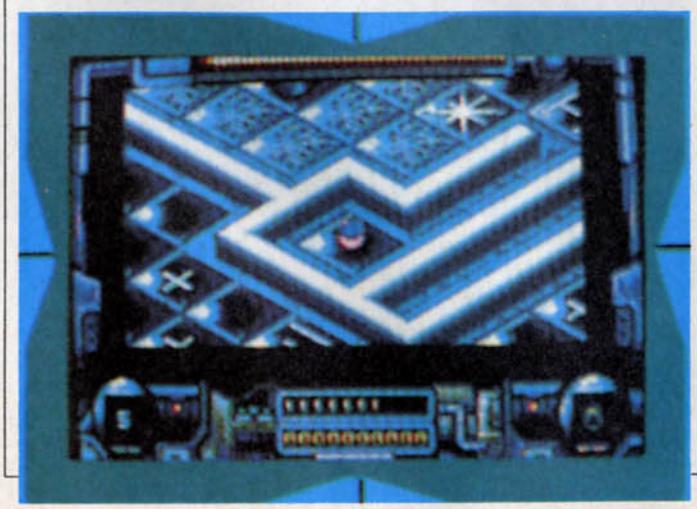
Voilà un jeu qui, avec un scénario banal, possède malgré tout un petit plus par rapport à ses concurrents directs qui sont : Marble Madness et Spindizzy. En effet le scénario se résume en quelques lignes puisque vous devez retrouver le colonel chef Matt Ridley qui est tombé en rade quelque part sur une plateforme alors qu'il faisait une virée dans sa sphère de patrouille. Voilà qui est simple et bref. Donc, comme vous l'avez compris, vous devrez retrouver votre chef vénéré afin de recevoir honneur et gloire ! Côté réalisation, c'est parfait, puisque tout le jeu se déroule dans un scrolling diagonal digne des meilleurs jeux de cafés. Les graphismes m'ont semblé un peu trop simples, car à mon avis quand on reprend un thème célèbre, il est préférable d'en améliorer le contenu. Il faut noter que la première page de présentation, où vous pouvez entendre une excellente musique est en overscan (du moins vertical). Evidemment pour vous aider dans votre mission, vous pourrez trouver différentes options en cours de route telles que:diminution de la masse de la sphère, décroissance de volume, sorties, munitions, raccourcis et bien d'autres encores (drôle de nom pour une option). Voilà, je ne saurais vous dire si vous devez ou non acheter ce jeu, mais j'avoue avoir pris du plaisir à partir secourir mon chef de service adoré.



Ed. ELECTRIC DREAMS

disponible : C64

Testé sur C64



UN ATARI ST A GAGNER

En suivant attentivement le magazine DVLM du lundi au vendredi, dès le 13 février, les téléspectateurs pourront **gagner chaque semaine un micro-ordinateur ATARI**. Pour cela, il suffit de répondre à la question posée le lundi (20 février par exemple) sur le contenu de DVLM la semaine précédente (du 13 au 19 février)

en tapant sur Minitel 36-15 code FR3

ou en écrivant à :

FR3 - DREVET VEND LA MECHE - 42, avenue d'Iena - 75016 PARIS

Organisé avec la société ATARI FRANCE, les "branchés" de l'info pourront donc gagner un micro ordinateur par semaine.
Merci JOYSTICK Hebdo.
Qu'on se le dise !

PSSST!!!

La rubrique de l'indiscrétion

HUMAN KILLING MACHINE



Sous ce titre poétique, se cache le prochain jeu d'US GOLD. Pour ceux qui ne l'auraient pas encore compris, il s'agit d'un jeu de combat de rue. Mais pas de n'importe quelles rues, plutôt de celles autour de chez nous, si vous voyez ce q'je veux dire! De MOSCOU à AMSTERDAM, en poussant jusqu'à BEYROUTH, vous affronterez avec gloire de sales terroristes sanguinaires... Efficace ce jeu!?! Les sprites sont gigantesques, les coups multiples et les décors superbes. Sur la version avec laquelle j'ai joué, l'animation était assez saccadée, mais il parait que c'est un défaut de jeunesse? Un trés beau jeu en perspective, mais y en a marre des scénarios aussi racistes, aussi primaires et aussi cons! Ils auraient pu mettre des combats de martiens plutôt qu'un pseudo-RAMBO en train de tabasser un ruskof. J'attends avec impatience la version finale...

ATARI ST

THE DEEP



Enfin un jeu profond! Non pour son scénario, mais parce qu'il se déroule dans les profondeurs de l'ocean. Graphiquement bien réalisé, il vous faudra des heures ne serait-ce que pour déclencher le scrolling! C'est genre, il faut détruire le machin pour qu'il devienne un truc que l'on doit rattraper pour faire venir le bidule qui largue un schmoll qu'il faut lui aussi attraper pour se transformer en blob et ainsi pouvoir aller chercher le schmurk au fond de l'océan pour le remonter à la surface et ainsi, devinez quoi? vous faire avancer! Si, si, et une fois que vous avancez, c'est repartis pour un tour... Ouf, c'est pas une vie ça! C'est le genre de jeux, qu'on est tellement crevé au bout de dix minutes, qu'on se suicide contre un banc de corail! M'enfin un super jeu, et surtout très...prenant!!!

AMIGA

ASTAROTH



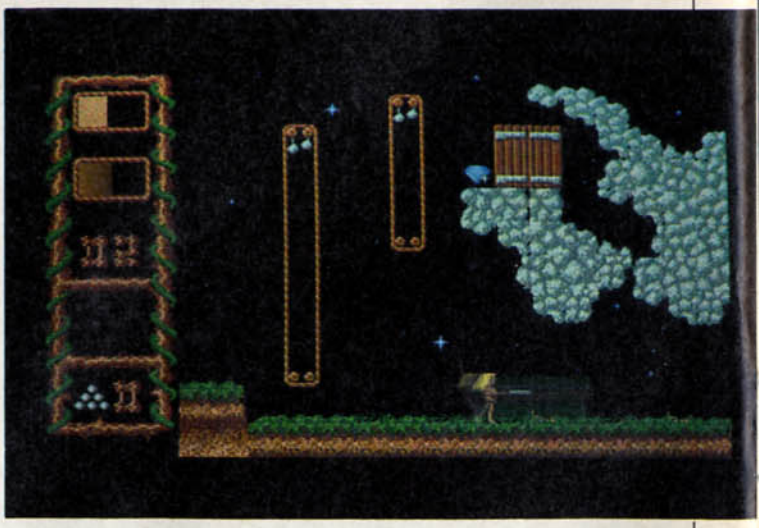
Ho, pardon, c'est le coka. Roth! Roth! Quand on me l'a montré for the first time, RIKIKI GOOMIE, le roi du CPC sans lunettes, se trouvait avec moi, et nous eûmes tous deux la même idée au même moment: «Putain, qu'est-ce qu'il est petit ce sprite!». Helen, l'attachée de presse du soft s'empressa de se rattraper par : «Oui, mais il est super bien dessiné»- «Oui, mais il est quand même rudement petit!». RIKIKI actionne le joystick, et là, ce fut comme si l'on avait donné une grande baffe à l'écran! «Bah, y a pas de scrolling?» s'exclamèrent-nous? Helen embarrassée: «Euh, bein, c'est qu'une pré, pré-version, il manque beaucoup de choses!». Donc en regardant la belle photo faite par notre directeur préféré, vous en apprendrez autant que nous, et qu'est-ce qu'on remarque? Bin oui, c'est comme TIGER ROAD, mais en miniaturisé! Pas mal, vous revenez en deuxième semaine, mais avec une loupe!...

ATARI ST

AUSTRALO PITICUS



C'est un soft sans prétention, qui cache un petit jeu super sympa et agréable. AUSTRALO est un jeu



de tableaux dans lequel vous dirigez un barbare un peu petit à mon goût mais trés bien dessiné. Les tableaux sont à plusieurs niveaux et on y accède, soit en sautant, soit par des ascenseurs camouflés en nuages ou autres gags dans ce genre. Graphiquement c'est un peu pauvre mais correct, l'animation est modeste mais le jeu n'en souffre pas, truc rigolô des bicoques en bois permettent d'acheter des épées ou des armes dans ce genre. Sur ce, l'hommo sapionce vous dit bonne nuit!

AMIGA

DISTANT ARMIES



C'est un jeu d'échec, qui est quand même rudement pompé sur CHESSMASTER 2000, qui est pour l'instant, le must en la matière. Au niveau du graphisme DISTANT est supérieur et vraiment trés beau, l'effet de marbré sur les piéces est sublime, mais pour le reste il reprend les principales fonctions de CHESSMASTER, sans en reprendre la totalité. J'ai pas entendu la voix du maître comme dans CHESSMASTER! Comme c'était pour moi un de ses atouts principaux, DISTANT peut aller tout de suite se rhabiller! Sans être aussi extrémiste, DISTANT ARMIES est un trés bon échec et surtout trés beau, mais je vous conseille plutôt CHESSMASTER, quand même plus bavard!

AMIGA

AMIGA CONNEXION

Horreur! j'ai un «read-write error» en dh0!! Mon F16 explose au bout de une minute ! Je cherche une extension en CHIP RAM! Quel est le meilleur genlock! Loadwb -debug ? You know I'm DF1"s BAD! Don't worry...Hum..Hum... be happy! STOP! Mesdames, messieurs à l'occasion de 690 000ème Amiga vendu en Europe, Joystick hebdo a le plaisir de vous annoncer la création d'une nouvelle rubrique entièrement dédiée à l'Amiga, j'ai nommé (l'enveloppe svp): THE AMIGA CONNEXION! Retrouvez chaque semaine, les dernières infos sur votre machine adorée: jeux, graphismes, vidéo, bidouilles, un overscan mensuel et quelques half-brites en primes ! C'est parti !

LE WORKBENCH ENCHANTE

INFO:
Les jeux que tout le monde attend:
KNIGHT FORCE:Un jeu d'arcade médiéval aux graphismes superbes, nouvelle production de TITUS. La version Amiga est actuellement en cours de réalisation.
DRAGON SLAYER:Des graphismes supérieurs à Sword of sodan? c'est ce que nous promet LINEL, on attend toujours...
JET FIGHTER: Un simulateur de vol en 3 dimensions vous mettant aux commandes d'un F14 Tomcat dont les graphismes ne sont pas sans rappeler F18 Interceptor de Bob dinnermann. (BRODERBUND)
GRETSKY HOCKEY: un thème peu répandu dans l'univers des jeux Amiga, les graphismes du "preview" sont de bonne facture. Wait and see. (BETHESDA SOFTWORKS)
Dernière minute: Bob dinnerman, créateur de F18, n'a pas dit "non!" lorqu'on lui a posé la question «Prévoyez-vous de développer une suite à Interceptor?». D'après une rumeur issuedes couloirs d'Electronic Arts, Interceptor II pourrait fonctionner en 3d, utilisant les célèbres lunettes à cristaux liquides (bien connues des Atarists). Faites un voeux!

DUPLICATE:
FALCON: additif à la critique parue dans Joystick hebdo.
Malgré un très bon niveau de simulation, les graphismes trop proches de la version Atari déçoivent un peu et font un peu fouillis dans certains cas.En effet, les dégradés sont mal réalisés pour un jeu Amiga et rappellent souvent ceux générés par Vidéoscape 1.0 (ce n'est pas une référence). Autre point, la qualité de l'animation (avion, décor..etc) est bien inférieure à celle de F18 Interceptor et rappellerait plûtot celle de "JET". En Bref, Falcon est un très bon simulateur, mais ce n'est pas le jeu de l'année! Le saviez-vous? Si vous tentez d'effectuer une copie du DISK1, vous ne pourrez jouer qu'une minute avec ! Vous aurez "l"agréable surprise' de voir votre réacteur exploser, d'être mitraillé par des avions fantômes et pour finir de passer en cour martiale !! Ce jeu valant plus de 350 francs, il aurait été judicieux de prévoir la possibilité de faire une copie de sauvegarde !non ?

TRASHCAN
Pour les joystickers très exigeants! Vous connaissez tous cette directory très pratique pour éliminer les indésirables... Et bien je me propose d'activer l'icone correspondante à votre place régulièrement...
Tests de performance sur les versions Amiga de : PURPLE SATURN DAY: durée de vie: 4 heures
LOMBARD RALLY: durée de vie: 2 heures.
THUNDERBLADE: durée de vie: 10 minutes
AFTERBURNER: durée de vie: 5 minutes et zou ! empty trash ! 3,2 méga-octets de gagnés!!
RAD: Disque virtuel accessible aux possesseurs de la version 1.3 du Workbench, le rad: est d'une très très très grande utilité. Après avoir modifier mon "mountlist" qui figure dans la directory DEVS, (HighCyl=90 représente un disque de 1mo), je l'ai vite MOUNTé pour me faire une copie de sauvegarde (héhéhé) de Hybris, ce shoot'em up merveilleux qui n'innove en rien mais dont la réalisation est exemplaire !!! Du jamais vu sur Amiga !(donc, du jamais vu nulle part!) On ne le dira jamais assez!

MUSIK!

En tant que nouveau possesseur d'un Amiga,Vous avez certainement entendu parler de SOUND FX 1.3 de Linel! Oui? je m'en doutais! Nous n'en parlerons donc pas. Mais sachez qu'il s'agit en fait de la version améliorée ou plutot «civilisée» du célèbre logiciel allemand «The Ultimate Soundtracker» écrit par Karsten Obarski. T.U.S a fait fureur en Europe car il s'agit du premier logiciel qui utilise des sons échantillonnés pour créer des musiques très très longues (1 minutes, 1 heure, 1 jour), en utilisant que 170ko de place disque au maximum !!! Il était important de se pencher dessus quelques instants afin de compléter la minuscule documentation fournie. C'est parti!
Les séquences de chargement;LOAD SONG,LOAD SAMPLE,SAVE SONG sont activées en cliquant sur l'icone correspondante ET en appuyant juste après sur une lettre au clavier !barbare mais efficace à l'utilisation...
Il en va de même pour USE PRESET
Quand vous activez le mode EDIT vous travaillez sur le morceau (PATTERN) selectionné. Les inscriptions cabalistiques qui figurent en bas de l'écran contiennent les éléments de votre PATTERN et se décomposent de façon suivante: 00 G-1 A000 G-2 B000 G-3 C000 F-2 1000
00=est le numero de secteur (00-64)
G-1 = SOL (notation anglaise: C=DO :D=RE :E=MI :F=FA :G=SOL :SI=A:B=SI) en octave n°1.(3 octaves max.) A000=La première lettre est l'instrument n°10 (numéroté en hexadécimal:1,2,3,4,5,6,7,8,9,A,B,C,D,E,F, soit 15 instruments maximum par musique), les 3 chiffres suivant permettent de créer des effets spéciaux sur l'instrument.
Fonction copier/coller:si vous désirez dupliquer une piste complète dans une autres (ex:Melody dans Bass) positionnez le carré blanc dans la piste «melody» tapez SHIFT-F4 , puis positionnez vous dans la piste «BASS», SHIFT-F5 et c'est fait ! Une fois vos PATTERNs créés, il ne vous reste plus qu'à les assembler dans l'ordre désiré, les répéter plusieurs fois etc....
Dernier point, les sons échantillonnés ne doivent pas dépasser 10ko et peuvent être crées depuis Audiomaster, Perfect sound, pro sound designer etc..



LE COIN DU VIDEOMANIAK!

Après VIDEO EFFECTS 3D PAL, innovision technology crée l'évènement avec : Broadcast titler (BT): dernier né de chez Innovision, BT est un générateur de caractères de qualité broadcast qui concurrence directement PRO CGI de JDK images et VIDEO-TITLER d'aegis. Le logiciel travaille sur un plan mémoire de 2160x1440 en utilisant 320 couleurs simultanées par page parmi 4096 !!! (16 couleurs par ligne).
Je vous laisse une seconde pour assimiler l'information.... Voilà! et que faut-il pour travailler avec ce logiciel ?
3 video-toasters montés en rack? un station graphique Apollo utilisée en réseau ? NON ! aucune extension supplémentaire n'est necessaire si ce n'est un minimum de 1,5 méga de RAM (si peu!). Vous avez le choix entre un vingtaine de transitions entre chaque page... ROLL,FLIP, SLIDE, TUMBLE etc...et vous pouvez enchainer jusqu'a 100 pages par documents !! La saisie du texte, elle, reste standard: centrage automatique, justification, insertion, bref, les fonctions minimum d'un traitement de texte.
BT accepte les fonts standards de l'Amiga, ceux de TV*TEXT, CALLIGRAPER, LION'S FONTS et les transferts en 2160x1440.. Disponible aux états-Unis en Ntsc, la version PAL «devrait» sortir vers le mois de mai... Arrgh! c'est c'est en mode entrelacé, «j'aime pas le mode entrelacé !»
Si vous n'avez pas la patience d'attentre les nouvelles ROMS 1.4 (prévues pour juin?), achetez vite flicker-fixer de Microway !Véritable petit bijou destiné aux possesseurs d'Amiga 2000, flicker fixer élimine le mode entrelacé et vous donne une qualité d'image supérieure en 704x470 et en HAM...
Compatible avec n'importe quel moniteur multimode, il reste cependant un produit très onéreux: plus de 4000 francs! Choix difficile ? sans doute. Mais n'oubliez pas qu'il a fallu au moins 4 mois pour se procurer enfin les rom 1.3 «seules» pour bénéficier de l'autoboot !!! Faut-il vraiment annoncer une date pour les 1.4s??. Haw haw haw.
Cela fait un an! un an que Newtek nous promet son «video-toaster», une interface hard qui permet à l'amiga de faire des effets spéciaux dignes des plus grands. Annoncé à moins de 15000f !(il pourrait concurrencer des systèmes valant plus de 200 000 francs !!!), sa commercialisation à grande échelle est attendue pour les prochains mois!
Rappelons que le «vidéo-toaster» est une carte qui s'insère directement dans le slot vidéo de l'amiga 2000 et qui permet de transformer une source vidéo de multiples façons: dédoublements, réductions horizontales et verticales, flips, zooms, le tout en temps réel !!! et en Ntsc! Et la version en PAL? Pour faire part de votre mécontentement, un seul numero: 913/354-1146 !!! (demandez Marine)

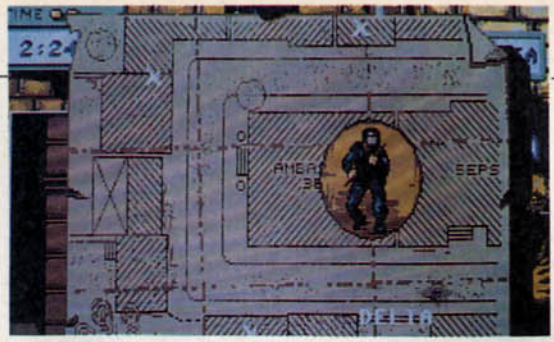
C'est fini pour aujourd'hui, rendez-vous la semaine prochaine pour un overscan de sculpt 4D et plus encore!

Cris de Quéant
«La révolution, ça a du bon!»

LE GRAND ZOO

Philippe AGRIPNIDIS

Le soir tombait. Il passait siroter mon Perrier et me fleurir un brin de causette. Le bon quart de siècle cravaté, lunettes Lacoste, la dioptrie bien propre sur elle. Du pur rejeton d'école de commerce tendance mocassin énarquisé, petit côté chef de cabinet ministériel oblige. Mais non, pas comptable. Chef de produit marketing... On se croirait revenu au temps des Visigoths, ça vous mortifie la gencive rien qu'à prononcer, ca vous congestionne la portugaise rien qu'à entendre. «Je ne suis pas un créateur comme les autres... On doit assurer d'autres tâches, d'autres responsabilités, qui sont la boite, les dessins, la communication presse, les pages de publicité». Tout mon petit tremblement sémantique pour vous expliquer que l'instigateur d'**Iznogoud**, l'étincelle des **Bob Morane**, la première pierre d'**Opération Jupiter** ou le père adoptif de la **Quête de l'Oiseau du Temps**, c'est lui. Infogrames, c'est comme à la Samar, on y trouve de tout, avec une nette mais récente tendance à l'abandon des grandes braderies de fin de séries prédégluties au profit d'un prêt-à-porter grand tirage finition main. Même s'il s'est bien racheté depuis, le casier judiciaire de **Philippe Agripnidis** est marqué d'un tryptique de topinambours déballés à la vas'y que j'te rentre dedans: les trois premiers **Bob Morane**. «On n'a pas recu une seule lettre d'insulte ou de mécontentement d'un type qui a acheté un jeu **Bob Morane**... (Peut-être qu'il y a pas grand monde à en avoir acheté, ce qui expliquerait peut être les gamelles successives de FIL et INFOGRAMES. N.D.L.R.). C'était clair pour le type vraiment bien branché sur les jeux que ce n'était pas **Bob Morane** Jungle sur Atari qui était le jeu pour vraiment s'éclater au top niveau de la machine». Belle amende honorable pour le parfait syndrome du nivellement par le bas des adaptations envoyées par dessus la guibolle. Pourquoi avoir attendu tout ce temps pour abandonner les vieilles casseroles et développer directement sur seize bits? «Il n'y a pas de standard, et c'est casse-pied pour tout le monde... C'est comme si on tournait cinq fois le même film. (Oui, mais avec 5 standards de caméra, film, vidéo, etc... N.D.L.R.) Il faudrait peut-être que les éditeurs soutiennent les machines vraiment évolutives, qu'ils s'engagent derrière l'Amiga par exemple». Encore un effort...



OPÉRATION JUPITER

un peu léger, on loupe la sortie chef-d'oeuvre. «C'est moi qui ai eu l'idée de départ... Le premier projet que j'ai écrit comprenait toute une partie de négociation et de diplomatie. En fait, le jeu était trop riche, on a commencé à travailler sur **Opération Jupiter** il y a deux ans, avant de faire les **Bob Morane**... Je crois qu'il faut accepter que ça ne se passe pas, principalement pour des raisons de technique, de mémoire». Et puis, la bouffée d'air frais, la **Quête de l'Oiseau du Temps**, d'aprés Loisel et Letendre. De quoi remettre les pendules à l'heure et ne donner rétroactivement aucune excuse à l'équipe pour ses égarements passés.. Aventure un peu inerte dans les côtes mais réalisation exemplaire et cousue-main, même si



Philippe AGRIPNIDIS

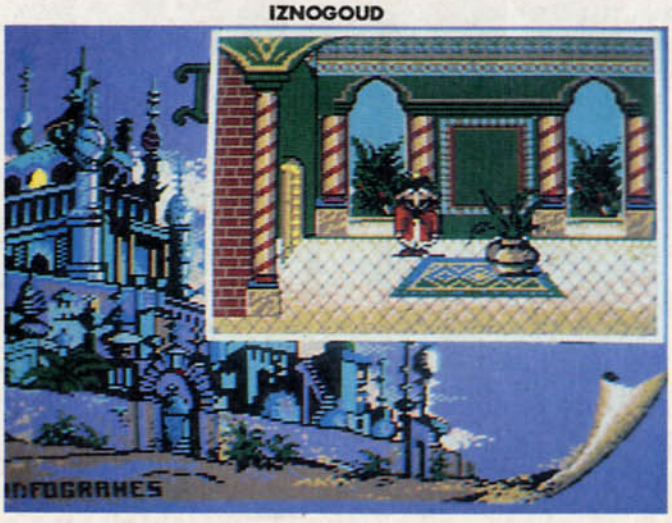
Opération Jupiter, une simulation de prise d'otages en forme de belle allégorie de la chaussette à clous, sous le haut patronage bien dégagé derrière les oreilles du GIGN. Le bout du tunnel. Négociation degré zéro, prenant mais les adaptations bédéphiles et l'attirail héroic-fantasy commenceraient plutôt à bien faire. «Il y a un univers, des personnages, un coté graphique qui peut plaire déja». Et si, aprés tout, ça peut rapporter gros de taper en terrain défriché, pourquoi s'en priver. Un pixel manucuré, relustré puis cuit à l'étouffée. Du quasi-jamais-vu. «Il n'y a pas de miracles, si on fait une digit sans retravailler derrière, on n'y arrive pas. Loisel a fait plus de cent



BOB MORANE OCEANS

dessins noir et blanc, qu'on a effectivement repris avec une caméra. Aprés les graphistes ont retravaillé le trait et les couleurs, c'est un travail énorme». Qui aime bien châtie bien, et sans la liberté de blamer und so weiter... Alors, reconcilié avec la critique?» T'as passé des heures et des heures dessus, c'est ton bébé... Nous, ce qui nous intéresse, c'est d'avoir des critiques constructives, qui soient fondées... On a tous vu des articles où le soft est descendu en flammes en quelques lignes». Allez, les créateurs finiront par nous persuader que les gratte-papier sont tous des pourris qui font rien qu'à empêcher les softs de se vendre. On ne peut pas toujours plaire à tout le monde. La version micro de Tintin sur la Lune, elle, devrait atterrir sous peu. En attendant, je vais essayer de me faire passer le Perrier en note de frais, on sait jamais. (Ben voyons... Et la rondelle avec, peut être? N.D.L.R.)

IZNOGOUD



LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS



KARL SIMS

LE MIROIR AUX ILLUSIONS



OPTOMYSTIC Particle Dreams

64000 particules au moins, semblent se balader dans l'espace cathodique, sans raison ni foi, ni loi, rien ne semble les dominer, quand soudain l'ordre débarque et te transforme tout ça en cascade merveilleuse, ou bien en feu, ou encore en chute de neige, fort défaillante ces temps derniers, sur nos pentes de vacances. Tout au fond de la pièce, un jeune homme scrute les spectateurs peu habitués à ce type de figure, peu éclatante pour des rétines avides de bébé marcheur ou de fonds sous-marins, dégueulis et autres animaux fantastiques de l'arche fabuleuse qu'est la création de paradis artificiels. Karl Sims s'éclate à faire pèter des particules de synthèse, chez OPTOMYSTIC, une boite pleine de ressources dirigée par un certain WHITNEY Jr., dont je vous parlerai un de ces jours. Aussi particulier que cela puisse paraître, il y a de l'intelligence artificielle dans tout ce remue-ménage de particules. Ouaf, elle est bonne, tu peux nous la refaire?... Bien sûr! Pas de problèmes! Chacun des pixels de l'image est traité comme une particule à part et reçoit donc un service particulier! T'as vu?... Il y a donc un système qui prend en charge le rendu de chacune des particules séparément et lui génère sa couleur, sa taille, car elle peut être variable, sa transparence, sa luminosité, son déplacement, l'aliasing et son contraire, et d'autres détails encore plus forts dés que l'on passe à l'animation. Parce que de la neige, vous en avez déja vu tomber, ça flotte, ça accélère, ralentit et ça fait ce que ça veut au gré du vent. Et bien, là, ça fait tout pareil, en images. Des tourbillons, des paquets, des individus isolés, tout ce qui ressemble à la vérité. Si vous vous souvenez du début du texte, vous vous rappellez donc qu'il peut y avoir 64000 particules, 64000 petites structures auxquelles sont affectées en particulier, de petits moteurs informatiques qui vont les balader indépendamment les unes des autres et donc faire appel à de l'intelligence artificielle pour gérer toute l'animation. C'est dingue!

OPTOMYSTIC Particle Dreams



LE MIROIR AUX ILLUSIONS ZOOM

RUBRIQUE DU JOYSTICK ENCHANTE

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





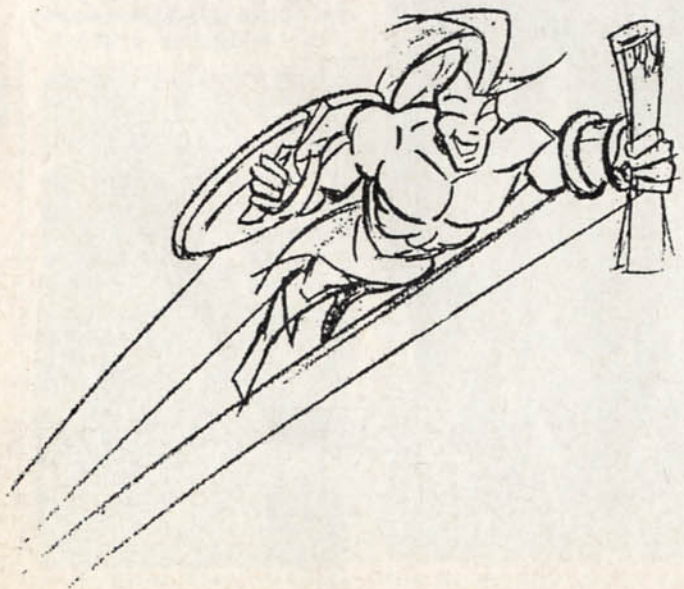
PAR FRANÇOIS LE GRIGUER

JOYSTICK EN KIT

DES SPRITES ASSEMBLES

QU'EST-CE QUE TU PENSES DE LA TRANSFORMATION D'UN SPRITE EN SPIRITE? PAS FACILE, MEME AUTOUR D'UNE TABLE RONDE A TROIS PIEDS. AUCUN RAPPORT!!! BIEN D'ACCORD AVEC TOI ET POURTANT, C'EST CE QUI S'EST PASSE LA SEMAINE DERNIERE A LA COMPOSITION DU TEXTE. TU AS DU PRENDRE CELA POUR UN GAG. DONC NOUS NE FAISONS PAS DANS LE SPIRITISME, AUJOURD'HUI NOS SPRITES S'ANIMENT EN ASSEMBLEUR, ET A TRES GRANDE VITESSE. TON AVION EVOLUE EN HAUTEUR FACE A UN ADVERSAIRE ANIME, ACCROCHE BIEN TA CEINTURE, L'ASSEMBLEUR T'ATTEND.

J'APPRENDS



Depuis la semaine dernière ton fichier "sprites" existe et, il suffit maintenant de savoir l'exploiter pour voir à l'écran les premiers déplacements. Commençons par le programme BASIC "ANISPRIT": son role se limite à charger la fichier "sprites" et la séquence en ASSEMBLEUR. Pour cette séquence deux possibilités: soit le transfert des DATA, soit le chargement du programme objet issu de l'assemblage. Ce choix est simple: tu disposes ou non d'un ASSEMBLEUR.

```
10 ******************
20 '   ANISPRIT
30 ******************
40 '
50 ' animation d'un sprite
60 ' a partir du fichier sprites
70 '----------------
80 '
90 adrid=36000:obj=32000
```

L'adresse "adrid" = adresse de début des identificateurs. L'adresse "obj" = adresse dé début du programme binaire. Le programme source que tu écris en Assembleur se transforme, lors de l'assemblage, en code binaire ce qui représente le programme objet, directement exécutable par ton micro.

```
100 MEMORY obj-1:MODE 1:x=1:y=1
110 INK 0,0:INK 1,13:INK 2,9:INK 3,7
120 LOAD"sprites",adrid
```

chargement de ton fichier "spites"

```
130 ' LOAD"kitobj",obj
```

Si tu as généré ton programme objet tu utilises la ligne 130 pour son chargement.

```
131 FOR j=obj TO obj+424
```

Cette boucle de programme permet de charger le programme objet à partir des DATA qui contiennent l'ensemble des codes.

```
132 READ a$:a=VAL("&"+a$)
133 POKE j,a:NEXT j
140 " vers les routines assembleur
150 CALL obj,adrid:GOTO 150
```

Ici le programme BASIC fait appel au sous-programme Assembleur avec «CALL obj» et, communique l'adresse de début des identificateurs en ajoutant «,adrid».

```
160 " ******************************
990 " data code objet routines assembleur
```

Toutes les lignes de DATA qui suivent contiennent l'ensemble du fichier objet généré par l'assemblage du programme source. Les valeurs sont en hexadécimal (base 16). Fais très attention lors de ta saisie car la moindre erreur entrainera des anomalies de traitement.

```
1000 DATA D5,DD,E1,CD,80,7D,CD,19,BD,DD
1010 DATA 7E,01,FE,00,28,0C,CD,9A,7D,CD
1020 DATA 80,7E,CD,DD,7D,CD,29,7D,11,16
1030 DATA 00,DD,19,DD,7E,00,FE,00,20,DE
1040 DATA C9,DD,66,01,7C,FE,00,C8,DD,6E
1050 DATA 02,25,2D,CD,1A,BC,E5,DD,6E,14
1060 DATA DD,66,15,DD,46,0B,10,02,18,10
1070 DATA DD,7E,11,07,07,07,07,5F,16,00
1080 DATA DD,46,10,19,10,FD,D1,DD,46,10
1090 DATA DD,7E,11,07,32,63,7D,C5,01,00
1100 DATA 00,D5,ED,B0,D1,7A,C6,08,57,E6
1110 DATA 38,20,F1,C1,10,01,C9,E5,EB,11
1120 DATA B0,3F,ED,52,EB,E1,18,E1,CD,24
1130 DATA BB,E6,03,20,05,DD,36,04,00,C9
1140 DATA CB,44,28,05,DD,36,04,05,C9,DD
1150 DATA 36,04,01,C9,DD,7E,01,FE,00,C8
1160 DATA 3E,00,CD,90,BB,DD,66,01,DD,6E
1170 DATA 02,25,2D,CD,1A,BC,DD,46,10,DD
1180 DATA 4E,11,CB,01,79,32,BE,7D,C5,0E
1190 DATA 00,E5,06,00,5D,54,13,36,00,ED
1200 DATA B0,E1,7C,C6,08,67,E6,38,20,EB
1210 DATA C1,10,01,C9,11,B0,3F,ED,52,18
1220 DATA DF,DD,7E,04,FE,00,C8,DD,66,06
1230 DATA DD,46,07,DD,4E,08,DD,56,09,DD
1240 DATA 7E,01,B9,28,0C,BA,28,09,DD,7E
1250 DATA 02,BC,28,03,B8,20,18,DD,7E,0A
1260 DATA FE,00,20,05,DD,36,01,00,C9,DD
1270 DATA 86,04,FE,09,38,02,D6,08,DD,77
1280 DATA 04,DD,7E,05,3D,07,07,07,07,5F
1290 DATA 16,00,21,50,7E,DD,7E,04,19,3D
1300 DATA 07,83,5F,19,DD,7E,01,86,FE,26
1310 DATA 30,C9,FE,00,28,C5,DD,77,01,23
1320 DATA DD,7E,02,86,FE,10,30,B9,FE,00
1330 DATA 28,B5,DD,77,02,C9,00,FF,01,FF
1340 DATA 01,00,01,01,00,01,FF,01,FF,00
1350 DATA FF,FF,00,FE,02,FE,02,00,02,02
1360 DATA 00,02,FE,02,FE,00,FE,FE,00,FD
```

```
137Ø DATA Ø3,FD,Ø3,ØØ,Ø3,Ø3,ØØ,Ø3,FD,Ø3
138Ø DATA FD,ØØ,FD,FD,DD,7E,Ø1,FE,ØØ,C8
139Ø DATA DD,7E,12,FE,Ø1,C8,4F,DD,7E,ØB
14ØØ DATA B9,2Ø,11,DD,7E,ØC,FE,ØØ,2Ø,Ø5
141Ø DATA DD,36,Ø1,ØØ,C9,DD,36,ØB,Ø1,C9
142Ø DATA 3C,DD,77,ØB,C9
```

Tu sauvegardes ton listing avant de faire RUN, une erreur en assembleur se traduit en général par un plantage dont tu ne peux sortir que par un RESET.
Tu lances ton programme, l'avion s'affiche. Au joystick tu commandes ses déplacements verticaux et les limites sont controlées. L'adversaire évolue en diagonale, à grande vitesse, avec 2 images différentes, sa direction s'inverse dès l'atteinte d'une limite. Actuellement la vitesse d'exécution est beaucoup trop importante, les sprites ne sont pas assez nombreux et, rien ne t'empêche de créer plusieurs adversaires de la taille que tu veux, il te suffit de les incorporer dans "GENSPRIT", le générateur de sprites vu la semaine dernière.
Pourquoi et comment tout celà fonctionne? suivant le descripteur du sprite et, grace à la séquence en ASSEMBLEUR qui suit, le programme source, que l'on va prendre,point par point, accompagné d'un maximum de commentaires en italique.

L'Assembleur, un mot magique, le symbole de la vitesse et de la place minimum, mais aussi le best en programmation dont tu rêves peut-être. Réaliser un programme important en Assembleur demande beaucoup d'expérience, par contre, des routines très courtes sont à ta portée avec un minimum d'efforts.

Les régistres du microprocesseur Z8Ø:

PC (Program Counter) contient l'adresse de la prochaine instruction à exécuter
SP (Stack Pointer) gère l'adresse de la pile
AF (Accumulator/Flags) accumulateur et indicateurs
IX régistre d'Index X
IY régistre d'Index Y
A cette liste s'ajoutent six régistres: B, C, D, E, H, L.
Ces régistres 8 bits s'associent pour former les régistres 16 bits:
BC, DE et HL
qui contiennent dans l'ordre: poids fort/poids faible.
Après cette petite mise en condition on aborde le listing source.

```
1Ø ;**********************
2Ø ;     KITASS
3Ø ;**********************
4Ø ;
5Ø ;GESTION DES SPRITES CARACTERES
6Ø ;EN ENTREE (DE) = ADRID(ADRESSE DEBUT IDENTIF)
```

Tous les commentaires du programme sont précédés par le point-virgule (;) l'équivalent de l'apostrophe (') en Basic.

```
7Ø ORG 32ØØØ
```

Tout programme assembleur débute par ORG qui donne l'adresse de début pour l'assemblage (1er octet du programme objet).

```
8Ø DEB:
```

C'est un symbole adresse appelé également étiquette limité à 6 caractères maxi et défini librement par le programmeur.

```
9Ø PUSH DE
```

Cette première instruction correspond au code "D5" en première ligne DATA du programme BASIC. Le mnémonique PUSH associé au régistre DE est converti par l'assembleur en D5 (hexadécimal). Signifie empiler le contenu de DE. Ce contenu est "adrid", l'adresse ajoutée en BASIC lors du CALL obj,adrid.

```
1ØØ POP IX ;init adresse debut identificateurs
```

POP IX est converti en "DD E1", octets suivants en DATA. Ceci récupère dans la pile le contenu. PUSH DE et POP IX effectue le transfert du contenu de DE vers IX. A partir d'ici IX contient l'adresse de l'identificateur et va permettre d'accéder à n'importe lequel des 22 octets (tu reprends le plan de l'identificateur paru dans le numéro 14).

```
11Ø ;test joystick montee/descente
12Ø CALL JOY;sous-prog
```

Branchement dans le sous-programme étiquette JOY. La conversion par l'assembleur s'effectue en 2 temps. Le mnémonique est converti en "CD" et l'étiquette JOY est remplacée par son adresse dans le programme soit "8Ø 7D" (8Ø pour l'octet faible et 7D pour l'octet fort). Toutes ces valeurs figurent dans cet ordre dans les DATA du programme BASIC et, si je te les donne, c'est tout simplement pour que tu comprennes bien le lien entre ce programme source et le code objet mais, il n'y a pas à les connaitre, l'assembleur est là pour celà heureusement.

```
13Ø ;effacer le sprite
14Ø DEB1:
```

Etiquette DEB1.

```
15Ø CALL #BD19
```

Branchement dans le sous-programme système, à l'adresse BD19, pour la synchro du signal vidéo. Le symbole # veut dire hexadécimal comme & en BASIC.

```
16Ø LD A,(IX+1)
```

Chargement dans le régistre A du contenu de IX+1 c-à-d le 2ème octet de l'identificateur (valeur de x). IX pointe sur l'octet Ø. +1 est la valeur du déplacement qui s'ajoute à l'adresse contenue en IX.

```
17Ø CP Ø;sprite inactif
```

Comparaison du contenu de A avec Ø pour controler si le sprite est actif.

```
18Ø JR Z,DEB2
```

Saut en DEB2 si Z, c-à-d si le contenu de A est égal à Ø.

```
19Ø CALL EFFAC
```

Branchement dans le sous-programme EFFAC.

```
2ØØ ;maj animation du sprite
21Ø CALL ANIM
```

Branchement dans le sous-programme ANIM.

```
22Ø ;maj des coordonnees
23Ø CALL MAJ
```

Branchement dans le sous-prog MAJ.

```
24Ø ;afficher le sprite
25Ø CALL AFFIC
```

Branchement dans le sous-prog AFFIC.

```
26Ø ;suite sprite
27Ø DEB2:
28Ø LD DE,22
```

Chargement en DE de la valeur 22 (longueur d'un identificateur).

```
29Ø ADD IX,DE;progression sprite + 1
```

Addition du contenu de DE à celui de IX (adresse identificateur + 22).

```
3ØØ LD A,(IX) ;controle fin fichier
31Ø CP Ø
```

Chargement en A du 1er octet et comparaison avec Ø.

```
32Ø JR NZ,DEB1
```

Si le résultat de la comparaison est non (NZ) saut en DEB1. Sinon suite en ligne suivante.

```
33Ø RET
```

Fin de la séquence et retour dans le programme BASIC.

```
34Ø ;**********************************
```

Chaque sous-programme en assembleur sera étudié dans le détail mais je te donne maintenant la liste des mnémoniques utilisés avec leur signification.
ADD (ADDition) addition avec résultat dans le premier régistre.
ADD IX,DE = addition de IX et DE, résultat en IX.
CALL branchement dans un sous-programme (idem GOSUB en Basic).
CP (ComPare) comparaison d'une valeur ou d'un régistre avec le contenu de l'accumulateur A.
JR (Jump Relative) saut à une adresse rapprochée +127 ou -128 octets. La valeur du déplacement est tenue sur 1 octet. Un saut peut être inconditionnel, par exemple JR DEB1 effectue dans tous les cas un saut en DEB1. Un saut conditionnel est lié à une condition, par exemple JR NZ,DEB1 effectue le saut en DEB1 si le résultat du test n'est pas oui.
LD (LoaD) chargement d'une valeur ou du contenu d'un autre régistre dans le premier régistre. Exemple: LD A,B charger en A le contenu de B.
POP (dépiler) Extrait les 2 octets du dessus de la pile et les charge dans le régistre, exemple POP IX charge en IX les 2 octets du dessus de la pile.
PUSH (empiler) Place le contenu du régistre sur le dessus de la pile, exemple
PUSH DE place le contenu de DE dans la pile.
RET (RETurn) Instruction de fin de sous-programme.

Les premières routines en Assembleur fonctionnent mais doivent encore être commentées. Des compléments et de nouvelles routines seront ajoutés, dans les semaines qui viennent, pour gérer l'ensemble des codes prévus dans l'identificateur de sprite. Même si tu as un peu de mal, l'Assembleur doit te paraitre déjà beaucoup moins compliqué, et pour toutes les questions tu m'écris.

Bien Joystiquement Votre
François LE GRIGUER

LA SEMAINE PROCHAINE

Toujours de l'ASSEMBLEUR:
le test du Joystick, effacer le sprite, la mise à jour des coordonnées.



BOOT B

© Ecrit par LTK, STACC - 1989 pour JOYSTICK Hebdo.
Pour subvenir aux besoins d'AUS et de XBIOS... par Franck AUDEBRAND

Un programme qui permet de booter sur le drive de son choix (A ou B).

```
*
*                ~ Boot B ~
*
*                Version 2.Ø1
*
*                 ~~~
*
*
*   Franck AUDEBRAND

move.l
#$ØØ,-(sp)
;
move.w
#$2Ø,-(sp)          ; passage d'User en
Super
trap
#$1                 ; BDOS $2Ø : Supervisor
addq.l
#$6,sp              ;

move.w
#$4,-(sp)           ; XBIOS $4 : Getres
trap
#14                 ; résolution graphique
addq.l
#2,sp               ; dans DØ.B
*                           ; Ø:basse,
1:med, 2:Haute
move.b
dØ,(memr)           ; Sauve la réso dans
MEMR
cmp.b
#Ø,dØ
          ; Comparaison de DØ à Ø
beq
reso                ; Si égal, aller à RESO

move.l
#txt,-(sp)          ; Affichage texte TXT
move.w
#$9,-(sp)           ; par BDOS $9 : C
CONWS
trap
#$1                 ;
addq.l
#$6,sp              ;
saiz
jsr
getkey              ; Appel routine GETKEY
     jsr
cpk                 ; Appel comparaisons DØ
bra
fin                 ; Aller au label FIN
cpk
cmp.w
#"A",dØ             ; Si touche = «A»...
beq          A              ; ... Aller en A
cmp.w
#"a",dØ             ; Si touche = «a»...
beq
A                   ; ...Aller en A
cmp.w
#"B",dØ             ; Si touche = «B»
beq
B                   ; ...Aller en B
cmp.w
#"b",dØ             ; de meme pour «b»
beq
B                   ;
cmp.w
#32,dØ              ; Si barre d'espace,
beq
no                  ; aller en NO
bra
again               ; aller en AGAIN

no
move.w
($446),dØ           ; On met l'octet miracle
add.w
#65,dØ              ; dans DØ, on add. avec
65
move.b
dØ,(tx25)           ; et on le poke dans le
move.b
dØ,(lwtx25)         ; texte à la place des X
rts

B     move.w
#1,($446)           ; Boot en B : poke $446,1
move.b
#"B",(tx25)         ; à utiliser en USER,
move.b
#"B",(lwtx25)       ; puis poke dans le
texte,
rts
      ; et retour
A
move.w
#Ø,($446)           ; Meme procédé, mais
avec
move.b
#"A",(tx25)         ; Ø en $446 pour le drive
move.b
#"A",(lwtx25)       ; A, puis retour
rts
reso
move.l
#lwtxt,-(sp)        ; Sous programme
d'affich.
move.w
#$9,-(sp)           ; du texte LWTXT pour la
trap
#$1                 ; basse réso. BDOS $9
addq.l
#$6,sp              ; : C CONWS
bra
saiz                ; et on va à la saisie
fin
move.b
(memr),dØ           ; On compare la réso. à
Ø
```

```
cmp.b
#Ø,dØ          ; si égal, aller à LWFIN
beq
lwfin          ;

move.l
#tx2,-(sp)     ; affichage du message
move.w
#$9,-(sp)      ; donnant la lettre du
trap
#$1            ; drive de boot, BDOS $9
addq.l
#$6,sp         ;
     jsr
getkey         ; Appel ss programme
quit
clr
-(sp)          ; Et on retourne au GEM
trap
#$1            ; par le BDOS Ø : PTERMØ
lwfin
move.l
#tx2,-(sp)     ; Affichage du mess.
move.w
#$9,-(sp)      ; donnant la lettre du
trap
#$1            ; drive pour la basse res
addq.l
#$6,sp         ;
jsr
getkey         ; Attente d'une touche
bra
quit           ; Et on quitte...
again
move.b
(memr),dØ      ; Test de la résolution
cmp.b
#Ø,dØ          ;
beq
lwagain        ; LWAGAIN pour la basse

move.l
#tx3,-(sp)     ; Sous programme d'affich.
move.w
#$9,-(sp)      ; du message d'erreur en
trap
#$1            ; cas de mauvaise saisie
addq.l
#6,sp          ; BDOS $9 : C CONWS
bra
saiz           ; Retour à la saisie
lwagain move.l
#lwtx3,-(sp)   ; S Prg d'erreur pour la
move.w
#$9,-(sp)      ; basse résolution.
trap
#$1            ; BDOS $9 : C CONWS
addq.l
#6,sp          ; Et on recommence la
bra
saiz           ; saisie...
getkey
move.w
#$7,-(sp)      ; sous programme : Attend
trap
#$1            ; l'appuie d'une touche et
addq.l
#2,sp          ; place sa valeur ASCII
rts                    ; dans DØ. RTS =
RETURN

* Section DATA : Données de texte, ne pas
modifier SVP, ca sera sympa...

txt
dc.b
1Ø,13,"                BOOT «,$9E

DC.B
1Ø,1Ø,13,"
~~~~~~~~~~"

DC.B
1Ø,1Ø,13,"                Version
2.Ø1"

dc.b
1Ø,1Ø,13,"                STACC
1988"

dc.b
1Ø,1Ø,1Ø,13,"  Sur quel drive désirez-vous
booter «

dc.b
«(A/B/ESPACE = inchangé) ? «,Ø
tx2
dc.b
1Ø,1Ø,1Ø,13,"Au prochain RESET, le boot
sera en «
tx25
dc.b
«X»,1Ø,13

dc.b
«Appuyez sur une touche...»,Ø
tx3
dc.b
1Ø,1Ø,13,"Répondez par A, B ou ESPACE,
et enlevez la «

dc.b
«confiture»,1Ø,13

dc.b
«que vous avez sur les doigts !!!»,1Ø,13

dc.b
«Alors, votre réponse ??? «,Ø

*
Meme texte, mais en basse résolution (=>
soit 4Ø colonnes)

lwtxt
dc.b
1Ø,13,"            Boot «,$9E

dc.b
1Ø,1Ø,13,"          ~~~~~~~~~~"

dc.b
1Ø,1Ø,13,"          Version 2.Ø1"

dc.b
1Ø,1Ø,13,"          STACC 1988"

dc.b
1Ø,1Ø,1Ø,13,"  Sur quel drive désirez-vous
booter»,1Ø,13

dc.b
« (A/B/ESPACE = inchangé) ? «,Ø
lwtx2
dc.b
1Ø,1Ø,1Ø,13,"Au prochain RESET, le boot
sera en «
lwtx25
dc.b
«X»,1Ø,13

dc.b
«Appuyez sur une touche...»,Ø
lwtx3
dc.b
1Ø,1Ø,13,"Répondez par A, B ou
ESPACE...»,1Ø,13

dc.b
«et retirez vos mitaines, ça ira mieux
!»,1Ø,1Ø,13

dc.b
«A, B ou ESPACE ???»,Ø

*
Section BSS : mémorisation de la résolution
graphique

memr
ds.b
1

*
Puis, fin...



end
```



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**

Salut les Micromaniaks,

Les Atariens mine de rien, nous envoient des trucs super bien. Les Amiga Gagas, bonjour les dégats. Avec Amstrad on est en rade, et les Amstradistes manquent de listes. Les Commodores y dorment. Et chez Sinclair, c'est pas clair.

Pendant ce temps-là, y a des mecs, qui s'en mettent plein les pokes avec un JACK'S POKE de 3550 F.

Voili, voilà les petits vénards : **Christophe LEPRINCE, (400 F.), Eric LEBLOND, Jean-Michel SCHEILWILLER, Vincent LEQUIN, Daniel Eric Beltran et Sébastien, Alexandre et Philippe DECHZELLES, Florence LAFITTE, Mr. CHEVALIER, S.L., Laurent CARA et Stéphane CAPO (200 F. à chacun), Phillipe RISCHERBE (150 F.), Michel DUPUIS, Patrice MAUBERT, Laurent BRIATA (100 F. à chacun), Gilles BLANCHARD, Guillaume SERRE, Leila BIAD, Sébastien PLESSIS, Pascal ROY, Frédéric SUMIEN, Paul MILLER, Gillus et Ricman, Stéphane LEPREROST, De Mazuelas AMPARO, Christian-Mathieu BOTTOU, Philippe AMAZID, Loïc POLTIER, Alexandre PEYRON, Mehdi SPAETER, Alain XERRI, Noureddine NADINE, J.F. REBEYROTTE (50 F. à chacun)**

A mercredi prochain.



DANIEL & DANIEL

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

AMSTRAD

SIGMA 7

Encore un soft qui a changé de nom. Il devait s'appeller SO 7, quel pied!

```
1Ø REM Vies infinies sur Sigma 7 version K7
2Ø REM A conditions de perdre plus de trois vies par phase
3Ø REM De Eric LEBLOND
5Ø MODE Ø:BORDER Ø
6Ø OPENOUT "X":MEMORY &BFF:CLOSEOUT
7Ø A=&BCØØ:B=&BDØØ
8Ø FOR I=Ø TO 2:READ P:OUT (A),P:READ P:OUT (B),P:NEXT
9Ø LOAD "!SIGSCN"
1ØØ LOAD "!MAIN"
11Ø POKE &868Ø,Ø
12Ø CALL &8236
13Ø DATA 1,32,2,43,6,24
```

AMIGA

TERRAMEX

Terre Amex la carte American Express, qui marche sur terre.

```
REM De Jean-Michel SCHEIWILLER
TOT=Ø
FOR N=2498556& TO 25ØØØ1& STEP 2
READ A$
A=VAL ("&H"+A$)
TOT=TOT+A
POKEW N,A
NEXT N
IF TOT <> 6365296 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS.":END
CHEAT=249856&
CALL CHEAT
DATA 61ØØ,ØØ46,337C,ØØØ2,ØØ1C,42A9,ØØ2C,237C
DATA ØØØØ,Ø4ØØ,ØØ24,237C,ØØØ3,ØØØØ,ØØ28,2C79
DATA ØØØØ,ØØØ4,4EAE,FE38,41FA,ØØØE,23C8,2C79
DATA ØØCE,4EF9,ØØØ3,ØØØC,13FC,ØØFF,ØØØØ,D4ED
DATA 2C7C,ØØØØ,4CØØ,4ED6,2C79,ØØØØ,ØØØ4,93C9
DATA 4EAE,FEDA,45FA,ØØ9C,248Ø,43FA,ØØ86,4EAE
DATA FE9E,43FA,ØØ2E,428Ø,4281,41FA,ØØ14,4EAE
DATA FE44,43FA,ØØ1E,45FA,ØØ6A,234A,ØØØE,4E75
DATA 7472,6163,6B64,6973,6B2E,6465,7669,6365
DATA ØØØØ
```

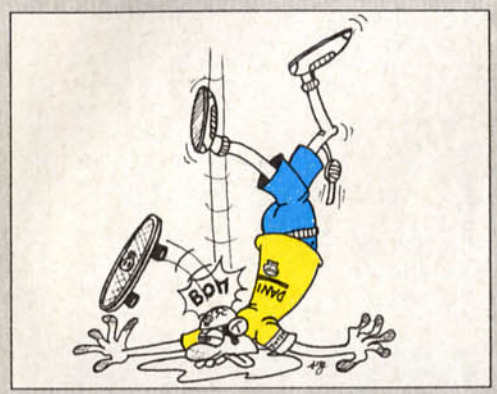
AMSTRAD

TANK

TANK YOU RA des hommes...

```
1Ø REM Vies infinies pour Tank version COMPIL DK
15 REM De Vincent LEQUIN
2Ø B=Ø:FOR T=&BFØØ TO &BF15:READ A:POKE T,A:B=B+A:NEXT
3Ø IF B=3Ø69 THEN GOTO 5Ø
4Ø PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
5Ø PRINT "Inserez la disquette et appuyez sur une touche"
6Ø CALL &BB18:CALL &BFØØ
7Ø DATA 84,33,Ø,191,6,1,2Ø5,119,188,235,2Ø5,131,188,229,2Ø5,122,188,175,5Ø,214
8Ø DATA 99,2Ø1
```





TYPHOON

Un TYPHON, phon, phon, les petites marionnettes

```
 1 REM Vies infinies et invulnérabilité sur TYPHOON
1Ø POKE 5328Ø,1:POKE 53281,Ø:FOR I=365 TO 42Ø:READ A:B=B+A:POKE I,A-5:NEXT
2Ø IF B=5863 THEN POKE 816,1Ø9:POKE 817,1:POKE 2Ø5Ø,Ø:LOAD
3Ø PRINT"BING BANG, ERREUR DANS LES DATAS":END
4Ø DATA 37,17Ø,249,174,37,146,191,8,174,133,146,192,8,174,6
5Ø DATA 146,193,8,1Ø1,174,178,146,13Ø,21,174,1Ø1,146,17,23,146
6Ø DATA 25,23,174,5,146,19,23,174,197,146,2Ø,23,174,2Ø3,146,27
7Ø DATA 23,174,54,146,28,23,1Ø1,79,73,88
```

AMSTRAD

METROCROSS

Quai ce que tu dis?

```
1Ø REM METROCROSS version Cassette
15 REM Daniel, Eric, Beltran et Sébastien
2Ø DATA 3E,B9,32,ØB,B9,3E
3Ø DATA 2E,32,ØE,B9,ED,4B
4Ø DATA Ø2,BC,Ø6,8A,11,ØØ
5Ø DATA B9,C5,1A,D5,11,79
6Ø DATA Ø3,91,21,8A,B9,AE
7Ø DATA 77,23,1D,C2,1Ø,BE
8Ø DATA 15,C2,1D,BE,D1,13
9Ø DATA C1,4F,Ø5,C2,13,BE
1ØØ DATA DD,21D9,BB,11,83
11Ø DATA ØØ,CØ,67,BB,21,5B
12Ø DATA BE,22,5A,BC,C3,Ø3
13Ø DATA BC,21,4Ø,ØØ,E5,21
14Ø DATA ØØ,B9,E5,C3,C9,37
15Ø DATA 3E,45,32,4B,ØØ,3E
16Ø DATA 99,32,4E,ØØ,F3,F1
17Ø DATA C9
18Ø DATA 3E,C3,32,E5,66,32
19Ø DATA Ø4,62,AF,32,E4,66
2ØØ DATA AF,32,FC,7Ø
21Ø DATA C3,A2,5E,*
22Ø MODE 1:MEMORY &3ØØØ
23Ø LOAD"!":POKE &37F4,&C3
24Ø POKE &37F5,&4E
25Ø POKE &37F6,&BE
26Ø FOR I=&BEØØ TO &BE5A
27Ø READ A$:A=VAL ("&"+A$)
28Ø POKE I,A:B=B+A:NEXT
29Ø READ A$:IF A$="*" THEN 32Ø
3ØØ POKE I,VAL ("&"+A$)
31Ø I=I+1:GOTO 29Ø
32Ø CALL &BE43
```

AMSTRAD

SUPER HANG-ON

SUPER HANG OFF. C'est comme vous voulez!!

```
1Ø REM Temps infinis pour Super Hang-On K7
2Ø MODE 1:B=Ø:MEMORY &3ØØØ
3Ø FOR I=&BEØØ TO &BE68
4Ø READ A:POKE I,A
5Ø B=B+A:NEXT I
6Ø IF B<>1Ø119 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT "METTEZ LA K7 ORIGINALE et taper une touche"
8Ø CALL &BB18
9Ø LOAD "":CALL &BEØØ
1ØØ DATA Ø,33,16,5Ø,17,67,2,35,126,254
11Ø DATA Ø,4Ø,25Ø,229,25,34,56,19Ø,42,15
12Ø DATA 188,34,29,189,33,14,188,54,195,35
13Ø DATA 54,37,35,54,19Ø,225,233,62,1,2Ø5
14Ø DATA 28,189,58,Ø,19Ø,6Ø,5Ø,Ø,19Ø,254
15Ø DATA 2,192,33,59,19Ø,34,9Ø,52,2Ø1,221
16Ø DATA 33,91,17Ø,17,Ø,1,2Ø5,234,169,33
17Ø DATA 78,19Ø,34,4Ø,171,195,133,17Ø,33,Ø
18Ø DATA 1,35,126,254,62,32,25Ø,35,126,254
19Ø DATA 5,32,244,35,126,254,5Ø,32,238,43
2ØØ DATA 54,9,195,Ø,1
```

SPECTRUM

NORTH STAR

Chéri fait-moi beur.

```
1Ø REM Vies infinies pour NothStar de Christophe LEPRINCE
2Ø PAPER Ø:BORDER Ø:INK Ø:CLS
3Ø LOAD ""CODE
4Ø FOR F=65448 TO 65455
5Ø READ A:POKE F,A:NEXT F
6Ø RAMDOMIZE USR 65428
7Ø DATA 62,36,5Ø,243,188
8Ø DATA 195,191,183
```



BIONIC COMMANDO

Qui commande? Oh! BIONIC!

```
' Pour avoir des vies infinies sur BIONNIC COMMANDO.
' d'Alexandre et Philippe DECHZELLES
' Ces deux routines on été écrite en GFA 2.Ø
' Elles fonctionnent sur tous les ATARI ST.
'
'Ecrire soit GOSUB_VIES SOIT GOSUB JEU_NORMAL
'
Gosub vies_infinies
End
Procedure Vies_infinies
  Print "Chargement du fichier à modifier..."
  Bload "a:\bionic.dat",&H5dØØØ
  Print "Mise en place des vies infinies..."
  Slpoke &H5DØØØ+&H49BE,&H4E714E71
  Sdpoke &H5DØØØ+&H49C2,&H4E71
  Spoke &H5DØØØ+&H49C4,&H6Ø
  Print" sauvegarde du fichier modifié..."
  Bsave "a:\bionic.dat",&H5DØØØ,&H1ØØØØ
  Print "Sauvegarde effectué...Rebootez..."
Return
Procedure Jeu_normal
  Print "Chargement du fichier à modifier..."
  Bload "a:\bionic.dat",&H5DØØØ
  Print "Remise en place du jeu normal"
  Slpoke &H5DØØØ+&H49BE,&H4A39ØØØ1
  Sdpoke &H5DØØØ+&H49C2,&H7482
  Spoke &H5DØØØ+&H49C4,&H6A
  Print "sauvegarde du fichier modifié..."
  Bsave "a:\bionic.dat",&H5DØØØ,&H1ØØØØ
  Print "Sauvegarde effectué...Rebootez..."
Return
```

SPECTRUM

FLYING SHARK

Complètement marteau, ce requin.

```
1Ø REM Vies infinies pour Flying Shark de Christophe LEPRINCE
2Ø LET T=4Ø35Ø9:LET W=85
3Ø FOR F=45ØØØ TO 45Ø83
4Ø READ A:POKE F,A
5Ø LET T=T-W*A:LET W=W-1
6Ø NEXT F
7Ø IF T<>Ø THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS.":STOP
8Ø LOAD ""CODE
9Ø RANDOMIZE USR 45ØØØ
1ØØ DATA 195,252,175,5Ø,21,255
11Ø DATA 122,254,46,192,62,5Ø
12Ø DATA 5Ø,84,2Ø5,33,21,255
13Ø DATA 34,85,2Ø5,62,195,5Ø
14Ø DATA 58,91,33,235,175,34
15Ø DATA 59,91,195,Ø,91,5Ø,1Ø7
16Ø DATA 92,33,13,176,17,172
17Ø DATA 91,1,15,Ø,237,176
18Ø DATA 195,61,91,49,112,148
19Ø DATA 62,2Ø5,5Ø,84,2Ø5,33
2ØØ DATA 2Ø3,175,34,85,2Ø5,195
21Ø DATA Ø,2Ø5,33,Ø,Ø,34,14
22Ø DATA 236,34,191,212,1Ø5
23Ø DATA 58,158,127,77,72
```

AMSTRAD

ARTURA

Si tu cales fouette, Arthur ah!

```
1Ø Energie infinie pour Artura version Cassette
2Ø MODE 1:FOR I=&82ØØ TO &8235
3Ø READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
4Ø IF B<>4958 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
5Ø POKE &8225,Ø
6Ø PRINT "METTEZ LA K7 ORIGINALE et taper une touche"
7Ø CALL &BB18
8Ø CALL &BD37:MODE 1:MEMORY &7FFF
9Ø LOAD "!",&8ØØØ:CALL &82ØØ
1ØØ DATA 243,33,27,128,17,Ø,128,1,91,1
11Ø DATA 125,237,79,237,95,174,235,174,235,119
12Ø DATA 35,19,11,12Ø,177,32,242,33,36,13Ø
13Ø DATA 34,84,128,195,27,128,62,53,5Ø,139
14Ø DATA 33,62,6,5Ø,9,17,62,2Ø5,5Ø,58
15Ø DATA 14,195,8Ø,3
```


AMSTRAD

KRAKOUT

Ce soir on fait KRAK KRAK dehors.

```
1ØØ REM Vies infinies sur KARKOUT version Disquette
11Ø REM De Florence LAFITTE
12Ø DATA 1,23,Ø,4,26,2,11,9,16,6,3,24,15,1Ø,13,12
13Ø DATA &CD,&84,3,&CD,Ø,&CØ,&21,Ø,&CØ,&11,Ø,&8Ø
14Ø DATA 1,Ø,&4Ø,&F3,&ED,&BØ,&C3,&94,&4E
15Ø MODE Ø:FOR A=Ø TO 15:READ I:INK A,I:NEXT
16Ø OPENOUT "D":MEMORY &383
17Ø FOR A=&4Ø TO &54:READ B:POKE A,B:NEXT
18Ø LOAD "KRACK3"
19Ø MODE 2:INK 1,1:LOAD "KRACK4"
2ØØ POKE &13C9,Ø
21Ø CALL &4Ø
```

AMSTRAD

NINJA SCOOTER

Désolé, J'ai pas ma montre.

```
1Ø REM Arret du temps sur ninja scooter simulator
11 REM Version Disquette
12 REM De Mr CHEVALIER
13 DATA 2A,38,BD,22,D1,BE
14 DATA 2A,Ø1,BB,22,38,BD
15 DATA 3E,C3,21,9A,BE,32
16 DATA ØE,BC,22,ØF,BC,C3
17 DATA ØØ,3E,2A,D1,BE,22
18 DATA 38,BD,CD,37,BD,21
19 DATA AC,BE,22,AC,Ø1,C3
2Ø DATA ØE,BC,21,87,6E,11
21 DATA ØØ,BE,ED,53,F7,7Ø
22 DATA Ø1,3F,ØØ,ED,BØ,AF
23 DATA 32,95,6E,21,25,BE
24 DATA 22,Ø9,BE,21,1F,BE
25 DATA 22,12,BE,22,1A,BE
26 C3,ØØ,66
27 FOR I=&BE8Ø TO &BEDØ
28 READ A$:A=VAL ("&"+A$)
29 POKE I,A:B=B+A:NEXT
3Ø IF B<>8438 THEN 36
31 MEMORY &3DFF:MODE 1
32 LOAD "!scooter1"
33 WINDOW #1,1,2Ø,3,3
34 WINDOW #2,1,2Ø,5,5
35 BORDER Ø:CALL &BE8Ø
36 PRINT "Erreur dans les datas!"
```

GUERILLA WAR

Mouiiinnn!!! Va te faire voir, si tu veux jouer à la guè-guerre.

```
1Ø REM Vies infinies pour Gerrilla War
2Ø PRINT CHR$(147)
3Ø FOR I=2816 TO 2891
4Ø READ A:POKE I,A
5Ø B=B+A:NEXT I
6Ø IF B<>7875 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT "INSERER L'ORIGINAL "
8Ø INPUT "ET APPUYER SUR ENTER";A$
9Ø SYS 2816
1ØØ DATA 162,81,189,17,11,157,128,1,2Ø2,16
11Ø DATA 247,162,255,154,76,128,1,32,86,245
12Ø DATA 169,144,141,24Ø,3,169,1,141,245,3
13Ø DATA 76,167,2,169,32,141,84,3,169,162
14Ø DATA 141,85,3,169,1,141,86,3,76,Ø
15Ø DATA 8,169,176,141,89,1,169,1,141,9Ø
16Ø DATA 1,173,18,2Ø8,96,169,Ø,141,55,177
17Ø DATA 141,72,177,76,Ø,7Ø
```

OOOPS!!!

AMSTRAD

ROBOCOP

Après le robot Marie, v'là t'y pas le robot Cop!

```
1Ø REM Energie Infinie pour ROBOCOP AMSTRAD  version Disquette
2Ø REM Par                S.L.
3Ø MODE 1
4Ø FOR i=&AØØØ TO &A141:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT:CALL &AØØØ
5Ø DATA Ø1,7E,FA,3E,Ø1,ED,79,F3,21,ØØ,CØ,16,Ø5,1E,Ø1,Ø6,1Ø
6Ø DATA CD,35,AØ,21,ØØ,Ø1,16,Ø8,1E,Ø2,Ø6,19,CD,35,AØ,Ø1
7Ø DATA 7E,FA,3E,ØØ,ED,79,3E,ØØ,21,23,3F,77,23,77,23,77
8Ø DATA C3,66,3F,C9,3E,Ø6,93,B8,38,Ø7,7B,8Ø,3D,4F,C3,5F
9Ø DATA AØ,ØE,Ø5,C5,F5,E5,D5,CD,5F,AØ,D1,E1,F1,C1,5F,78
1ØØ DATA 93,47,CB,23,CB,23,7C,83,67,1E,Ø1,14,18,D6,7A,32
11Ø DATA 32,A1,32,3B,A1,22,8F,AØ,7B,32,3D,A1,79,32,3F,A1
12Ø DATA 18,ØØ,11,35,A1,CD,AB,AØ,3A,43,A1,B7,2Ø,F4,11,2F
13Ø DATA A1,CD,95,AØ,11,35,A1,CD,AB,AØ,11,38,A1,21,ØØ,ØØ
14Ø DATA CD,B3,AØ,C9,CD,A6,AØ,11,33,A1,CD,AB,AØ,21,43,A1
15Ø DATA CB,6E,28,F3,C9,Ø1,FE,AØ,18,ØB,Ø1,EØ,AØ,21,43,A1
16Ø DATA 18,Ø3,Ø1,D5,AØ,ED,43,CD,AØ,1A,47,13,C5,1A,13,CD
17Ø DATA Ø4,A1,C1,1Ø,F7,Ø1,7E,FB,11,1Ø,2Ø,C3,1D,2Ø,ØC,ED
18Ø DATA 78,77,ØD,23,ED,78,F2,D5,AØ,A2,2Ø,F2,21,43,A1,ED
19Ø DATA 78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED,78,77,ØD,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD
2ØØ DATA ED,78,A3,2Ø,EA,3A,44,A1,E6,Ø4,CØ,37,C9,ED,78,F2
21Ø DATA FE,AØ,C9,Ø1,7E,FB,F5,ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø,Ø2,F1
22Ø DATA C9,F1,ØC,ED,79,ØD,3E,Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,C9,C5,Ø6,F5
23Ø DATA ED,78,1F,38,FB,ED,78,1F,3Ø,FB,C1,1Ø,FØ,C9,Ø3,ØF
24Ø DATA ØØ,ØØ,Ø1,Ø8,Ø2,4A,ØØ,Ø9,4C,ØØ,ØØ,ØØ,Ø1,Ø3,Ø5,2A
25Ø DATA FF
```



Dans la solution pour **Les Ripoux** sur Amstrad de notre N°12, il y a une erreur dans le dialogue avec Ginette MAZOYER:
"Bonjour ma belle! Tu montes. Tu m'as envouté; voilà; plus je ne peux pas! Ca fait du bien. T'as rien à me dire par hasard?"
Ce n'est que pour négocier avec elle qu'il faut dire : "C'est vraiment cher!".

N'oubliez pas de nous envoyer les erreurs que vous avez trouvé, nous en tiendrons compte et feront paraître le **Ooops**.

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

MACH III

POKE &52E5,Ø
(Michel DUPUIS)

RAMPARTS

Pour que le joueur 1 est de l'énergie infinie :
POKE &6883,Ø
POKE &68E1,Ø
(Patrice MAUBERT)

MICKEY MOUSE

Pour avoir:
-Invulnérabilité:
POKE &52C6,&C9
-Vies infinies:
POKE &53E7,Ø
-Eau infinie:
POKE &64F9,Ø

SPACE HARRIER

Pour avoir les vies infinies:
POKE &D74,Ø
(Michel DUPUIS)

TRANTOR

Pour avoir:
-Energie infinie:
POKE &ØC2C,Ø
-Fuel infini:
POKE &ØC6F,Ø
(Patrice MAUBERT)

L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD

Voici un petit truc qui pourra bien vous aidez si vous êtes absolument bloqué. Pour connaître toutes les coordonnées des planètes habitées: Chargez le jeu et attendez 5 minutes, Sauvez la partie sur un disque entièrement vierge. Eteignez tout, prenez votre éditeur de disque et regardez la pise Ø4 secteur C4. En prenant les chiffres deux à deux (sans oublier de les convertir en decimal quand ils sont en hexadécimal) et vous aurez donc toutes les coordonnées des planètes. (Gilles BLANCHARD)

BUBBLE GHOST

Pour finir le jeu un peu plus vite que la normale, au tableau de départ, il y a en bas un panneau ERE qui clignote. Il faut souffler dedans, ainsi un passage s'ouvre à droite. Vous y allez, puis vous arrivez dans une pièce un il y a quatre sortie, vous prenez celle de droite. Vous voila dans la dernière pièce du chateau. Il ne vous reste plus qu'à libérer la bulle en allant à droite. (Guillaume SERRE)

RYGAR

Pour obtenir tous les bonus (agilité, saut du personnage rallongé, force etc..) il suffit de se placer à n'importe quel endroit de n'importe quel tableau et de tuer 19 monstres. Pour 19 monstres tués, un bonus tombera et il vous suffira d'aller le ramasser. Procéder de la même manière pour obtenir les autres. Attention! ceci n'est pas valable pour le bonus protecteur (représenté par une croix). (Leïla BIAD)

SAPIENS

Les trois chênes se trouvent au sud, il faut se mettre près de ceci et de cliquer sur "Prendre", vous aurez alors le baton sacré (attention, il faut tuer le chef des hyènes folles). (Sébastien PLESSIS)

COMMODORE

BIONIC COMMANDO

Aprés avoir fait un reset à la première page de présentation, pour avoir le temps et les vies infinis, tape:
POKE 6958,1:POKE 6959,1
(Philippe RISCHEBE)

ROAD BLASTER

Pour avoir:
-Vies infinies
POKE 1Ø966,165
POKE 1Ø982,165
-Electro shield infinis
POKE 9Ø27,44
-Canon infini
POKE 8941,44
-Mitra shield infinis
POKE 9297,44
-Pour choisir le level (1-5)
POKE 3216,Nb
(Philippe RISCHEBE)

ROAD WARS

Pour avoir les vies infinies, fait un reset et tape:
POKE 17799,255
SYS 17384
(Philippe RISCHEBE)

ROBOCOP

Pour suprimer tous les ennemis:
POKE 36785,234
Pour reprendre au premier tableau:
SYS 23Ø4
Pour rependre au deuxième niveau:
SYS 32768
(Pascal ROY)

STREET FIGHTER

Aprés avoir fait un reset à la première page de présentation tape:
POKE 3829,76
POKE 393Ø,1Ø
POKE 3831,15
POKE 17262,1
SYS 3711
Cela donnera les vies infinies
(Philippe RISCHEBE)

PITSTOP II

Si vous jouez contre l'ordinateur ou si vous vous trouvez sur l'écran du haut, bourrez l'adversaire dans les stands, vous serez presque irratrapable. (Frédéric SUMIEN)

ATARI

AFERBURNER

Pour changer de tabeau sur ce petit jeu, sympa. Il suffit de taper le mot 'SEGA' à l'envers, c'est à dire 'AGES' (j'oubliais, il faut le taper pendant une pause), et maintenant, en appuyant sur '>' on change de tableau. C'est magic.

SORCERY +

Pour être invulnérable, ouvrir toutes les portes et bloquer le temps, il suffit de taper la formule magique suivante : 'GAS MASK WHEELER WANTS CHEAT' et voilà. Vous en voulez encore??? Bon d'accord, en appuyant sur la touche '+' on accède à la deuxième partie?

STARGOOSE

Pour l'un de mes jeux préférés, il suffit d'appuyer sur les touches 'F1' jusqu'à 'F10' et voilà, vous avez maintenant de l'énergie infinie.

STARRAY

Encore un super truc, il suffit de taper à n'importe quel moment, le mot 'AL YANKOVIC' et d'appuyer sur F5 pour avoir de l'énergie infinie et F6 pour compléter un stage. (On se déchaîne à Joystick).

VIRUS

Ben voilà c'est l'histoire d'un mec que même que s'il appuie sur la touche 'ENTER' et les touches 'P' et 'O', il a le droit à tout un tas de trucs infinies. Il lui suffit maintenant d'appuyer sur 'D' pour activer l'autopilotage, sur 'F' pour se recharger en carburant et sur 'L' pour avoir en même temps un missile et une vie supplémentaire. (Pas mal ce mec)

PUFFY'S SAGA

Appuyer sur Caps Lock+ UNDO pour changer de tableau.
(Paul MILLER)

WANTED

Prendre un éditeur de secteur et rechercher dans le fichier 'GAME' les octects suivants :
Pour avoir des vies infinies :
Rechercher
68 F8 4E 75 53 54 41 52 54 45
et remplacer par 4E 71 4E 75 53 54 41 52 54 45
Puis rechercher aussi :
66 F2 42 B9 ØØ Ø1 Ø9 58 et remplacer par 4E 71 42 B9 ØØ Ø1 Ø9 58 et remplacer :
ØF 1A 67 Ø8 7Ø ØØ 3Ø 18 D2 8Ø 6Ø FØ et remplacer par ØF 1A 6Ø 42 7Ø ØØ 3Ø 18 D2 8Ø

6Ø FØ
Puis rechercher encore :
53 79 ØØ Ø1 Ø7 46 4E 75 et remplacer par 6Ø Ø4 ØØ 47 49 4C 4E 75
Pour avoir des dynamites infinies :
Rechercher encore et encore : 4A F9 ØØ Ø1 Ø7 26 67 2Ø et remplacer par 33 FC ØØ Ø3 ØØ Ø1 Ø7 26
Pour avoir des munitions infinies :
Rechercher...et ça continue encore et encore.....
53 79 ØØ Ø1 Ø7 36 53 79 ØØ Ø1 Ø7 3E et remplacer par 6Ø Ø4 ØØ 47 49 4C 6Ø Ø4 ØØ 47 49 4C
Pour ne plus perdre :
Flingues, étoiles, carabines, dynamites etc.
Lorsque l'on meurt...
Rechercher..c'est que le début d'accord d'accord....
3E 39 ØØ Ø1 Ø7 22 67 12 53 47 et les remplacer par 3E 39 ØØ Ø1 Ø7 22 67 12 4E 71
Rechercher...(#??C'est quoi les paroles déjà????)
3E 39 ØØ Ø1 Ø7 26 67 12 53 47 et les remplacer par 3E 39 ØØ Ø1 Ø7 26 67 12 4E 71
Rechercher..(Bon on recommence!!!). encore et encore
3E 39 ØØ Ø1 Ø7 2A 67 12 53 47 et les remplacer par 3E 39 ØØ Ø1 Ø7 2A 67 12 4E 71
Rechercher...et ça continue encore encore.....
3E 39 ØØ Ø1 Ø7 2E 67 12 53 47 et les remplacer par 3E 39 ØØ Ø1 Ø7 2E 67 12 4E 71
Rechercher...et ça finit enfin enfin.....
3E 39 ØØ Ø1 Ø7 32 67 12 53 47 et les remplacer par 3E 39 ØØ Ø1 Ø7 32 67 12 4E 71
(Gillus et Ricman(Merci pour la saisie!!).

SPECTRUM

THE GREAT ESCAPE

Vous êtes nul à ce jeu? Incapable d'avoir le moindre score? Eh bien, voici un truc. Il sffit de prendre une clé, de se placer sur une porte fermée et de l'ouvrir. Une fois la porte ouverte, il ne faut pas la franchir, mais il faut continuer à l'ouvrir, alors le score augmente jusqu'au niveau désiré.
(Stéphane LEPREROST)

BEYOND THE ICE PALACE

Pour avoir les vies infinies:
POKE 38281,Ø

ENDURO RACER

Pour avoir le temps infini:
POKE 43542,Ø
POKE 43643,Ø

GOTHIK

Pour avoir les vies infinies:
POKE 43934,58
POKE 4211Ø,58

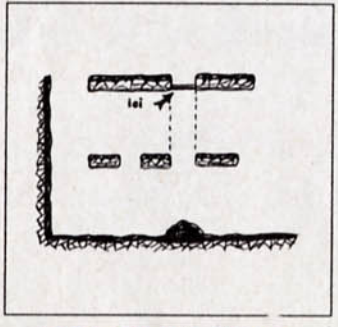
ROAD BLASTER

Pour avoir:
-Vies infinies:
POKE 48634,36
-Fuel infini:
POKE 55214,Ø

APPLE

CONAN LE BARBARE

Dans le level 4, en attendant que les diamants apparaissent et si les créatures sont trop nombreuses, cachez-vous en positionnant au milieu d'une échelle, de manière à ce que l'une de vos main soit ici
(De Mazuelas AMPARO)



SORCELLERIE I & II

* Personnages surpuissants:
- Faire un evêque (BISHOP)
- Aller au labyrinthe
-Identifier (Identify) l'objet 9 ou 0
* 9 donne assez de points d'expèrience pour dépasser le niveau 200 et le 0 donne beaucoup avec beaucoup d'or. Ainsi on peut avoir un évêque de niveau 1000 et + avec de l'huile de coude (AUBERGE). (Christian-Mathieu BOTTOU)

ORIC

INSECT INSANITY

Pour avoir les vies infinies:
DOKE #4B57,#EAEA
(Laurent BRIATA)

XENON 1

Pour avoir les vies infinies:
DOKE #6Ø29,#EAEA
DOKE #6Ø2B,#EAEA
DOKE #6Ø2D,#234
(Laurent BRIATA)

MSX

PHANTASM SOLDIER

Voici les mots de passe : Pour accéder au tableau 2: 2331142341, pour accéder au tableau 3: 3230031740, pour accéder au tableau 4: 0795586315, pour accéder au tableau 5: 0927908227. (Philippe AMAZID)

PC

GUNSHIP

Lorsque la checklist est faite, il faut mettre la deuxième disquette et appuyer sur une touche comme le dit le jeu. Là, apparait "One moment please", à ce moment, appuyer sur la touche B et un "A>" apparaitra à l'écran une fois le jeu chargé. Attendre environ 5 secondes et appuyer de nouveau sur B et vous aurez une action plus rapide. Plus vous attendez, plus l'action est rapide et plus les commandes repondent vite. Mais attention, les missile arrivent aussi plus vite.
(Loïc POLTIER)

THOMSON

KRAKOUT

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

AMIGA

EMMANUELLE

Aller au bateau à la plage et dites à l'homme que vous cherchez l'aventure, il vous donnera un collier. Allez ensuite au casino, acheter un cigarre et le mettre sur la bouche de l'homme près de la roulette, en échange du colier, il vous donnera une statuette. Pour avoir une 2ème statuette aller à l'opéra de Mamans quand il est ouvert. Pour avoir la 3ème statuette, il faut aller aux cascades de Iguacu, vous plongerez dans l'eau et récupérerez celle-ci. Et enfin essayer de trouver emmanuelle dans les différentes villes.
(Mehdi SPAETER)

PORTS OF CALL

Quand le message 'SHIP AND COLLISION COURSE' apparaît, il faut se regénérer. Ensuite, il vous faut foncer à environ 30-40°, puis tourner à droite. Une fois sur place, vous recevrez les 'félicitations'.

STARGLIDER II

Ne vous creusez pas la tête à propos de l'icone Pilot Couch : pour obtenir le Nuclear Fuel, il suffit de détruire certains pirates et de récupérer leur cargaison. Contrairement à ce qu'affirment certains journaux concurrents, pour détruire la base spaciale ennemie, il n'est pas nécessaire de détruire les bases grons sur la planète la plus proche, et encore moins les satellites de défence. En fait, il suffit de sélectionner une vue extèrieure, de s'approcher de la base spaciale, et de s'arranger pour qu'elle frole la Neutron Bomb qui se trouve sous votre coque (si vous l'avez fait construire bien sur). A ce moment, la bombe explose, ainsi que la base spaciale, et tu as gagné. Comment? Que dites-vous? Nous sommes bien morts dans l'explosion? Aucune importance? Le programme ne s'intéresse pas à votre mort, mais à votre à votre victoire, et votre score final n' en est pas amoindri. (Alain XERRI).



AMIGA

Pour changer de tableau, il suffit un fois le jeu chargé, de taper le mot 'CRASH' à la présentation, et ensuite d'appuyer sur la touche 'H' jusqu'à ce que l'écran clignote. Maintenant il vous suffit pendant une partie, d'appuyer sur la touche 'HELP' pour changer de tableau.



ATARI

Même chose, que le truc AMIGA à part qu'il faut appuyer sur la touche 'UNDO' pendant une partie, pour changer de tableau.

COMMODORE

Pour avoir des hélicos infinis,
Après un reset tape:
POKE 4159,255
SYS 496.
(Noureddine NADIME)

ATARI

```
Print
Print "LAURENT CARRA ET STEPHANE CAPO"," PRESENTENT"
Print
Print "VIE INFINIE POUR THUNDER BLADE "
Print
Print
Print
Print
Print "POUR DES VIE INFINIE : SPACE BAR ..."
Print
Print "SINON N'IMPORTE QUELLE AUTRE TOUCHE "
Print
Print
Print
Print " veuillez deproteger votre disk SVP "
A%=Inp(2)
Open "U",#1,"THUNDER.PRG"
Seek #1,14814
If A%=32
  Out #1,&H4E
  Seek #1,14815
  Out #1,&H71
  Seek #1,14816
  Out #1,&H4E
  Seek #1,14817
  Out #1,&H71
  Seek #1,14818
  Out #1,&H4E
  Seek #1,14819
  Out #1,&H71
Else
  Out #1,&H53
  Seek #1,14815
  Out #1,&H79
  Seek #1,14816
  Out #1,&HØ
  Seek #1,14817
  Out #1,&HØ
  Seek #1,14818
  Out #1,&H7E
  Seek #1,14819
  Out #1,&H9A
Endif
Seek #1,14882
If A%=32
  Out #1,&H4E
  Seek #1,14883
  Out #1,&H71
  Seek #1,14884
  Out #1,&H4E
  Seek #1,14885
  Out #1,&H71
  Seek #1,14886
  Out #1,&H4E
  Seek #1,14887
  Out #1,&H71
Else
  Out #1,&H53
  Seek #1,14883
  Out #1,&H79
  Seek #1,14884
  Out #1,&HØ
  Seek #1,14885
  Out #1,&HØ
  Seek #1,14886
  Out #1,&H7E
  Seek #1,14887
  Out #1,&H9A
Endif
Edit
```

AMSTRAD

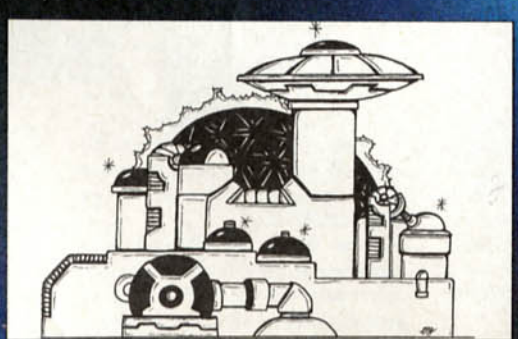
```
1Ø REM Vies infinies pourThunder Blade version K7
2Ø MEMORY &3FFF:MODE 1
3Ø ADR=&9C4Ø
4Ø READ A
5Ø IF A=257 THEN 1ØØ
6Ø IF A=256 THEN FOR ADR=ADR TO ADR+9:POKE ADR,Ø:NEXT:GOTO 4Ø
7Ø POKE ADR,A
75 IF A<>256 THEN B=B+A
8Ø ADR=ADR+1
9Ø GOTO 4Ø
95 IF B<>63692 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
1ØØ POKE &9E4F,Ø
11Ø PRINT "METTEZ LA K7 ORIGINAL"
12Ø CALL &BB18:CALL &BD37:MODE 1
13Ø LOAD"!",&4ØØØ:BORDER 11
14Ø INK Ø,11:INK 1,24:INK 2,2
15Ø INK 3,Ø:CALL &9CFC
16Ø DATA 247,128,255,Ø,Ø,1Ø,Ø,73,156,28,255,28,255,24,Ø,Ø,91,Ø,Ø,42
17Ø DATA 158,2Ø8,112,Ø,Ø,Ø,64,Ø,Ø,Ø,256,256,256,256,256,256,256,256,256,256
18Ø DATA 256,256,256,256,256,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,243,221,33,179,154,33,Ø
19Ø DATA 192,6,2ØØ,221,117,Ø,221,35,221,116,Ø,221,35,124,198,8,1Ø3,48,4,17
2ØØ DATA 8Ø,192,25,16,234,49,179,154,62,16,6,246,237,121,38,5Ø,6,156,62,22
21Ø DATA 2Ø5,249,157,48,245,62,198,184,48,24Ø,37,32,239,6,2Ø1,2Ø5,253,157,48,23Ø
22Ø DATA 12Ø,254,212,48,244,2Ø5,253,157,48,22Ø,Ø,221,33,89,156,17,2,Ø,237,95
23Ø DATA 6,18,46,1,12Ø,6,215,2Ø5,249,157,21Ø,15Ø,158,62,231,184,2Ø3,21,62,Ø
24Ø DATA Ø,62,21,21Ø,88,157,58,88,156,133,5Ø,88,156,1Ø1,58,242,159,17Ø,171,221
25Ø DATA 172,221,173,173,221,119,Ø,6,9,2Ø3,99,4Ø,13,58,242,159,198,91,131,146
26Ø DATA 5Ø,242,159,5,5,5,58,242,159,198,23,5Ø,242,159,221,35,27,122,179,194
27Ø DATA 85,157,195,186,157,17,231,157,237,83,166,157,129,6,1,2Ø9,122,179,2ØØ,221
28Ø DATA 225,24,155,42,89,156,17,64,7,237,82,194,15Ø,158,33,213,157,34,166,157
29Ø DATA 221,225,17,8Ø,Ø,6,1,195,85,157,2Ø9,122,179,2Ø2,168,157,213,221,225,19
3ØØ DATA 17,8Ø,Ø,6,3,195,85,157,2Ø9,122,179,2ØØ,221,225,33,52,159,34,4,158
31Ø DATA 35,6,3,195,85,157,2Ø5,13,158,2Ø8,195,Ø,158,123,23Ø,7,2Ø2,6,158,62
32Ø DATA Ø,195,11,158,62,19,61,32,253,167,4,2ØØ,62,245,219,255,31,2ØØ,169,23Ø
33Ø DATA 64,4Ø,243,121,47,79,62,Ø,Ø,Ø,195,4Ø,158,55,2Ø1,124,33,87,156,134
34Ø DATA 35,19Ø,194,15Ø,158,33,123,156,17,124,156,1,194,1,54,Ø,237,176,175,6
35Ø DATA 246,237,121,1,141,127,217,225,49,248,191,62,1,5Ø,163,17,5Ø,226,17,62
36Ø DATA 5Ø,5Ø,117,3,62,62,5Ø,118,3,62,Ø,5Ø,62,2,62,32,5Ø,2Ø5,9,5Ø
37Ø DATA 223,9,2Ø5,9,185,2Ø5,3,185,195,64,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,256,256,Ø,Ø,Ø
38Ø DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,1,Ø,246,237,73,1,137,127,237,73,195,Ø,256,256,256
39Ø DATA 256,256,256,256,256,256,256,256,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,217,5,194
4ØØ DATA 1Ø4,159,19,19,Ø,Ø,123,254,26,32,24,33,151,159,34,254,157,35,217,62
41Ø DATA 15,195,13,158,217,33,25,159,34,254,157,3Ø,2Ø,24,2,237,95,22,7,41
42Ø DATA 123,214,2Ø,167,31,79,6,Ø,33,239,159,9,126,1,243,159,135,111,38,Ø
43Ø DATA 9,31,79,62,8Ø,145,79,6,5,122,22,192,217,195,13,158,12Ø,5Ø,138,159
44Ø DATA 6,2,126,18,19,35,126,18,27,122,198,8,87,35,13,32,7,33,243,159
45Ø DATA 16,236,24,5,2ØØ,16,231,24,Ø,6,Ø,62,3,2Ø3,1Ø1,62,3,62,3,217
46Ø DATA 195,13,158,217,33,239,159,6,2,126,23Ø,7,4Ø,3,53,24,5,3Ø,32,22
47Ø DATA 64,61,35,16,24Ø,6,3,28,62,8,53,242,2Ø2,159,62,5,54,79,28,43
48Ø DATA 53,242,2Ø2,159,62,2,54,79,43,53,38,Ø,46,224,33,Ø,158,34,254,157
49Ø DATA 217,195,13,158,Ø,Ø,Ø,Ø,256,256,Ø,Ø,Ø,48,16,31,212,Ø,Ø,Ø,257
```

SPECTRUM

Encore plus facile, il faut appuyer sur la touche 2, et garder les touches 'G' et 'O' enfoncées, jusqu'à ce que l'écran clignote. Maintenant il suffit d'appuyer sur la touche 'ENTER' pendant une partie pour changer de tableau.

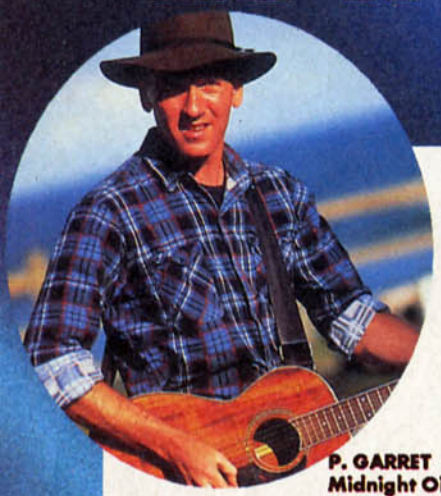
COMMODORE

J'ai fini Thunderblade, voici la marche à suivre. Pour la partie 1, lorsque l'hélico est vu de haut, il faut rester à une altitude max et se servir de F3 pour arrêter l'hélico afin de détruire tous les tanks et les hélicos (encore) du quartier. En vue arrière, essayer les rase-mottes dans les allées de building. Pour abattre les F14, se mettre au dessus de leur niveau de passage et Pan!. Pour la forteresse 1, quand l'hélico apparait en vue de haut, mettre la manette vers l'avant, ceci vous donne peu aprés de la marge pour reculer et ainsi éviter les tirs. Pour la partie 2, éviter de coller de trop les bordures (fatal), rester à mis hauteur de l'écran pour passer corectement les montagnes. Pour la forteresse 2 c'est pareil que la 1. Pour le passage au dessus de la rivière entouré à droite de rochers, même instructions que dans la ville 1. Faire parfois du rase-mottes pour les bateaux récalcitrants. Pour la suite faire la même chose que pour la partie 1. Pour la partie, le début est pareil que les autres. Ensuite, ça se corse, je pense que la meilleure tactique est d'avoir un doigt à coté de la touche F3. Mettre la vitesse à zéro à chaque fois que vous voyez que vous allez vous prendre une barre dans la g..., régler la hauteur de passage et relachez F3. Recommencez à chaque difficultées, cela permet en plus d'ajuster les tanks (pour le bonus final c'est interessant).



Pour détruire les super structures du bâtiment, cela sera rapide, mais pour les corps principaux, il vous faudra beaucoup plus de temps. (J.F. REBEYROTTE).

ZE ROCKIN' ZOYSTICK



P. GARRET
Midnight Oil



EUROGLIDERS

Gérard BAR-DAVID

Au début il n'y avait rien. Le désert à perte de vue, les kangourous et les lapins dans la poussière et quelques forçats de sa très gracieuse majesté british à trimer sur les côtes. Flashback sur deux cents ans, si l'on avait dit aux premiers colons des terres australes que ce pays serait la source d'un beat puissant et indestructible comme l'Ayer's rock, ils en auraient avalé leur tricorne.

Révolution rock, dans la foulée du bicentenaire, le groove australien a su imposer sa défonce forcenée d'ex-forçats. Cheveux blonds cascadés, sourire d'ange troublant, Michael Hutchence a poussé l'excès de sa formation INXS jusqu'aux irrésistibles sommets de la gloire hit paradée. Cocktail pop/rock explosif l'album «KICK» -Le pied- est un véritable derrick d'or noir vinylique. De même, le rock militant de Midnight Oil a su imposer ses rêves de fraternité: «Beds



NOISEWORK

Are Burning», le tube porteur de leur dernier LP «Diesel And Dust» était un hymne au partage du feeling et des richesses avec les aborigènes, ces indigènes originels dépossédés de leurs terres par les colons blancs.

Bien entendu, au cours des 70"s, le rock australien n'avait pas perdu sa voix au contraire. Méga-star des décibels et des accords rasoirs AC/DC a inventé le concept de «métal lourd». Cheveux longs et riffs possédés, le rock d'AC/DC a longtemps incarné le coté sauvage du «bush» australien. Chauve qui peut et dans la foulée, le glabre Anderson chanteur tatoué de Rose Tatoo a imprimé au rock kangourou son image Mad Max échappée de «Thunderdome».

groupe mythique de Chris Bailey, The Saints a su ouvrir la brèche antipode d'une new wave sombre, efficace, nerveuse et torturée comme le vertige du désert.

Délavée au psychadélisme pop et mélodique, l'australie a su jouer l'émotion multicolore d'un groupe fulgurant comme le Church. Cocktail détonnant de tradition née du néo-colonialisme british et de l'esprit pionnier des riches cousins d'Amérique, le rock des Church puise aux Byrds et aux Procol Harum une irrésistible énergie satinée comme les nuits australes.

A perte de vue, sur les plages de Melbourne et Sidney, les bars distillent les riffs sérieux de centaines de petits groupes. La bière coule à flots et les assoiffés roulent sous les cans tandis que des girls aux cheveux dorés par le soleil exhibent leurs doudounes en inlassables parties de concours de T Shirts mouillés...rock and roll! Submergée par ses teen-agers, l'Australie découvre le chomage et la crise. Pour s'en sortir, il n'y a que le bras de fer, sport national des imbibés au houblon ou la fièvre salutaire du rock. Des groupes tels que Men At Work ou carrément INXS ont démarré sur ces scènes de pubs, au milieu des surfers face à l'océan; et de tripot en tripot se sont hissés jusqu'au sommet des vagues décibeliennes. Aujourd'hui, une nouvelle génération de rockin' gladiateurs se presse dans l'arène. Newcomers allumés, sauront-ils nous faire partager leurs rêves électriques?

D'abord Daryl Braithwaite, ex-chanteur du groupe kangourou culte Sherbet, le Bryan Ferry de là-bas.»Eden» son premier LP est un paradis pop juste à portée d'oreille. A mi-chemin entre le velours FM et garage agité, le rock de Braithwaite se perd parfois dans un évidente obsession de la perfection, mais en fin de course l'énergie délivrée est assez vertigineuse pour nous entrainer.

Funky pop synthétiseurs, les Wa Wa Nee jouent le parfait crossover entre la soul riche de Wet Wet Wet et le beat mécanique d'Orchestral Manoeuvre In The Dark ou Human League. Leur seconde galette «Blush» est carrément aromatisée à la sauce Prince de Minneapolis, alors pourquoi s'en priver?

Malgré leur patronyme CEEsque, les Eurogliders sont des kids de Sidney. Grace Night, la chanteuse rapelle irrésistiblement Carly Simon et sa voix bodybuildée monte vers les aigus pour déclencher quelques émotionelles.

Espaces infinis dans le désert central australien, les cow-boys des années 90 se retrouvent toujours autour du feu de camp. The Black Sorrows exhibent les racines irlansdaises de Van Morrison et le feeling garçons-vachers de leurs confrères yankees comme les Eagles ou Jackson Browne. L'album «Hold On To Me» est un western australien pour rocksticker frustré de l'ivresse des grands espaces. Steels guitars et botleneck, harmonica et guitares sèches, les Black Sorrows jouent la chevauchée fantastique d'un rock cinémascope.

Enfin, voici les petits franginsboomerang de Simple Minds et de U2 avec Noiseworks, un gang adrénalisé au rock héroïque de guitares étendards et de fulgurantes harmonies. A la frontière du heavy métal martelé, Noiseworks préserve l'intégrité d'un explorateur de nouvelles frontières. Dans le peloton serré de l'invasion australienne, leur galette «Touch» se détache largement. Noiseworks a tout le potentiel pour suivre les traces des géants INXS et Midnight Oil, alors à vos tinespla bandes de ZOYROCKERS!

Sur les fronts des concerts c'est carrément le calme plat. Il n'y a que mes copains écossais, les Silencers pour secouer la triste apathie des scènes hexagonales. (Mardi 21 à la cigale, Mercredi 22 à Lyon, Jeudi 23 Besançon, Vendredi 24 Orléans, Samedi 25 Rennes). Les cow-boys électriques Del Lords seront au Rex Club le Samedi 25, alors bonjour chez vous bande de Rockin'-ZOYSTICKERS!

WAWANEE



Discographie kangourou:
INXS: «Kick» Phonogram
Midnight Oil: «Diesel And Dust» CBS
Rose Tatoo: «Suddenly» MUSIDISC
The Church: «Starfish» BMG
Daryl Braithwaite: «Eden» CBS
Wa Wa Nee: «Blush» CBS
Eurogliders: «Groove» CBS
The Black Sorrows: «Hold On To Me» CBS
Noiseworks: «Touch» CBS



LE NOUVEAU TUBE en 45 tours
Bio Challenge

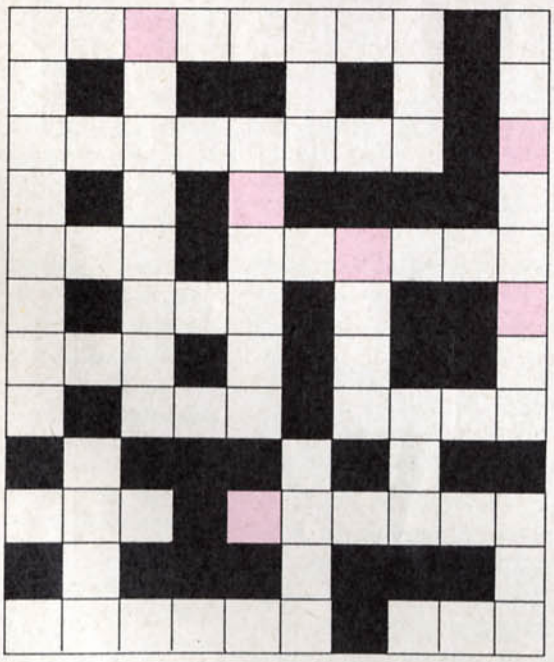




JOUEZ AVEC L'ORDINATEUR À "JACK L'ÉVENTREUR"



50 MAXI 45 T A GAGNER



3) TOT - LIT - OCP - RAM - OID - CID - RUE - RIS - UAP - KUN
4) ARAC - COLT - CRAC - JADE
6) HEWSON - WEAPON - GRAPHO - JETPAC
8) LED STORM - LAST DUEL - STARTREK - DEATHPIT - COVENANT

Quand un passionné de synthétiseurs rencontre un passionné d'ordinateurs, il se produit un choc électronique d'une haute intensité générant à la fois des particules synthétiques à caractère musical et des molécules informatiques à base de langage. Ces corpuscules s'assemblent, s'organisent pour former un objet circulaire, parcheminé de microsillons et de couleur noire. Le nom qu'on lui donne est "DISQUE". Son titre "BIO CHALLENGE". Eh oui, après la disquette, voici le disque. Inspiré du jeu vidéo, c'est un mélange explosif de House et de Rap, avec une musique d'Antoine O'HEIX. Les paroles sont signées Antoine O'HEIX et Michael SPORTOUCH, responsable de DELPHINE SOFTWARE et superviseur du jeu BIO CHALLENGE. Ils chantent tous les deux et forment le groupe des CHALLENGERS.

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

"JEU MYSTERIEUX"

Envoyez votre réponse en découpant obligatoirement le bulletin ci-dessous à :
JOYSTICK JEUX - 177 rue Saint Honoré - 75001 PARIS
et les 50 gagnants tirés au sort recevront ce MAXI 45 T.
Cette semaine le JEU MYSTERIEUX a 6 lettres

JEU MYSTERIEUX DU 22 FEVRIER

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

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

Joystick secours



Mission impossible.. ?

Vous êtes perdu, dans un jeu ? envoyez nous votre question en précisant le standard de votre ordinateur, et nous la publierons en lui donnant un numéro.

Vous êtes victorieux? vous avez la solution aux problèmes ? écrivez nous votre réponse, en précisant simplement le numéro de la question, et vous ferez des centaines de Joystickeurs heureux....

Stèf.

JOYSTICK SECOURS
177, rue St-Honoré
75001 PARIS

QUESTIONS

COMBAT SCHOOL
Christophe. Q.10519
Que faut-il faire pour accéder au 2ème tableau?

L'ILE
Frédéric. Q.10520
Comment faire prouver notre amitié au gardien du temple? Comment monter dans la barque? Quand je veut la prendre ils me disent de payer. Quand je paye on me dit de voir le passeur, mais il ne veut pas de fric. Je ne sais plus quoi faire. Help me!!!

EXPLORA
Un lecteur. Q.10521
Comment ouvrir la dalle qui est à l'entrée du temple au Mexique? (Merci d'avance.).

INCANTATION
Florent. Q.10522
Pourriez-vous me donner des indications en me disant comment élucider ce mystère? (Merci d'avance).

4ème PROTOCOLE
Olivier. Q.10523
Quel est le code pour commencer la 3ème partie?

HULK
Olivier. Q.10524
Que faut-il faire une fois dans le dôme? Je vais dans le couloir, je sors et je me rerouve toujours dans le dôme!!

LE PASSAGER DU TEMPS
Un lecteur. Q.10525
Suite à la réponse N° 10326 du Joystick N° 13, que faut-il faire pour sortir de l'entrée? Merci.

GAME OVER II
Nicolas. Q.10526
Une fois le programme chargé, il y a 4 options, je prend le joystick (quoi!! comment!!) et ensuite je prend "play" en appuyant sur la touche 3 et ça ne marche pas!! Aidez-moi, S.V.P.

ROBOCOP
Bertrand. Q.10527
Au 4ème niveau, je perd tout de suite le temps. Pouvez-vous m'aider?

DRAGON NINJA
Un lecteur. Q.10528
Que faut-il faire au dernier niveau?

RAMPARTS
Un lecteur. Q.10529
Avez-vous des trucs pour aller plus loin?

1001 BC
Paul. Q.10530
Qui a les grandes lignes à suivre dans ce jeu. Merci à tous.

LE PASSAGER DU TEMPS
Carl. Q.10531
Je voudrais savoir ce qu'il faut faire devant l'ordinateur, répondez vite, merci.

INTO THE EAGLE'S NEST
Limons. Q.10532
Je trouve ce jeu dificile, je voudrais des munitions et des vies infinies. Merci d'avance.

TAIPAN
Philippe. Q.10533
Je voudrais bien savoir comment faire pour aborder à chaque fois les bateaux. quands j'attaque les pirates, à chaque fois le jeu revient au début quand je veux revenir dans la mer!

RENEGADE
Un lecteur. Q.10534
Comment tuer le 4ème chef (l'homme au pistolet)?

GREAT ESCAPE
Un lecteur. Q.10535
Je ne sais pas me servir des objets trouvés. Comment fait-on?

SUPER SPRINT
Un lecteur. Q.10536
Au tableau, je ne peux pas afficher le 5 de la vitesse, et j'ai le maximun partout! Pourquoi?

MASQUE I
Un lecteur. Q.10537
Je n'arrive pas à passer le 2ème niveau. En effet, je ne peux pas monter sur la montagne de droite (je ne trouve aucun passage pour y monter). Le 2ème niveau étant la préhistoire. Que faut-il faire pour aller à droite?

CATCH 23
Guillaume. Q.10538
Comment utiliser les bombes? Comment détruire les tanks? Où sont les navettes de transports? Merci d'avance.

SRAM
Jean-François. Q.10539
C'est toujours moi et je n'arrive toujours pas prendre une oreille au loup-garou. Alors, vite aidez-moi! Merci.

L'ANNEAU DE ZENGARA
Stéphane. Q.10540
Comment faut-il trouver shadar? Quand on est dans la tour, que faut-il faire? Quel est le but du jeu?

MUTANTS
Stéphane. Q.10541
Que faut-il faire dans ce jeu?

AIRBORNE RANGER
Un lecteur. Q.10542
Peut-on avoir des munitions et des vies infinies, si oui comment peut-on le faire. .

BEYOND THE ICE PALACE
Fabrice. Q.10543
Que faut-il faire dans ce jeu à part de ne pas se faire tuer!?

INTERNATIONAL KARATE
Un lecteur. Q.10544
Comment passer du brésil à un autre pays, je suis désespéré.

DEFENDER OF THE CROWN
Mathieu. Q.10545
Comment gagner un tournois?

SWORD OF SODOM
Mathiru. Q.10546
Comment tuer le sorcier dans le 11ème niveau (le dernier)?

BAAL
Rodolphe. Q.10547
J'aimerais savoir comment détruire le générateur d'énergie qui se trouve en 20/20 qui semble indestructible. Si cela est le cas, comment prendre le morceau d'arme en 14/19. Merci (2ème niveau).

MASQUE II
Philippe. Q.10548
Dans les missions du president et du rubis, tout a coup les appareils reviennent en arriere je ne sais pas pourquoi.

LE MANOIR DE MORTEVIELLE
Pat. Q.10549
Comment avoir le message de julias quand les est dans sa chambre.

SECRET DEFENSE
Pat. Q.10550
Où trouver les plans?

LE PHARAON
Pat. Q.10551
Comment se servir du minitel?

AMSTROID
Jean-François. Q.10552
Je suis perdu, comment faire pour ouvrir les portes?

SUPER LAYDOCK
Olivier. Q.10553
Comment fait-on pour passer le niveau 4, A quoi servent les options.

POLICE QUEST
Fred. Q.10554
Au secours! Mon assidu est bloqué dans la prison. Je n'arrive pas à faire sortir Sweetxheek. Je vous en prie, aidez-moi...

LA CHOSE DE GROTEMBOURG
Romuald. Q.10555
Quelq'un pourrait-il m'aider pour aller à la fin? Je suis coincé aprés la forêt!

VINDICATOR
Sydney. Q.10556
Je voudrais connaître le code d'accés au moment où un espèce d'ordinateur me demande un code dans la première partie. Si vous avez aussi des astuces, vite aidez moi! (AMSTRAD)

LE PASSAGER DU TEMPS
Christophe. Q.10557
Comment entrer dans la maison de l'oncle, je sais qu'il faut caresser le chat, mais celui-ci me dit de secouer la porte ce qui, une fois executé, fait tomber la clef par terre et je ne peux plus jouer. Merci, je craaaque!!

CONSPIRATION
Stéphane. Q.10558
Je suis coincé au bateau anglais, comment faire pour le passer?

REPONSES

ZOMBI
Sébastien. R.10158
Hé oui, c'est le monde à l'envers, prenez votre joystick a l'envers et faire lui faire la toupie. Pour accéder au 4ème étage, il faut prendre l'acsenceur, descendre au 2ème, puis monter au 4ème.

RANARAMA
Stéphane. R.10229
Pour lancer des sorts, il faut se placer sur une dalle avec un cercle et un triangle. Tu auras un panneau et tu bougeras le joystick de gauche à droite, et dès que tu as choisis, tu appuieras sur Fire. Bonne chance.

ANTIRIAD
Serval. R.10266
Pour prendre le laser, il faut que tu profites de chaque seconde quand le robot ne tire pas pour t'approcher, une fois le laser pris, le retour est identique que l'aller. Mais surtout, baisse toi à temps, sinon...

INTO THE EAGLE'S NEST
Joystcik. R.10331
Il faut faire un petit score, juste de quoi rentrer dans la table des scores et là, au lieu de rentrer ton nom, tape DAS CHT, et voila, tu auras les vies infinies. Ah oui, au fait, ce truc vient du Joystick Hebdo N°5, tu peux commander tous les anciens numeros pour te faire une super collection. Pour cela, il y a un petit encart, cherche le bien!

LA CHOSE DE GROTEMBOURG
Paul. R.10343
Il faut lancer la grenade, après l'avoir dégoupillée, dans le souterrain tourne les têtes. (le chasseur te l'échange contre l'oiseau qui est sous le matelas)

ZOMBI
Paul. R.10347
Ne t'occupe pas de l'ordinateur (si tu le mets en marche tape Bye). Pour vidanger l'essence, il faut le jerrican et le tuyau. Les 3 camions servent à bloquer les portes et le dernier te fournit l'essence qu'il faut reverser dnas l'hélico.

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE
Fabien. R.10357
Voila comme promis la suite de la grande réponse dont le debut se trouve dans le N°15. Il faut prendre l'hélico, il faut d'arbord prendre le jéricanne d'essence (le diamant bien sûr), ensuite aller dans la salle de l'hélico, faire le plein, déblayer avec la pelle le coin de la porte du hangar, appuis sur le bouton qui se trouve dans l'hélico, la porte s'ouvre, montes dans l'hélico, tape: "décolle hélico" et vous serez le nouveau héros de l'histoire.

LA CHOSE DE GROTEMBOURG
The fox. R.10405
Quand tu as sauté de la fenêtre du grenier, il faut soulever le matelat et prendre l'oiseau pour le donner a Rambo; ensuite il te donne une grenade et aprés c'est facile, il sufit de la faire sauter, mais attention aprés avoir dégoupillée la grenade, je te conseil de la lancer tout de suite.

BLLY LA BANLIEU
Johan. R.10429
Pour te débarasser du loubard, il faut avoir du cran, oui mais pas n'importe lequel, tu dois dabord chercher le cran-d'arret (couteau) et aprés, c'est cool, it's in the pocket!

3D STUNT RIDER
Bang. R.10431
Il n'est pas trés utile d'atterir sur le deuxième tremplin. Voila, par exemple, si tu veux sauter 5 bus, il ne faut pas que tu prenne la vitesse maximale. Ta vitesse doit être d'environ 80 Km/h. Pour atterrir sur deux roues, il faut que tu sois un peu, mais juste un peu penché vers l'arière. Tu pourras ensuite sauter 10 bus. Mais là, il faut prendre un peu plus de vitesse.

LEGEND OF KAGE
Bang. R.10446
Voila une réponse plus complète, il faut prendre un objet rouge qui est sur un arbre à la fin du premier tableau. Là, tous les ninjas mourront sans que tu les touches. Après l'effet terminé, retombe par terre. Il faut que tu attendes en tuant le plus de ninjas possible. Tu iras automatiquement au deuxième tableau. Ensuite, il faut que tu ailles dans l'eau en appuyant sur le bouton "Fire" en même temps que tu avances sur la gauche.

IMPOSSIBLE MISSION II
Floriant. R.10447
Si, quand tu rentres dans une salle tu peux quand-même apercevoir un ordinateur et un robot, il fait que tu ailles dans une autre salle (éclairée cette fois) et en fouillant tu trouveras une autre ampoules. Ensuite, retourne dans la salle non éclairée et essai d'aller à l'ordinateur; Là, tu mets ton Joystick en avant et tu selectionnes l'ampoule à l'écran. Mais si tu entres dans une salle et que rien ne se passe, alors là, tu peux laisser tomber: ton jeu ne fonctionne pas. Bonne chance!

TARGET RENEGADE
David. R.10471
Il est impossible de se dégager quand tu est coincé entre 2 adversaires, mais pour les adversaires qui se baissent, tu leur donnes un coup et tu te casses, ainsi de suite... mais si tu as un éditeur de secteur, va en piste 6, secteur 02, à l'adresse 03CE, et tu mets B6 au lieu de 35, et tu as des vies infinies, en plus, va en piste 6, secteur 05, à l'adresse 023e et tu mets 00 au lieu de 01, et tu as le temps illimité, c'est génial non!



l'annonce

AMIGA

CONTACT

02 N°2001261
Cherche contact sur Amiga pour échange de news, (si possible en Picardie). Demander PREVOT Benoit. 148 Rue Quentin Barre. 02100 ST QUENTIN. Tel.: 23.60.40.56.

30 N°2001244
Amiga 500. Cherche contact sur France et Etranger. Envoyer liste à ALVAREZ Philippe. 46 Rue Jean-Moulin. 30100 ALES. Tel.: 66.86.42.30.

75 N°2001282
Amiga 500. Cherche contact pour échange. Possède news. Contacter BENHAMOU Mickaël. 121 Avenue d'Italie. 75013 PARIS. Tel.: 45.82.92.12.

ECHANGE

02 N°2001199
Echange nombreux jeux sur Amiga 500. Echanges sérieux et rapides. Demander PREVOT Benoit. 148 Rue Quentin Barre. 02100 ST QUENTIN. Tel.: 23.62.48.29.

06 N°2001224
Cherche contact durable sur Amiga 500. Possède Hot news. Envoyer listes. THERESE Nicolas. 9 Rue du Malonat. 06300 NICE. Tel.: 93.80.59.29.

74 N°2001269
Cherche contacts sérieux et durables pour échanges jeux, trucs etc... pour Amiga. Vend aussi K7. Réponse rapide et assurée. BEVILLARD Nicolas. "Les Perce-Neige". Reignier. 74930 ARBUSIGNY. Tel.: 50.94.55.21. (après 20h).

VENTE

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.

75 N°2001279
Vend Amiga 500 (très bon état) + moniteur couleur Philips + lecteur externe (sous garantie) + extension mémoire neuve + logiciels. Prix : 8200 F. Contacter JAREZ Manuel. 34 Rue Ballu. 75009 PARIS. Tel.: 42.82.18.30.

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).

AMSTRAD

ACHAT

59 N°2001243
Recherche jeux Amstrad K7 (bon prix) Macadam Bumper, Fruty Franck; Asphalt, M'Enfin, Znogoud, le Pacte. Ecrire à MANTEL Michel. 32 Rue Prosper Franck. 59160 LOMME.

CONTACT

25 N°2001231
Cherche mode d'emploi de Hercule II et contacts dans la région du Doubs. Faire offre à DECQ Jacky. 2 Rue de la Chapelle. 25800 LE VALDAHON.

34 N°2001276
Cherche contacts durables pour échanger divers jeux, liste contre enveloppe timbrée (Amstrad K7 CPC 464). Ecrire à RETORNAZ Agathe. 8 Lot. des Pastourelles. 34450 VIAS. Tel.: 67.21.79.70.

38 N°2001201
Nono! Help me, possédant un Amstrad CPC dans Out Run. Comment faire pour charger les différentes pistes? DELEAS Arnaud. L'Enclos du Château. La Murette. 38140 RIVES SUR FURE.

49 N°2001254
Club D.P. Swapping sur Amstrad et Amiga. Cherche contacts divers. Pour tous renseignements sur Amstrad : D.P Swapping. 9 Rue des Complants. 49170 SAVENNIERES. Pour Amiga : D.P Swapping. Les Treilles. 49170 SAVENNIERES.

55 N°2001292
Cherche contact pour échange jeux sur CPC 6128. Possède nouveautés. (Cybernoïd I&II, 1943, Pirates, Outrun etc...). Ecrire à GRANDPERRET Xavier. 1 Rue Robert Schuman. 55300 ST MIHIEL. Tel.: 29.89.01.90. (après 19h).

59 N°2001290
Cherche contact sérieux (région le Nord). Liste sur demande. Possibilité de vente ou d'échange de logiciel. Ecrire à DUBOIS Frédéric. 4 Allée Henri Matisse. 59100 ROUBAIX. (Pas sérieux s'abstenir). A bientôt!

67 N°2001210
Amstrad Monthly le seul Fanzine mensuel ou l'on gagne 1 jeux (mois + 1 page pleine de bids.). Le tout pour : 50 F/An. (12 N°). Pour tous renseignements contacter RENAULT Xavier. BP.72. 22500 PAIMPOL. (+ enveloppe timbrée pour réponse).

68 N°2001222
Cherche contact sur Amstrad CPC 464 K7. Possédant nombreux jeux, trucs, bidouilles, programmes à Club Amstrad. 2 Rue de la Carrière. 68550 ST-AMARIN. (Joindre enveloppe timbrée pour réponse). Envoyez-moi vos listes de jeux.

68 N°2001223
Cherche contacts Amstrad CPC 6128, nombreux jeux, utilitaires etc... Envoyer liste. Réponse assurée. Ecrire à BADER Laurent. 15 Rue E. Delacroix. 68200 MULHOUSE.

92 N°2001249
Suite achat PPC640, recherche contact sur disc 3"1/2. Cherche Tr. Texte, Tableur, Gestion fich., Bureautique, intégré. avec doc. en français. Contacter M. MALBY Patrice. 1 Rue Marcel Royer. 92230 GENNEVILLIERS.

ECHANGE

13 N°2001205
Cherche contacts sérieux pour échanger jeux et utilitaires. Possède : Cybernoïd II, Tiger Road, Disco 5.1... Réponse assurée. Envoyez vos listes à DAMIANI Serge. 3 Avenue des Aygalades (Casino). 13015 MARSEILLE. Tel.: 91.58.14.56.

48 N°2001211
Echange nombreux jeux sur 6128. Possède news. Contact sérieux et rapide. Envoyez vos listes à VIALIS Léa. Vitrolles. 48700 ST-AMANS. Tel.: 66.47.37.84. Réponse assurée.

52 N°2001234
Echange nouveautés sur 6128. Possède : (Opération Wolf, Thunder Blade, Target Renegade, Ik+, Dragon Ninja, Rastan). Demander DANGIEN Arnaud. 12 Résidence Bellevue. 52200 LANGRES. Tel.: 25.87.25.63. Salut!

76 N°2001207
Cherche contacts. Possède news sur DK. Recherche news. Envoyez vos listes ou téléphoner à FREULON Jérôme. 38 Rue des Poilus. 76620 LE HAVRE. Tel.: 35.48.70.48. (après 18h).

76 N°2001232
Cherche les softs parus dans Am-Mag : Spy, Fantôme, Reflector, Fenêtrad, Bouncing, Creat, l'Utin etc... CASTAGNET Yannick. 22 Rue Froide. 76400 FECAMP. Tel.: 35.29.53.17. Urgent. Merci!

77 N°2001233
Recherche news pour CPC 6128. Possède : (Double Dragon, Opération Wolf, Titan, Thunder Blade). Contacter MILTGEN Nicolas. Château de Maulny. 77165 ST SOUPPLETS. Tel.: 60.01.57.22.

78 N°2001226
Echange nombreux jeux pour CPC 464 (Platoon, Dragon Ninja, Agent XII) et autres... Ecrire ou téléphoner à MARCOTTE Nicolas. 10 Rue H-Vercken. 78400 CHATOU. Tel.: 30.53.56.08. (après 17h).

91 N°2001228
Recherche K7 CPC 464 (Last Ninja) et nouveautés et autres. Envoyez listes à ROISIER Laurent. 1 Résidence la Boëlle. 91700 STE GENEVIEVE DES BOIS. (Annonce sérieuse, réponses assurées). Merci!

91 N°2001229
Echange news sur 6128 disk : Dragon Ninja, R-Type, Emmanuelle, Opération Wolf, Rambo III etc... Cherche Titan. Envoyez listes, réponse assurée. CHARPENTIER Frédéric. 34 Avenue de Jussieu. 91600 SAVIGNY S/ORGE.

93 N°2001252
Cherche contact pour échange. Possède 6128 disk. Posède : The Bayond the Ice Palace, Renegade, l'Arche du C. Blood, Les Dieux de la Mer etc... Sérieux et durable. Demander BUN LENG Luc. 3 Rue de la Redoute. 93100 MONTREUIL. Tel.: 48.57.34.36. (après 18h).

VENTE

44 N°2001238
Vend CPC 464 + nombreux jeux + 2 Joysticks dont, un avec doubleur + nombreux magazines. Prix : 2990 F. Vend aussi jeux en K7 : (Titan, 1943 etc...). Tel.: 40.76.24.48. (après 18h).

49 N°2001227
Vend CPC 464 couleur (t.b.e.) (88) + nombreux logiciels (Opération Wolf, Robocop, D.Ninja, T.Blade, T.Road, V.Road). Cordon pour clavier et mon. + nombreux livres. Le tout 2000 F ou mon. seul : 1000 F. Demander JARY Bruno. 49500 SEGRE. Tel.: 41.92.23.51.

59 N°2001209
1 imprimante? Pourquoi faire? Réponse dans le N°3 de Micromag, le monde d'Amstrad 5/3", + tests, softs et mat., trucs... + nombreux K7 pour votre CPC : 50 F. M. CARRE Stéphane. 12 Rue Colmar. 59290 WASQUEHAL.

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.

67 N°2001271
Vend jeux pour Amstrad CPC K7 (Arkanoïd, Pacmania, Afterburner...). Cherche contact entre 12-14 ans. Contacter DANNENHOFFER Stéphane. 8 Rue du Heron. 67460 SOUFFELWEYERSHEIM. Tel.: 88.81.97.17.

67 N°2001272
Vend 6128 couleur + lecteur K7 + de très nombreux jeux sur DK + K7 + nombreux news. (Airborn Ranger, Thunderblade ...) + Joystick + revues. Le tout : 3450 F. Demander GANGLOFF Pierre. 2 Rue Spesbourg. 67800 BISCHHEIM. Tel.: 88.83.23.03. (après 18h30).

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°2001265
Vend CPC 464 couleur + drive DD1 + nombreux K7 + DK + 1 Joystick + nombreuses revues. Le tout : 3500 F. BAILLY D. 22 Rue Alphonse Karr. 75019 PARIS. Tel.: 40.38.11.29.

76 N°2001208
Vend disquettes 3" + jeux : 30 F, disquette (maxwell neuves vierges emballées : 20 F) + jeux : Passagers du Vent : 50 F, Dieux de la Mer : 50 F. Demander LETOURNEL Alexis. 17 Allée des Fleurs. Bonsecours. 76240 LE MESNIL ESNARD.

78 N°2001213
Vend jeux Amstrad K7 : 45 F pièce : Boulder Dash, Green Beret, Saracen, Empire. Demander BOURHIS François. 8 Av. de Saintonge. 78450 VILLEPREUX. Tel.: 34.62.37.14. (après 17h15). Merci.

78 N°2001218
Vend 6128 couleur (1 an) + lecteur 5" 1/4 + nombreux jeux sur 3" et 5" 1/4. Importante documentation : 3500 F. LE LONG Franck. 16 Rue Jules Guesde. 78140 VELIZY. Tel.: 34.65.04.05. (après 19h).

78 N°2001230
Vend CPC 464 + DDI + extention 64K + nombreuses K7 et DK dont, discology, autoformation assembleur + nouveautés de très nombreux jeux + docs. Demander Emmanuel. Tel.: 39.73.17.27.

78 N°2001255
Vend CPC 464 monochrome + 2 Joysticks + revues + manuel d'utilisation + nombreux jeux dont, les Défis de Taito, Batman, Space Racer etc... Le tout : 1350 F. MOUTARDIER Stéphane. 4 Avenue Louis Breguet. 78140 VELIZY. Tel.: 39.46.44.05.

86 N°2001202
Vend jeux Amstrad CPC (K7 et DK) + livres. Liste et prix contre enveloppe timbrée. Réponse assurée. MERCIER Thierry. 1 Ter Rue de Poitiers. 86130 JAUNAY-CLAN.

89 N°2001275
Vend CPC 6128 couleur + Joystick + nombreux jeux + discology avec ou sans moniteur. (sous garantie pour 8 mois). Avec moniteur : 3200 F sans mon. : 2000 F. SIMON Vincent. 3 Rue Basse Michery. 89140 PONT/YONNE. Tel.: 86.67.17.90.

91 N°2001196
Vend revues Am-Mag (13 N° + 5 Hors-Série) : 150 F. LEBOEUF Frédéric. Résidence Silof Bat.1 Route de Chateaufort. 91190 GIF SUR YVETTE. Tel.: 69.28.50.66. (entre 18h et 20h30 sauf Mercredi/Vendredi).

91 N°2001236
Vend CPC 464 couleur (t.b.e.) + de très nombreux jeux + 2 Joysticks + 1 manuel : 1900 F. (Banlieue Parisienne). Tel.: 69.40.19.89.

91 N°2001284
CPC 6128 couleur + nombreux disks (news, util.) + 1 Joystick + boite disk + clé impri. + nombreuses revues + 1 Joystick (doubleur). Le tout : 4300 F (à débattre). Très bon état. CHEVROT Jacques. Ecole Jules Ferry. 91430 IGNY. Tel.: 69.41.23.28. (ap. 18h).

92 N°2001241
6128 couleur + nombreux disks + jeux + boite de rangement + DMP 2000. Le tout 5000 F (à débattre). Peut être vendu séparément. CHERIERE Alexandre. 22 Rue des Princes. 92000 BOULOGNE BILLANCOURT. Tel.: 46.05.41.49.

92 N°2001242
464 couleur + drive équivalent 6128 (bon état) + nombreux disks + imp. DMP 2160. Le tout 4500 F (à débattre). ROCHET François. Rue de Paris. 92100 BOULOGNE. Tel.: 46.03.73.21.

93 N°2001197
Vend CPC 464 couleur (t.b.e.) + nombreux jeux + manette + housse de protection, (clavier, moniteur), boite de rangement K7 + revues. Prix : 2000 F. Tel.: 48.02.92.21. (après 17h). (Région Parisienne de préférence).

93 N°2001277
Vend Amstrad CPC 6128 moniteur couleur, (sous garantie, état neuf). + nombreux jeux (DK) + 2 Joysticks (avec dlr.) + nombreux magazines. Le tout : 4200 F. Contacter CHEVALLAZ Sébastien. 1 Av. Lieceard. 93190 LIVRY GARGAN. Tel.: 43.32.32.83. (après 19h).

94 N°2001248
Urgent vent CPC 464 moniteur couleur + lecteur DDI1 + jeux + quelques revues (Am-Mag) + Speed King. Le tout : 3000 Frs. CHADELAT Alain. Esc.C 41 Rue de Plaisance. 94130 NOGENT SUR MARNE. Tel.: 48.73.35.21.

95 N°2001250
Vend impri. DMP 2000 + housse + flles. : 1000 F. + synthe v. français + livre : 200 F. + nombreux disks (jeux & utilitaires : 200 F). Le tout vendu : 1200 F. Contacter LECLERCQ Olivier. 5 Allée des Cytises. 95590 PRESLES. Tel.: 30.34.24.02. (ap. 18h30).

95 N°2001251
Vend CPC 464 couleur + Joys. + nombreux jeux : Arkanoïd II, Gauntlet II, Cybernoïd II, Barbarian etc... + livres + revues : 1800 F. CHEVALIER René. 68 Rue de la Madeleine. 95290 L'ISLE ADAM. Tel.: 34.69.31.38. (matinée ou soir après 19h).

APPLE

VENTE

94 N°2001268
Vend Apple IIe, (parfait état) + drive + écran plusieurs colonnes + carte imprimante + doc. et logiciels. Prix : 6000 F (prix à débattre). HOUDAIN. 48 Bis Rue Chevalier. 94210 LA VARENNE ST HILAIRE. Tel.: 48.83.89.35.

ATARI

ACHAT

06 N°2001220
Cherche bidouilles pour Atari 520 ST et vend livres dont vous êtes le héros. Ecrire à GAU François. 44 Bld. Napoléon 3 "Lara 1". 06200 NICE. Réponse assurée.

91 N°2001280
Achète Atari 520 ST, double face + jeux (en bon état). 2500 F ou l'achète 3000 F avec moniteur couleur. Demander GUILABERT Sébastien. Tel.: 69.07.12.34. (après 17h30).

CONTACT

44 N°2001195
Un problème ce pose avec votre Atari ST ou Périphéries ou logiciels. Alors n'hésitez pas à contactez "Scrolling & Training". Nous vous dirons tout dans un maximum des cas. FORTUMEAU Ludwig. 81 Rue des Coteaux. 44340 BOUGUENAIS. Tel.: 40.65.66.62. A +!

78 N°2001200
Cherche contacts sur Atari ST, rapide, sérieux et durable. Je suis débutant, mais ma collection grandit vite. BECQUE Emmanuel. 14 Rue de la Paix. 78520 LIMAY. Tel.: 30.92.47.94. Dépêchez-vous! J'ai soif de logiciels!

91 N°2001240
520 ST/DF, cherche contact pour échanges logs., surtout news. Possède de nombreuses news : Crazy Cars II, Emma., 944 T. Cup, Truck, T. Blader, Ik+... VIDEIRA Michel. 91 Rue la Fontaine. 91240 ST MICHEL S/ORGE. Réponse et rapidité assurée.

91 N°2001258
Cherche contact sur ST/DP pour échange logiciels en tout genre. Possède nouveautés. Demander FRAPPE David. 405 Place Jacques Prevert. 91000 EVRY. Tel.: 60.78.35.00.

93 N°2001264
Cherche contact pour échange de news sur ST. Possède : (Double Dragon, Crazy Cars II, Munster et d'autres...). Cherche Robocop, Blazzing Barrels, Savage, Guerilla War, Tiger Road). Demander SALLE R. 7 Rue du Jambon. 93200 ST DENIS.

ECHANGE

17 N°2001262
Echange news sur 520 ST/DF, rapidité assurée. Contactez-moi. DEQUATRE Cyril. 11 Impasse Paul Verlaine. 17110 ST GEORGES DE DIDONNE. Tel.: 46.05.40.62.

38 N°2001281
520 STF. Echange news. Possède Baal, Speedball, Rambo III, Bombuzal. Ecrire à BENHAMOUDA Mehdi. 112 Avenue Marcel Cachin. 38400 GRENOBLE. Tel.: 76.24.30.60. (après 18h).

44 N°2001245
Echange ou vend nombreux softs sur Atari ST et Amiga. GUILHEM Pierre-Yves. 4 Rue Tiercelun. 44100 NANTES.

75 N°2001286
Echange TV Couleur Sharp avec Télécommande contre moniteur couleur 1425 en bon état. (TV portable 42cm) + filtre écran. Contacter GUILLIER Patrick. 20 Rue de Saussure. 75017 PARIS. Tel.: 45.41.06.51. (bureau). Tel.: 47.66.87.73. (domicile). (ap. 20h30).

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).

93 N°2001285
Urgent! Echange drive Amiga 3"1/2. Cumana contre drive Atari 3"1/2 (t.b.e.). Ou le vend 1000 F. Cherche aussi contact dans le 93. Demander DUFFOURG M. 82 Rue la Blanqui. 93140 BONDY. Tel.: 48.50.04.22.

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.

44 N°2001246
Vend nombreux disks pour Atari 520 ST. Simple et double face. JAUNATRE Pierrick. 95 Rue Emilien Maillard. 44150 ANCENIS.

78 N°2001212
Vend Atari ST 520. Double Face, + Rom., boite nombreux disks, 3 Joysticks, livre, tapes Mousse : 3400 F. Imprimante star NL 10 A2 dis. complet : 2400 F, moniteur couleur avec tout a vidéo etc... : 1000 F. POISSY (78). Tel.: 39.74.20.23.

91 N°2001217
Vend pour XL/XE : drive 1050 (qui ne formate plus : 600 F et lect. de K7 1010 : 450 F + nombreux disks : 50 F avec etiq. + poch. ALBRIEUX Claude. 28 Rue de Cuvray. 91230 MONTLERON. Urgent!

94 N°2001267
Vend Atari 520 STF + moniteur couleur + jeux + 3 Joysticks + boitier + nombreuses disquettes + revues. (Prix à débattre). CAPIQUE Marc. 5 Rue du Capitaine Morinet. 94270 LE KREMLIN BICETRE. Tel.: 46.77.01.76.

COMMODORE

ACHAT

17 N°2001206
Achète news sur CBM 64 : (Crazy Cars II, Opération Wolf, 944 Turbo Cup etc...). Envoyez vos listes avec prix. Merci réponse assurée. AUDIGOU Hervé. 28 Avenue du Bois d'Amourette. 17300 ROCHEFORT. Tel.: 46.99.31.42.

CONTACT

66 N°2001204
Cherche contacts pour échanges de logiciels ou astuces sur C64/128. Contacts sérieux exigés. Réponse assurée. Envoyez vos listes à VROZ Jean. 1 Rue de Theza Tour 17 N°73 Moulin à Vent. 66000 PERPIGNAN.

ECHANGE

28 N°2001214
Echange jeux sur CBM 64. Envoyez vos listes. Réponse assurée. Echange en France ou Etranger. Ecrire à BRASSART Jean-Philippe. 41 Rue de Château d'Eau. 28220 ST HILAIRE SUR YERRE.

57 N°2001203
Cherche jeux : Last Ninja, Great Giana Sisters, Shogun, Outrun, pour C64 K7. Echange chacun d'eux contre 5 news. (Demander la liste : IO, Nebulus, Tetris, 720°). BORUCKI Frédéric. 19 Rue du Moulin Bas. 57880 VARSBERG.

67 N°2001256
Cherche contacts sérieux pour échanger des jeux (disk) sur C64. Si possible envoyer moi votre liste. Réponse assurée. Ecrire à CHRETIENNOT Virginie. 7c Rue de l'Aqueduc. 67500 HAGUENAU.

VENTE

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).

74 N°2001193
Stop affaire! A tous les Zoystickers!! Vend Commodore 64 mon. coul. + nombreux logiciels dont, news + lect. K7 et DK + 1 Joystick. Le tout cédé à 3300 Frs. (à débattre). Demander JAFFRO Mathieu. Les Choseaux. 74320 SEVRIER. Tel.: 50.52.42.89. (ap. 17h).

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°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).

93 N°2001194
Vend jeux news et anciens : (Double Dragon, Opération Wolf, Renegade etc...). Contacter BRENIER Olivier. 10 Rue Berthelot. 93220 GAGNY. Tel.: 43.09.27.48. Pour toute liste. (Téléphoner entre 19h et 20h ou le Sam./Dim./et Mercredi la journée).

95 N°2001225
Vend C64 + moniteur couleur + 1541 + lecteur K7 + 2 Joysticks + nombreux jeux + utilitaires (Advanced Art Studio...) + Tilts (1/4). Prix : 3200 F. Ecrire à LEGRAND Christophe. 5 Rue de l'Etang. 95270 VIARMES. Réponse assurée.

95 N°2001257
Vend Commodore C64 (Pal). (Jamais utilisé). Le lot console + lecteur K7 + livres + cartouches + Joystick. Prix : 1600 F. Demander FOUCART Rodolphe. 86 Bis Avenue Gabriel Péri. 95200 SARCELLES. Tel.: (1).39.90.18.05. (après 20h).

COMPATIBLE PC

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).

SPECTRUM

ECHANGE

69 N°2001216
Echange et vend nombreux jeux pour Spectrum +2. (Surtout des nouveautés). DA SILVA Stéphane. 92 Rue de la République. 69270 COUZON.

69 N°2001263
Echange et vend nombreux jeux surtout nouveautés : After Burner, Road Blaster, Daley Thompson's. Demander DA SILVA Stéphane ou Nicolas. 92 Rue de la République. 69270 COUZON.

VENTE

42 N°2001221
Vend ZX Spectrum+ avec cable + interface Joys. + magne. : 800 F. Et vend ZX1 + microdrive : 450 F. Vend aussi multiface 1 : 350 F + nombreux jeux de 20 à 50 F ou le tout : 1800 F. MARTINEZ Eric. 12 Rue Balay. 42000 ST ETIENNE.

91 N°2001273
Vend Spectrum 48K péritel, Interface ZX2, Joystick, cartouche, nombreux jeux, magnéto, livres et magazines. Le tout en bon état. Prix : 1000 F. FLUMIAN Philippe. 4 Rue de l'Espérance. 91800 BRUNOY. Tel.: 60.46.49.86.

THOMSON

ECHANGE

13 N°2001274
Echange jeux : Mach 3 pour MO6 (K7) (très bon état). Contre tout autre jeux. Ecrire à ARMANI Laurent. 121 Bld. Paul Claud. 13009 MARSEILLE.

43 N°2001239
Echange nombreux logiciels dont dernières nouveautés : (L'Arche du Captain Blood, 944 Turbo Cup). Ecrire à CLUB H.BROTHERS. 35 Rue Alsace Lorraine. 43200 YSSINGEAUX. Réponse assurée.

VENTE

01 N°2001291
Vend TO8 + moniteur couleur + lecteur disk + souris + crayon optique + joystick + nombreux jeux + progs. + boite de rangement DK. Le tout pour 3900 F. (Valeur : 6000 F). PEILLON Vincent. Chemin de Bressolles. 01120 BALAN. Tel.: 72.25.76.13. (ap. 17h).

06 N°2001260
Vend pour débutant TO7 Thomson + imprimante + lep. K7 + nombreux jeux et édu. + Joystick + crayon optique. Valeur : 8000 F, vendu : 2500 F. (Parfait état). PELLEGRINO Stéphane. 23 Corniche Valmare. 06600 ANTIBES. Tel.: 93.33.34.55. (le soir).

33 N°2001215
Vend nombreux jeux MO6 Thomson (Green Beret, Karaté) : 500 F. Le tout ou séparément. Vend MO6 + crayon optique + 2 Joysticks + manuel : 1500 F. Demander FIEVET Cyril. Quartier Billotte. 33190 LA REOLE. Tel.: 56.61.24.74. Vite, c'est urgent!

40 N°2001270
Vend MO6 + 1 manette + crayon optique + nombreux logiciels, (Mach 3, Silent Service...) + progs. Le tout : 2300 F. M. EISMANN. 8 Allée du Berry. 40530 LABENNE. Tel.: 59.45.46.04. (après 18h). Urgent!

73 N°2001219
Stop! Vend nombreux jeux et éducatifs en cassette et cartouche pour Thomson TO7-70. Liste sur demande contre une enveloppe timbrée à votre adresse. EXCOFFIER David. 35 Rue de Perthuis. 73200 ALBERTVILLE.

AUTRES

ECHANGE

77 N°2001266
Echange nombreux jeux : Great Basketball ou Prowrestling, contre Great Baseball ou Great Football (Sega). Ecrire ou téléphoner à HERY Thomas. 24 Rue Jeanne d'Arc. 77400 LAGNY. Tel.: 60.07.20.83.

94 N°2001283
MSX1 & 2. Cherche correspondants sympas, pour échanges sur disks 3,5. Envoyer liste à HERAUD Francis. 16 Rue Alexandre Dumas. 94800 VILLEJUIF.

VENTE

13 N°2001235
Cherche contact sérieux et durable. Possède Thunder Blade, Geant de l'Arcade II, Opération Wolf, R-Type, Savage etc... Demander Patrick. 9 Traverse de la Grognarde. 13011 MARSEILLE. Tel.: 42.56.63.14. (après 17h). Merci.

58 N°2001237
Vend console sega + 3 jeux : (Sp. Harrier, Hang-On, Choplifter). Valeur : 1500 F; vendu : 800 F (à débattre). GARCIA Jérôme. 32 Rue Edouard Vaillant. 58160 IMPHY. Tel.: 86.68.72.47. (après 19h).

71 N°2001247
Vend MSX (bon état) + nombreux jeux : Konami + Game Master (neuf) : 1500 F. INACIO Catherine. 27 Avenue de Charolles. 71600 PARAY-LE-MONIAL. Tel.: 85.81.11.37. (après 17h).

74 N°2001278
Vend Console Sega + nombreux jeux : (Outrun, Space Harrier) + Light Phaser + Control Stick + 4 Joysticks. (Etat neuf). Valeur : 4000 F. Prix : 3000 F. Contacter FORT Raphaël. Vessonex. 74890 BONS. Tel.: 50.36.19.81.

75 N°2001289
Vend Sega. (Achèté en 03.88). + 2 manettes + nombreux jeux + prise péritel. Prix : 1500 F (à débattre). Demander DEWOLF Sébastien. 31 Rue Jussieu. 75005 PARIS. Tel.: 46.33.03.03.

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

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 .....

crazy CARS II

LE JEU DE L'ANNÉE











AMIGA
ATARI ST
PC
AMSTRAD CPC
SPECTRUM
C 64/128

TITUS

28 TER AVENUE DE VERSAILLES
93220 GAGNY
TEL. : (1) 43 32 10 92

SCREENSHOTS FROM AMIGA VERSION