JOYSTICK

JOYSTICK HEBDO

N° 21 • 29 MARS 1989

L'HEBDO DES JEUX MICRO INFORMATIQUE

JEUX... CRACK
76 POKES TRUCS ASTUCES
VIES INFINIES

GAGNEZ
DRAGONNINJA EN.
JEU DE CAFE PORTATIF

KRYPTON EGG
EN POSTER

ZOOM
CRAZY CARS II
AFRICAN RAIDERS - THE DEEP
ROY OF THE ROVERS - F.O.F.T.
3D GRAND PRIX - ORBITER
AFTER BURNER - ECHO.SOFT
DENARIS - S.E.U.C.K. - LAST DUEL
WAR IN MIDDLE EARTH
MAYDAY SQUAD - OBLITERATOR
SPACE HARRIER

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



THUNDERCATS A L'INFINI

AMIGA CONNEXION
LE RETOUR DE MUZAK

T 2788 - 21 - 10,00 F
3792788010001 00210

MEGA CONCOURS

Du 15 mars au 18 avril, OCÉAN vous offre un lot unique :
le véritable jeu d'Arcade DRAGONNINJA en portable.
Foncez, jouez, c'est Bô, c'est JOYSTICK Hebdo !



1er PRIX :
Le véritable jeu d'Arcade DRAGONNINJA sous la forme d'une valise contenant la carte et les manettes du jeu de café ainsi que toutes les connexions permettant de brancher le jeu sur un moniteur péritel.

2ème et 3ème PRIX :
Une casquette OPERATION WOLF et un T-shirt OCÉAN (RAMBO III, ROBOCOP, DALEY THOMSON ou OPERATION WOLF).

4ème au 10ème PRIX :
Un T-shirt OCÉAN.

11ème au 30ème PRIX :
Un jeu OCÉAN ou IMAGINE.

Cette page concours repassera chaque semaine jusqu'au N° 23. Vous pouvez participer autant de fois que vous le souhaitez en renvoyant à chaque fois le coupon réponse



QUESTIONS

1. Quels sont les trois premiers niveaux de DRAGONNINJA ?

2. Quel est l'otage que vous devez libérer ?

3. Qu'est-ce qu'il vous offre pour vous remercier de l'avoir sauvé ?

4. Dans quelle catégorie DRAGONNINJA a gagné un JOYSTICK d'OR ?

5. Parmi cette liste quels sont les films qui ont été ou vont être adaptés par OCEAN-IMAGINE ?

- RAMBO III
- ROBOCOP
- DOUBLE DETENTE
- INDIANA JONES
- LES INCORRUPTIBLES
- MOONWALKER

La seule chose que vous ayez à faire est de répondre aux 5 questions sur le coupon de cette page et de nous le retourner avant le 19 avril 1989.

COUPON REPONSE

A renvoyer à JOYSTICK Hebdo Concours OCÉAN - 177, rue Saint Honoré 75001 PARIS

1 _____ 2 _____
3 _____ 4 _____
5 _____

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

SOMMAIRE

N°21 du 29 mars 1989

6 ZOOM
Toutes les News...

13 CHARGEZ
Les Softs en magasin cette semaine

14 AMIGA CONNEXION

15 JEUX
15 K7 double durée à gagner

17 LE KO de la semaine
C.A.O. sur ST

18 J'APPRENDS
La gestion de fichiers tous standards

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

24 DOSSIER
THUNDERCATS

29 JOYSTICK SECOURS
Les questions et les réponses à vos problèmes concernant les jeux

30 J'ANNONCE
Toutes vos P.A. classées

Ce numéro a été tiré à 62 000 exemplaires

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



Joystickeurs, joystickeuses... Bonjour !

Hola, stop, ça suffit ! Non, ça ne suffit pas ! Merci pour toutes vos lettres enthousiastes et délirantes. Chaque jour apporte son flot de courrier et chaque jour vous êtes nombreux à nous dire combien vous nous aimez. C'est bien ! Mais ça ne nous suffit plus! Nous en voulons plus encore ! Nous voulons savoir ce que vous pensez de chacune des rubriques que vous lisez, nous voulons votre avis circonstancié sur trois pages format 21 - 29.7, de couleur rose, le texte étant écrit bien sûr en alexandrins, avec du subjonctif partout. Mais oui, Ménardeau, c'est pour tout de suite! Comment ça, Ménardeau, cette affaire vous dépasse ? Faites-moi un rapport !

JOYSTICK Hebdo
JOYSTICK est bô
Vie Infinie à tous
JOY'S TEAM

CE NUMERO COMPORTE UN POSTER NON FOLIOTE

TITAN était le mot mystèrieuux à trouver dans le N°18. Et voici 50 gagnants qui vont recevoir le 45 tours de BIO CHALLENGE

AUGUGLIARO Vincent,
BARBERY Pierre,
BEAUFILS Jean-Michel,
BEDEL Patrice,
BEERENS Jean-Philippe,
BIBE Céline,
BLANC Jean-Marc,
CABRERA Philippe,
CERVASIO Anthony,
CHANE Rémi,
CLUSERET Olivier,
COBIAN Manuel,
COURREGES Philippe,
COZE Stevan,
DORING Jean-Baptiste,
DUCASSOU David,
FARCY Farcy,
FIORE Eric,
GAILLAC Patrick,
GASC Jean-Philippe,
GENCE Guy,
GRIMAUD Pascal,
HOCHEDE Christophe,
JAUNAS Xavier,
KRUCKER Christophe,
LEAL Renaud,
LEONARD Bertrand,
MARIE Patrick,
MARIOTTINI Christophe,
MIQUAU Grégory,
MOREDA David,
MORENO Stéphane,
MOREROD David,
MOTTINI Arnaud,
MOULIN Gérald,
NEGRE Frédéric,
PALA Yoann,
PILAERT Emmanuel,
PINGLAUD Guillaume,
POIRIER Laurent,
POTTIER Vincent,
POULLIE Pascal,
REVERDY Christophe,
SERGEANT J.Philippe,
SOURD Olivier,
TERNAT Philippe,
THIBAULT Christophe,
T'KINDT Vincent,
VALLEE Cédric,
VIBERT Patrice

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION JOYSTICK Hebdo
en cochant les numéros qui vous manquent

1☐	5☐	9☐	13☐	17☐
2☐	6☐	10☐	14☐	18☐
3☐	7☐	11☐	15☐	19☐
4☐	8☐	12☐	16☐	20☐

Nombre total de numéros commandés———— au prix unitaire de 10 F.
Ci-joint un chèque de ————
à JOYSTICK Hebdo, 177, rue Saint Honoré, 75001 PARIS
NOM ————
PRENOM ————
ADRESSE ————
CODE POSTAL ———— **VILLE** ————

LE DEFI D'ARCADE

LAST DUEL™









LAST DUEL™ La Tribu d'Or de BARCULA a envahi la planète jumelle MU et pris en hotage la belle princesse SHEETA. Peu de guerriers survivent et un seul parmi eux conserve le courage et la volonté de faire face à la terrible épreuve qui l'attend. Vous livrez bataille dans six territoires occupés par l'ennemi, pleins de pièges, de terreur et de défenseurs de taille gargantuesque sur lesquels les yeux d'aucun terrien ne se sont posés auparavant. Votre voiture à neutron et votre hoverplane galactique vous fournissent la vitesse et la puissance de feu, vos nerfs et votre habileté sont les seuls espoirs de liberté pour votre princesse bien-aimée.

CBM 64/128 cassette/disquette · **SPECTRUM 48K/128K** cassette/disquette · **AMSTRAD CPC** cassette/disquette · **AMIGA** disquette · **ATARI ST** disquette.

© 1989 CAPCOM Co Ltd. Fabriqué sous licence de CAPCOM Co Ltd., Japon. LAST DUEL, LED STORM, TIGER ROAD et CAPCOM sont des marques de CAPCOM Co Ltd. Sous licence de GO Media Holdings Limited, une division de US Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, ANGLETERRE.

DANS LES FOYERS





L.E.D. STORM™

LAZER ENHANCED DESTRUCTION

***L.E.D. STORM*™** Filez le long des avenues célestes et faites face aux adversaires kamikazes qui vous barrent la route, aux pirates de l'air qui bombardent votre chemin. Rassurez-vous: les turbos laser vous donnent une accélération incroyable et la puissance de vol. Quand vous manquez d'espace, transformez-vous, à la vitesse de la lumière, en jet bike nucléaire. Une fantaisie aérienne de technique de course, de pilotage de casse-cou et d'intrépides batailles routières dans neuf paysages distincts.

CBM 64/128 cassette/disquette · **SPECTRUM 48K/128K** cassette/disquette · **AMSTRAD CPC** cassette/disquette · **AMIGA** disquette · **ATARI ST** disquette. **Amiga £19.99d**

***TIGER ROAD*™** Une histoire ancienne de la Chine ancienne ... lieu de naissance des disciplines des arts martiaux. Vous êtes Lee Wong et vous devez mettre un terme à la sauvagerie du terrible Ryu Ken Oh en venant à bout des Guerriers Ninjas volants, de redoubtables dragons et de lutteurs Sumo acrobates, pour n'en citer que quelques-uns. Vous aurez besoin de tout votre entrainement martial et de votre habileté aux chainesà pointes et à la faucille ... pour trouver et défaire Ryu Ken Oh dans un combat furieux et sanglant contre le fléau de l'orient.





TIGER ROAD

CAPCOM™

ECRANS TIRÉS DE VERSIONS DIFFÉRENTES

GEANTS DE L'INDUSTRIE DU JEU DE VIDEO

ZOOM



CRAZY CARS 2
AMIGA
512K et Joystick

CRAZY CARS II

Crazy Cars II est sorti sur Amiga ! Vous m'entendez? Sur Amiga. Mais c'est fabuleux ! C'est inoui !

Donne-moi la disquette! Lache-la! rhhhaaa! Faites-voir! Faites-voir! Mais pousse-toi, je ne vois plus rien! Rends-moi la boite! Baow! Toi aussi t'en veux une? hmmm? Bon! on se calme! La pooortte! tchakablam! merci! Après une superbe image de présentation, un merveilleuse musique vient titiller nos tympans chatouilleux. (Tiens! la qualité de la digitalisation n'est pas extraordinaire! Bizarre!). Et c'est parti! Nous voici à bord de la merveilleuse Ferrari F40. Plein? Ok! Pression des pneus? ok! Joystick? Prêt! Démarrage! rrrooooaaarrrr (tiens! le bruit du moteur est indentique à Crazy cars I! Petite fausse note!) 100 km/h! 170! 220! 280! 310! 325! Attention un virage! rriiiiiiiiii BAOOUMMMM ! Et bien? Je ne comprends pas! Un petit coup de Joystick à gauche et hop! Dans le décor! Appuyons sur F7 pour donner le controle de l'engin à notre petite souris. C'est parti! rooaarrr Attention Attention une ford Highway patrol à 400 mêtres! C'est les flics! A gauche! A gauche! wwaaaoong! Ouf! Mais mais! D'où vient le vent? Appuie sur F2 pour obtenir la carte! Ah oui! Nous sommes sur la nationale 80 et notre point d'arrivée est au milieu de la nationale 15. Attends! J'ai un raccourcis à te proposer! Prends la départementale 86 dans environ 200 mêtres, on évitera ainsi un barrage situé à l'angle de la 80 et de la 15! Merci! NON! Merci Joystick Hedbo! Voilà qui est mieux! Au fait! Lorsque que l'on rencontre un barrage, que doit-on faire? Tu coupes à travers champs ! En tentant d'éviter, bien sûr, les poteaux télégraphiques! Et n'oublie pas, tu ne peux rester plus de 5 secondes dans l'herbe! Sinon baoum! Plus de F40 ! Yes maaaaster! Vous l'avez tous compris, dans Crazy 2 vous devez rejoindre un point donné en un minimum de temps! Et tous les flics de l'état sont bien décidés à vous en empêcher! Cela rappelle un peu Cannonball façon «frenchies». Mais on aime! on aiiiiimme! Voilà des mois que nous attendions Crazy Cars II! Des mois que nous phantasmions sur ce soft! Ce sera le plus beau disaient certains! Le meilleur simulateur de conduite, lançaient les autres. Et bien! Titus nous a fait tellement attendre avec ce produit qu'il a été difficile de masquer une certaine déception (faible tout de même!) en abordant le jeu. Non qu'il soit mauvais! Loin de là! Mais les Ami-Joystickers ont, depuis Crazy Cars I, connus de merveilleux softs comme Hybris, Sword of sodan, Interceptor etc... Rien à voir me direz-vous? Certes! Certes! Mais nous sommes habitués à une certaine perfection qui ne se trouve pas bouleversée par la venue de Crazy Cars II. Les graphismes sont un peu moins beaux que Crazy I. Quant aux bruitages, ils sont identiques. Ce qui ressort de Crazy Cars II, c' est surtout la grande maturité des programmeurs de Titus qui ont produit un scrolling d'une pureté irréprochable ainsi qu'une animation réglée de main de maître. En effet, tout l'interêt du jeu réside dans le pilotage de la F40 et c'est du grand art! Le contrôle de l'engin est extrêmement pointu et aucun écart n'est permis sinon: RRiiii ahhhhhh Baoouummm tête à queue diabolique et projection «illico presto» dans les bornes kilométriques. Ce qu'il reste de votre bolide après une telle cascade? Devinez!

Crazy Cars II est à ce jour le meilleur simulateur de bolide sur Amiga! Merci Ferrari! hein? J'ai dit une bétise? Merci quoi? Tite? Tut? tutute? Joystick hebdo! (héhéhé)

Ed. TITUS

disponible : CPC - ST
AMIGA
Testé sur AMIGA





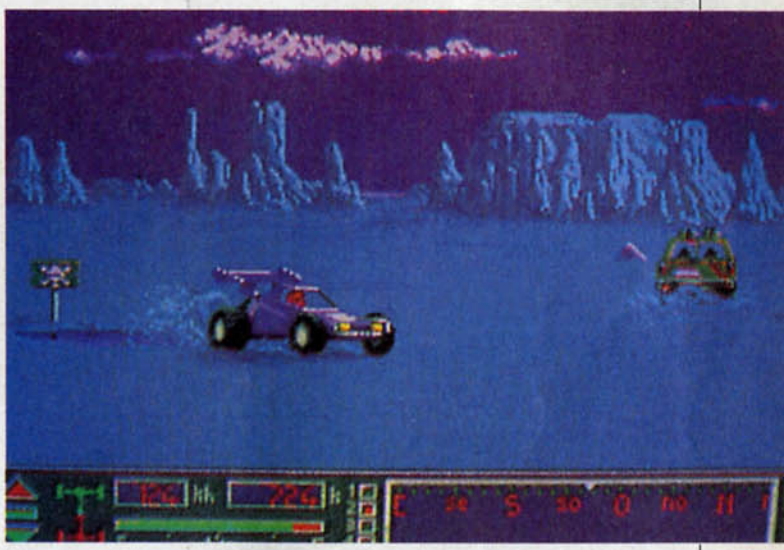
TIMBER

AFRICAN RAIDERS



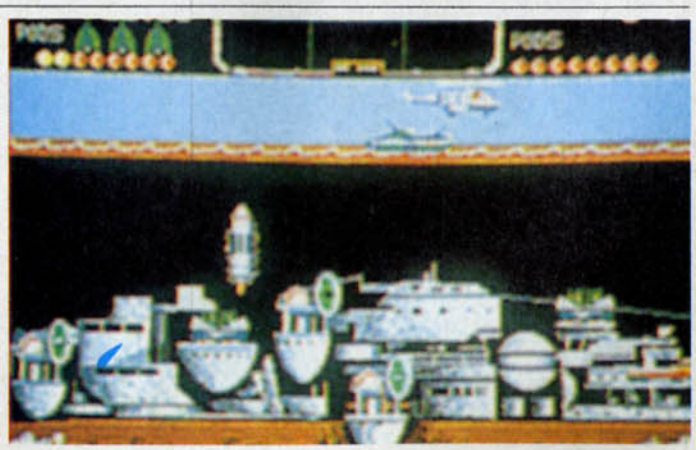
Allons droit au but, c'est une «simulation» du PARIS-DAKAR, de chez TOMAHAWK... -Comment? -Je disais chez COCKTEL VISION... -Ah non, vous aviez dit TOMAHAWK, faudrait savoir! Donc chez eux, simulation, veut dire diriger une voiture, certes bien dessinée, vue de derrière, à l'aide de votre Joystick préféré. Mais c'est de l'arcade tout craché, ça madame? Que nenni, mon brave vous aviez oublié la présence d'une boussole sur le tableau de bord, et d'un niveau d'essence. Bon passons à la présentation, où un hélicoptère fait du surplace, avant de vous laisser réparer votre voiture. Au jeu maintenant ! D'abord le décor est vraiment varié... L'effet est "réussi" puisque c'est carrément désertique! Et les bidons, j'vous ai pas encore parlé des bidons, ils balisent la route, et ils la balisent tellement bien, qu'au rythme où il sont disposés, un de chaque coté tous les dix mètres, dans l'étendue sablonneuse, et en tenant compte que chaque parcours fait dans les milles bornes, on se demande comment les livreurs de bidons ont fait pour les trimballer jusque-là. Vous bidonnez pas les mecs! J'en vois qui suivent pas au fond, attention, vous allez être privé de désert ! Allez, j'ai presque fini, l'effet de vitesse est donné par des traits blancs qui sont biens animés d'ailleurs. Innovation ! La marche arrière, très utile quand vous embrassez ces fameux bidons de trop prêt, et la possibilité de passer de deux à quatre roues motrices. Selon les terrains, selon l'adhérence, quand on est en 4 roues motrices, la vitesse chute de façon dingue et il n'est pas possible de tourner le volant. Ligne droite obligatoire!
La course est bien longue, et je vous conseille de jouer à deux l'un conduisant l'autre suivant la carte, la boussole l'essence et vous dirigeant vers le contrôle d'étape!
Vous avez intérêt à emporter le hamac, la couverture de survie, les sandwiches, et la boisson. Car les étapes sont très longues.
Au fait, l'arbre du Ténéré est en fer, car un crétin s'est un jour emplafonné le seul arbre vivant de tout le désert. Alors évitez le poteau métallique sinon, ils sont capables de nous en mettre un en plastique à la place!

Ed. TOMAHAWK
disponible : ST - CPC
Testé sur ST



THE DEEP

THE DEEP est pour le moins un soft étrange, bien que de vocation arcade, il reste à part. Si le scrolling est gratuit et immédiat dans les autres shoot'em up, il vous faudra, dans THE DEEP, détruire des sous-marins, récupérer ce qu'il en reste, ce qui fait venir un hélicoptère qui largue un truc qu'il faut attraper pour pouvoir se transformer en sous-marin et aller chercher un objet au fond de l'océan puis le remonter à la surface, tout ça en étant attaqué par diverses engins pas vraiment sympathiques. Le graphisme de la version AMIGA est simple mais très agréable et parfaitement adaptable sur ST. Alors, quand j'ai vu ce que cela donnait sur l'ALPHPM (ATARI Low Price High Performance Machine !), j'ai une seconde cru à un complot de ces infames AMIGAistes ! La version ST semble moins géniale que celle de l'AMIGA. Ce qui est normal compte tenu des capacités de chacune des machines.
La musique, sur ST, aurait pu être mieux et les bruitages plus sophistiqués ! du genre blouc ! blouc ! glub ! etc ...
Sinon c'est simple, c'est facile, et ça fait des bulles dans l'eau ! THE DEEP est un jeu original qui pourrait nager très fort !



Ed. US GOLD
disponible : ST - AMIGA - C64 - CPC
Testé sur ST

ROY OF THE ROVERS



Vous êtes détective privé ! - Qui ça? Moi? -Oui, vous ! -Ah ouais ! -Oui, oui, car vous venez de charger ROY OF THE ROVERS le dernier soft de chez GREMLIN. Un coup de téléphone vous apprend que l'équipe de football du coin a été enlevée (entre nous, c'est pas une perte !). Ils sont nuls. Le temps d'enfiler votre pardessus et vous attaquez l'enquête bille en tête. Hé vous, de l'autre coté de l'écran, oui vous!... Vous allez diriger ROY dans la ville, et lui faire retrouver tous les membres de l'équipe, car c'est la première partie du jeu. Cela ressemble beaucoup à LEISURE SUIT LARRY sauf qu'ici, votre sprite (trop petit d'ailleurs) se dirige au joystick et ne peut pas dialoguer à l'aide du clavier. Pour retrouver les footballeux, il faut trouver et rentrer dans les bons endroits, comme par exemple : des chambres d'hôtel, de vieux immeubles. Mais que font nos footballeurs à l'hôtel? Regardent-ils la télé, ou bien sont-ils avec leurs copines ? ... etc.



Le graphisme est pas mal, mieux que chez SIERRA-ON-LINE, l'animation du sprite aussi. Une fois l'équipe au complet, votre mission remplie, vos honoraires en poche; -Oh oui, ouiiiii ! - Ah non, on vous a rien demandé, vous ! Bref, ceci fait, vous attaquez la deuxième partie : le match ! Le match de foot est un match de foot comme on y est habitué c'est peut être un peu mieux que ce qu'on a pu voir sur des 8 bits mais c'est moins bien qu'un vrai match. Bon, c'est moyen !

L'idée d'1 partie aventure et d'une partie arcade est excellente, et est très bien exploité. S'il est pas trop cher et si vous aimez le foot, c'est un jeu qui vaut le shoot, pardon, le scout, non le scoop ! J'y arriverai jamais !... Le coude?... Non !... Le coup !... Ha... Merci...



Ed. GREMLIN

disponible : ST

Testé sur ST

3D GRAND PRIX





5 ans après sa première sortie, 3D GP revient sur les circuits de votre CPC. Légère modification du packaging, suppression du Turbo et des jupes, et c'est parti pour le tour de chauffe !

C'est exactement le même produit que la 1ère version. Alors, j'ai éprouvé autant de plaisir à jouer avec qu'il y a quelques années. C'est dur de rester sur la piste dès qu'on va trop vite car ça dérape d'enfer. Pour dépasser les autres concurrents, bonjour les claques. Ils te ferment la porte dès que tu veux passer, et te rentrent dans le chou, si tu vas pas assez vite. C'est injuste ! On n'a pas le droit de bouchonner ! Alors si dans les 2 rétros, vous voyez arriver les autres, garez vous !

C'est simple, c'est facile, et ça va vite !

Hé, ho ! Joystick Hebdo, t'aurais pas des pokes pour aller plus vite?

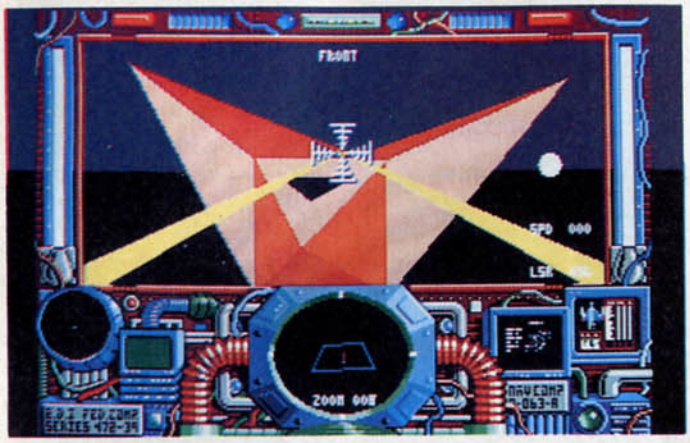
Ed. UBI-SOFT

disponible : CPC

Testé sur CPC

Satisfaits ? Des suggestions ? Ecrivez à Henri Legoy

F.O.F.T.





FOFT (Fédération Of Free Traders) annoncé depuis très longtemps est présenté comme le soft le plus fou depuis longtemps? A la première lecture de la notice on se rend compte tout de suite que sa réputation n'est pas usurpée ! Il est étonnant de voir un éditeur comme GREMLIN se lancer dans une telle aventure ! Fabuleux et surpuissant, il est difficile et copieux pour le joueur ! Sans notice. Quoique?... la notice est complexe, les commandes principales de navigation ne sont pas expliquées clairement et sont noyées dans une histoire plongeant le lecteur dans le mix : réalité du jeu et surréalisme du scénario ! Seules les fonctions de programmation sont clairement listées mais, par contre, ne sont pas suivies d'explications et d'exemples concrets. La notice est en français, mais demande un effort d'adaptation, et d'attention. Ce dont, tous les joueurs passionnés sont capables.

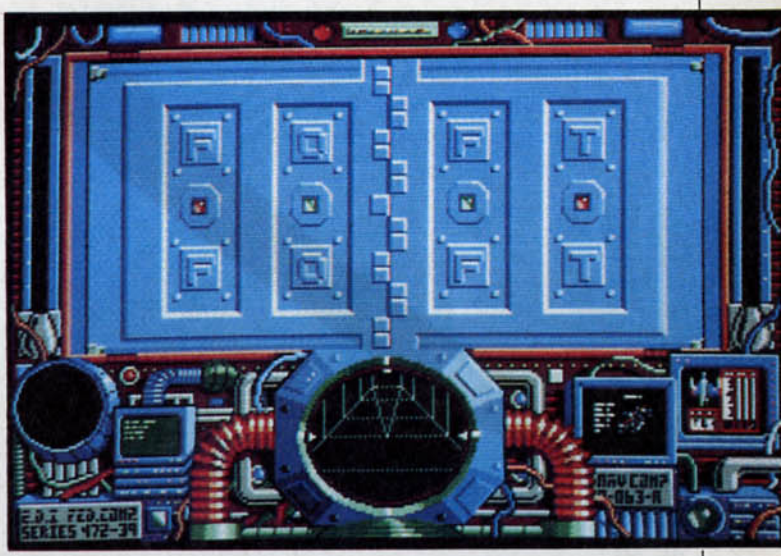
Si l'utilisation du GALNET, le réseau informatique de communication (genre minitel surpuissant à l'échelle spatiale) est relativement simple d'emploi. L'EDI, l'ordinateur de bord de votre vaisseau, qu'il vous faudra apprendre à programmer pour exploiter le jeu à fond, est assez insoluble à tout utilisateur moyen ! Graphiquement c'est vraiment super, les animations ne souffrent d'aucun reproche et la puissance de ce jeu est assez fabu-leuse.

FOFT est donc un jeu qui ne se donnera pas à vous, comme ça simplement. Vous aurez à le découvrir, puis à apprendre ses fonctions et ses possibilités avant de pouvoir vous éclater, là-bas tout au loin dans une galaxie, que nous, JOYSTICK Hebdo de 89, ne connaissons pas encore !

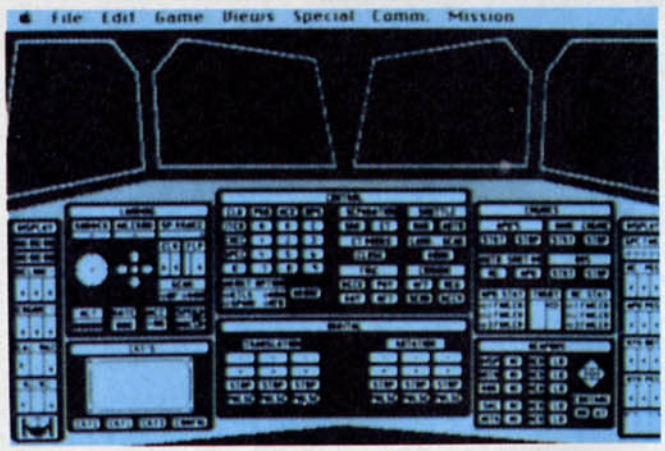
Ed. GREMLIN

disponible : ST

Testé sur ST



ORBITER



Tiens, ça faisait longtemps que l'on avait plus vu de simulation de navette spatiale ! Ben voilà, ils remettent ça, et c'est SPECTRUM HOLOBYTE qui attaque. Après nous avoir sorti FALCON l'un des simulateurs de vol les plus fabuleux de l'histoire de la micro, on était en droit de penser qu'ORBITER serait un must du genre ! C'est pas tout à fait ça ! A vouloir trop pousser la simulation, certes noble cause, ils ont dépassé le stade de la jouabilité ! Car un joueur n'a pas forcément envie de subir les contraintes de vol d'un astronaute américain professionnel !

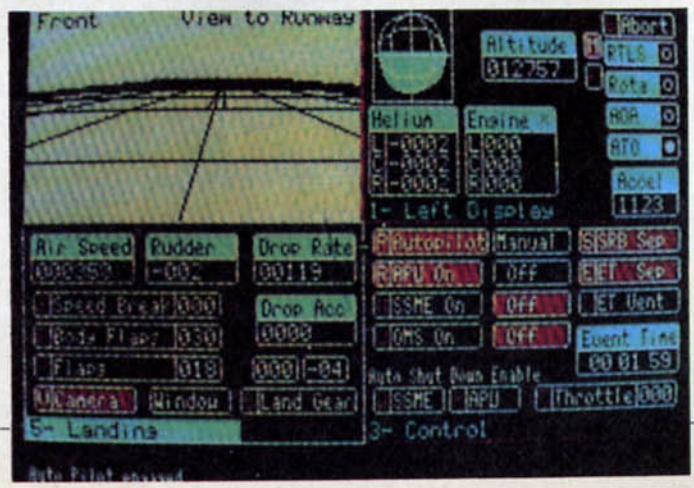
De plus pour réussir à placer toutes les commandes et fonctions de pilotage, vraiment complètes, ils ont sacrifié l'interface graphique ! Erreur fatale puisque c'est justement le réalisme graphique poussé du cockpit de FALCON qui est à la base de son succès. Ce qui est dommage, c'est qu'on est en moyenne résolution (4 couleurs!). C'est bien pour un utilitaire mais pas vraiment sympa pour un jeu, fusse t'il une simulation. Les animations sont rares et le choix de la synthèse vocale plutôt que la digitalisation de voix, donne des messages presque inaudibles, et pas vraiment compréhensibles pour l'instant. La notice est en anglais et c'est celle de la version MACINTOSH !

ORBITER, c'est peut être pas le meilleur pour s'envoyer en l'air facilement, mais c'est assez trapu, pour laisser la possibilité de jouer plusieurs heures !

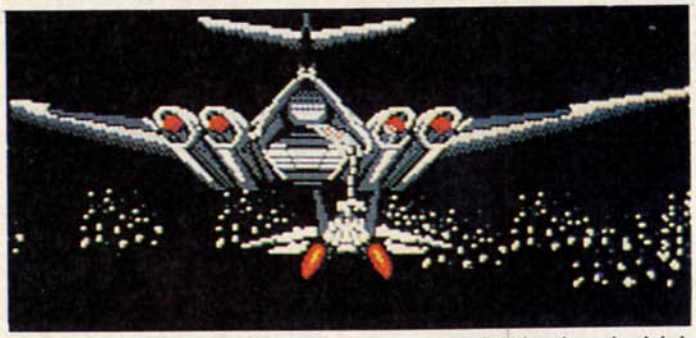
Ed. SPECTRUM HOLOBYTE

disponible : ST - PC MACINTOSH

Testé sur ST



AFTER BURNER



Vous avez tous entendu parler de cette adaptation de la célèbre console de jeu montée sur vérins hydrauliques.
Et bon nombre d'entres vous ont rêvé de voir la même chose sur leur micro favori. Eh bien ce rêve ne deviendra pas réalité (pas encore?). After Burner sur Amiga, c'est un transcodage d'une version Atari baclée. Joystick hebdo a décidé d'être courageux. Nous avons testé à fond ce logiciel, nous l'avons martelé, disséqué... et pour obtenir quoi? Plein de choses! bien sûr!
Music on!
Sound effects on!
Gants! bottes! blousons! foulard! casque! hem...Joystick!
"Get ready! Enemy at three o'clock! fire! fire! Enemy at nine o'clock! fire! turn'round! turn'round! waaooowwww! Warning! baooww !"



En direct du Sega enterprise, les premières impressions de notre pilote:
- Ben.. ouaip! cela bouge beaucoup. Y'a plein de sprites dans le viseur! Je me suis fait descendre alors que j'essayais de faire un loop'! Quant aux décors, ils sont vraiment simplifiés (très nul! mais chut!). Je dois dire que la musique est pas mal et les voix digitalisées créent une certainee ambiance..!! Bon j'y retourne!
"Get ready! Biiip! Enemy at nine o'clock! fire! (..) Warning! Sccraashhh"
-Ca y'est j'ai fait un loop' c'est très saccadé! oula oula oula! c'est vraiment saccadé! En appuyant deux fois sur 'space' j'ai pu activer la post-combustion! Je commence à mieux repérer les ennemis.
"Get ready! (censured) Warning...Scrashhhh!"
-J'ai atteint le stage 9. On a droit à un atterissage pour le plein! Et c'est horrible! y a plein de bons-hommes qui grouillent autour de mon oiseau! allez dépêchez-vous! C'est parti! rroooaaaarrrr "Get ready! (out of order) warrrning...Scragling!"
-Je suis au level.. cric.. cruic..15!..Je vois plus de 20 ennemis en même temps sur ..cruic..cran! Je fais des loops pour évi..cruic..les missiles à têtes chercheuses.. cruic... Je... cruic... mes warning light se sont acticruicc.. aaaaaahhhhh
Commandant! Commandant! Dites-nous ce que vous pensez du jeu! vous m'entendez? dites-le nous!
Je..cruic...c'est un jeu très moy...moy....nul...cruic..mais pour obtenir la cruic..rapidité que dans l'arcade.. cruic.. c'était un pari presque impossible! cruicc... Cependant... cruiiiicc... malgré des graphismes.. cruiiicc.. grossiers.... cruicc.. cruiicccc! Heureusement il y a la musique!...la musique est cruuuiiccic..
C'était le commandant Koenig, en direct du US F14-TOMCAT.



Ed. ACTIVISION
disponible : ST - AMIGA
Testé sur AMIGA

ECHO-SOFT

Un utilitaire m'a permis de rêver!! En route pour une galaxie lointaine le temps me parait long, je charge SYNTHESOFT sur l'AMSTRAD du bord, histoire de m'occuper et je commence à jouer en pensant au capitaine NEMO qui s'installait devant son orgue, à bord du NAUTILUS, pour oublier sa solitude. Brusquement l'horizon se zébre d'éclairs rouges, comme un gigantesque feu d'artifices, la cabine vibre de sons synthétiques, je rivalise avec Jean-Michel JARRE, TANGERIN DREAM ou VANGELIS. Je ne suis pas musicien et pourtant je navigue dans les sons galactiques en variant le vibrato, l'octave ou la tonalité. Il ne s'agit pas d'un nouveau logiciel mais c'est toujours très bon pour s'évader un peu.
SYNTHESOFT fait partie d'ECHO-SOFT, une disquette qui contient également SOUNDSOFT. La programmation d'un son reste une opération assez complexe et SOUNDSOFT vous aide dans ce domaine. Un fichier intégré de sons donne une base de départ avec des bruits de voitures, d'avions ou de tirs et bien d'autres encore. Des sons modifiables avec l'écoute immédiate du résultat et l'affichage permanent du contenu des registres du processeur sonore, tout ceci permet de mieux comprendre le role de chaque paramètre.
Enfin la synthèse vocale, une troisième séquence, digitalise le contenu d'une cassette audio. Ici il ne faut pas s'attendre à des résultats extraordinaires, bien au contraire, du souffle en quantité, donc difficilement utilisable.
Deux logiciels très intéressants sur trois, un bon score pour ECHO-SOFT.

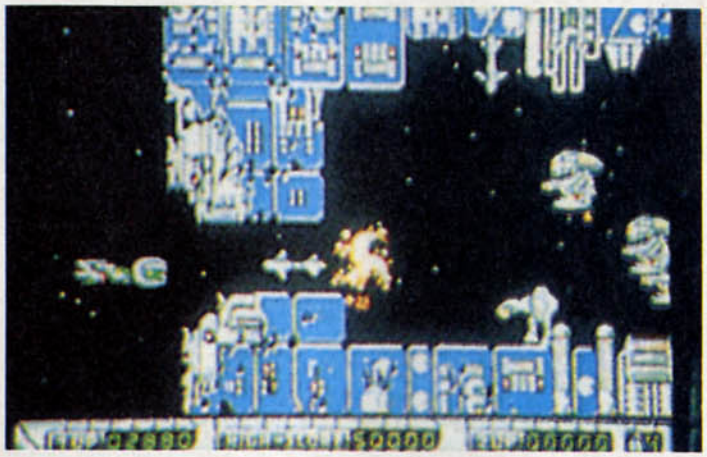


Ed. E.S.A.T. SOFTWARE
disponible : CPC
Testé sur CPC

DENARIS

Yaaaooohhhh !!!! Après trois mois de post-somnolence, l'alarme rouge retentit et me réveille alors que je suis en plein rêve, au bord d'une plage, avec 3 ou 4 superbes filles qui se préoccupent plus de ma santé que du temps qu'il fait. SALOPERIE D'ALIENS !!! Les revoilà, y'vont m'payer ça très cher !!! J'enfile mon costume de combat, pénètre dans ma navette et caresse d'un doigt le petit bouton rouge de démarrage (c'est obscène tout ça...). Les réacteurs s'excitent, le rédacteur aussi d'ailleurs, je suis collé à mon siège, c'est parti !!

DENARIS dépasse R-TYPE (pourtant très bon). Je vous jure que j'ai complètement craqué pour DENARIS, j'y ai joué toute une nuit et me suis arrêté à 6h du mat' pour cause d'yeux éclatés. C'est le plus grand délire que je me sois jamais tapé (ou presque). Hé ben dis donc ! (NDLR). Tout d'abord, je vous conseille de vous acheter un bon joystick because DENARIS va vous en faire casser plus d'un.



Entrons dans le détail :

1) Les musiques : c'est gigantesque!!! Une batterie de cuisine à faire pâlir Jason Bonham (fils du batteur de Led Zepp), et Ringo Starr (batteur des Beatles) !!! Ensuite, des cuivres bien brillants que c'est pas possible de briller autant !



2) Les graphismes : c'est fin, coloré, de très grande taille, hyper-détaillé, et très varié. Un vrai. Un vrai régal pour les yeux!!!

3) L'animation, là c'est très fluide, d'ailleurs mon huile d'olive me fait la tronche depuis que je mets des disquettes dans ma salade. Non, sans rire, c'est super beau, et je vous le prouve ! L'écran, nous avons des étoiles, scrollantes sur 3 plans, des décors à tomber par terre, une quinzaine d'aliens (en moyenne) de petites animations tout partout sur les sprites... sans que cela ne ralentisse. Un scrolling général dément !

4) La possibilité de jouer à deux simultanément. C'est rare et ça mérite d'être signalé. Allez vous éclater avec votre pote, votre voisine, votre copine, votre poisson rouge... le premier joueur dirigeant le vaisseau et le deuxième dirigeant le bouclier magique qui vous sert de protection.

5) Dernière bonne raison pour adorer ce jeu !!!! les scores sont sauvegardables...

Pour finir, le conseil du moment : ACHETEZ DENARIS, C'EST GEEEAAANNTTT !!!!!!!



Ed. RAINBOW ARTS

disponible : C64 - AMIGA

Testé sur C64

WAR IN THE MIDDLE EARTH



Une lutte démentielle entre le bien et le mal. C'est ainsi que les Américains ont qualifié cette dernière production de Melbourne House. W.I.M.E est une adaptation sur micro des «neuro-délires» de J.R. TOLKIEN qui a demandé plus de 5 années-homme de développement. L'objectif? Devenir la référence «Tolkien» en matière de jeux video, en utilisant les éléments d'un jeu de rôle classique associé à de la stratégie militaire, le tout agrémenté d'animations graphiques de qualité! Ouf! Suivez Frodo, Aaragorn et Gandalf dans leur quête de l'anneau magique situé dans les crevasses de la montagne Doom. Affrontez et estimez toute la puissance des forces du mal de Lork Sauron et de l'ignoble sorcier Saruman. Es-tu prêt à affronter les horreurs de l'enfer? Yes my lord! Excalibur à moi ! (Quelque chose m'échappe, on est pas sur le plateau de Dragon's Lair ici? oooppps! pardon!) Aucune erreur n'est permise car la destinée du milieu du monde est en jeu ! En jeu? Oui! Enfin...sur 2 disquettes double-face! Et c'est sur Amiga! Retrouvez les célèbres héros de Tolkien dans une méga-aventure sur 36 écrans en scrollings latéraux. Vous pouvez diriger jusqu'a 80 personnages différents et autant d'armées. -Mais c'est un wargame ce jeu! GAGNE! Une nouvelle race de jeu sur micro est née: les fantasy-wargames! Melbourne a mis le paquet! Les graphismes sont dans l'ensemble corrects mais un peu trop colorés à notre goût. Ce qui innove c'est la qualité du scénario! On nage en plein roman: vous serez donc obligé de lire en entier le grimoire livré, afin de vous imprégner de l'atmosphère envoutante de ce soft! Gandalf! Attention! ahhhhhaahh Frodo à la rescousse! Rendez-vous sur le plateau de Gorgoroth! Repli général! Je répète! Repli général! Attention! Ce jeu est dangereux! Il est succeptible de vous retenir dans votre chambre pendant plusieurs jours! (Pensez à ce que vont dire les voisins!). Etes-vous vraiment prêt à affronter les forces de l'enfer?



Réfléchissez!

Ed. MELBOURNE HOUSE

disponible : PC - ST - CPC AMIGA

Testé sur AMIGA

PSSST!!!

La rubrique de l'indiscrétion

SPACE HARRIER

Souvenez-vous de ce jeu d'arcade! Issu de l'esprit délirant des concepteurs de chez Sega Enterprises, Space Harrier vous met dans la peau d'un Captain Power équipé d'un énorme Bazooka façon «Military SAM-7 made in Russia». Seul, sur un damier géant, vous combattez des vaisseaux extra-terrestres en courant comme un malheureux. Heureusement vous utilisez des boosters anti-gravitationnels qui vous permettent de vous élever dans les airs! (Il est ainsi facile de slalomer entre les arbres et autres cailloux disposés diaboliquement sur votre route). Bon! En effet! Ce jeu était super! Et alors! Alors? Eh bien il va bientot sortir sur Amiga! Quoi? Sur Amiga? Je crains le pire! Connaissant les adaptations exécrables des jeux Sega! (Notamment After Burner! arrrggg!). NENNI! Mon bon monsieur! NENNI! Space Harrier sur Amiga, c'est superbe! Que dis-je! C'est l'enfer! La qualité du scrolling est épouvantablement sans reproches! Plus de 15 sprites se déplacent communément sans auncun ralentissement! Une musique brutale agrémente parfaitement les déplacements de notre personnage et on a du mal à décoincer nos doigts du Joystick pendant un changement de tableau! (C'est un label de qualité). Il est rapide, beau, précis, c'est Space Harrier! Bientôt sur Amiga! STOP! Message transmis! Ahh? bon! d'accord! C'était un peu court comme bande annonce!



Oui! Mais attends un peu qu'il paraisse dans le «Timber!». Ca va faire très mal!
SEGA sur AMIGA

MAYDAY SQUAD



Et hop, un nouveau TYNE SOFT ! après CIRCUS GAMES et SUPERMAN, on pensait qu'ils allaient un pneu se calmer ! Eh ben non, ils remettent ça avec MAYDAY SQUAD, un jeu d'action à l'arrière goût de réflexion. Les graphismes n'ont pas l'air trop mal. Seul problème, le scénario rivalise (en carton) avec les OPERATION WOLF et autres PERSIAN GOLF (qui n'est pas prêt de sortir d'ailleurs) ! Jugez vous-même : vous appartenez à la MAYDAY SQUAD, un commando militaire au service des gouvernements du monde libre. Vous partez avec trois hommes (pas de sous-entendu!) pour délivrer l'ambassadeur (d'où?) et sa fille retenus en otages par d'horrrrrrrrribles terrrrrrrrroristes basanés. Et voilà encore un jeu raciste-et-primaire-et-militariste, moi qui croyais que la micro faisait partie de la culture (eh ben tu t'es gouré !).
TYNE SOFT sur ST

S.E.U.C.K.

Késako ? Ce n'est pas une insulte anglaise ? Euh, une marque de pudding ? Ou alors, le nom du dernier programme militaire américain ? Raté, il s'agit du prochain soft de OUTLAW. Oui, oui, cela même de COSMIC PIRATE ! Et le nom version longue donne : SHOOT 'EM UP CONSTRUCTION KIT ! Et devinez à quoi ça sert ? à faire des frites sans éplucher les pommes de terre ? Presque, en fait, comme le nom ne l'indique pas, c'est pour faire soi-même ses propres shoot'em up ! Et sans savoir programmer Madame MICHU ! C'est ben vrai ça !Tout ça pour vous dire que PALACE SOFT WARE, pardon OUTLAW annonce que S.E.U.C.K, après avoir été retardé de mois en mois (toi, toi, mon toi !) serait enfin disponible vers mars ou avril sur Amiga, et pendant l'été pour la version ST. Et comme le dit Legoy, l'été on est à la plage et y'a pas de prise de courant à part les courants d'air.
OUTLAW sur ST

LAST DUEL

Last Duel, ça doit vous dire quelque chose, je vous en ai déjà parlé dans notre numéro 15. Bon, eh bien, j'ai vu la version finale, qui est géniale!!! C'est tout simplement grandiose, et pourtant, j'en ai vu des shoot'en up, et j'en ai fini plus d'un (deux pour être exact) eh bien je peux vous dire que celui-ci est grandiose, et en plus on peut y jouer à deux. De longues soirées en perspective... **US GOLD sur CPC**



OBLITERATOR

Une fois de plus nous sommes les premiers à vous dévoiler la sortie d'Obliterator sur CPC. Tout le monde le connait sur ST et Amiga, et personne ne soupçonnait sa sortie sur 8 bits. Donc je l'ai vu, et je peux vous dire sans conteste que ça va cartonner !! Tous les fans d'arcade-aventure vont s'éclater les neurones. C'est beau, rapide, fluide, intelligent, et surtout c'est sur 8 bits...



Sortie en ce moment.
MELBOURNE HOUSE sur CPC

ABONNEZ-VOUS

LES AVANTAGES :

- **40 F d'économie**
Un abonnement pour 6 mois (24 N°s vous reviennent à 200 F au lieu de 240 F, soit l'équivalent de 4 N°s gratuits
- **Toutes vos P.A. gratuites**
- **125 F de réduction** sur l'achat d'un **Multiface** à commander directement chez POWER PRODUCT FRANCE (Pour ST - COMMODORE - CPC - SPECTRUM) et qui vous permet, entre autres, la sauvegarde de vos parties en cours et de pouvoir placer vos POKES de vies infinies.

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 n°s) à 200 F au lieu de 240 F.

NOM .....

PRENOM .....

ADRESSE .....

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

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

INFOS PAS GENEES

ATARI

Alors, les goys, euh pardon les boys, saviez vous que l'ATARI ST est en pleine invisibilité aux states. Surtout que la chaîne Federated, destinée au départ à fonctionner comme réseau de distribution, n'arrive même pas à se distribuer correctement toute seule! TRAMIEL envisagerait de couper le cordon très bientôt, compte tenu du peu de rentabilité de l'idée.

Le portable a été vu à HANOVRE, donc il devrait pouvoir exister, mais il n'y a toujours pas de date de disponibilité. La musique et l'informatique tentent un premier pas de danse au Conservatoire de Metz, joli village niché au creux d'un vallon, en équipant la classe de 9 ATARI 1040 ST, d'un Mega ST4, d'une imprimante laser SLM 804 et de trois logiciels, AMADEUS, enseignement et éducation musicale destinés à tous, REPETITION, aide à la pratique instrumentale avec tout instrument MIDI et LAZERGRAPH, éditeur de partition dédié à l'écriture et à l'édition de notes sur portée musicale. Les élèves pourront travailler à leur vitesse et à leur rythme, contrôlés par leur prof et par la machine. Les élèves, à partir de 8 ans, sont tous volontaires et vont certainement se bousculer au portillon pour taper sur le clavier de l'ordinateur.

BRODERBUND



Conférence au sommet

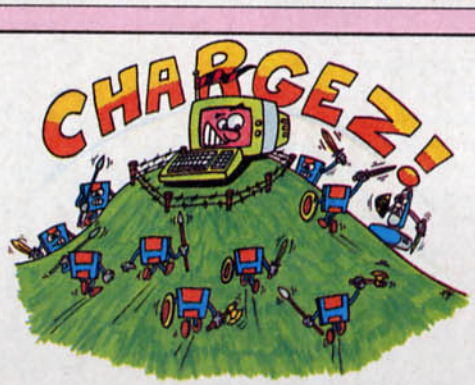
Certains d'entre vous se souviennent peut être du jeu LODE RUNNER sur Apple 2 et C64, ou bien de TYPHOON THOMSON, sur ST, jeu récent et amusant et long à jouer, (au fait je connais un mec, blanc, qu'il est arrivé au bout, et qui s'éclate dessus pendant des heures, et ce mec, blanc, c'est Michel DESANGLES, ex rédac chef d'HEBDOGICIEL, non, le messie n'est pas revenu!, et de ST MAG, oui le messie est bien parti! Merci!), donc je parlais de BRODERBUND, société américaine, californienne, devrais je plutôt dire, pour la belle et fantastique raison, que LORICIELS et BRODERBUND, viennent de signer un accord d'amour parfait, du style «je te distribue, tu me distribues, donc on se distribue!» et dans la corbeille de mariage, qu'avons nous vu arriver? JETFIGHTER, un simulateur de vol qui vous en met plein la gueule tant il est simulant. Je vous raconte pas les animations, de l'avion, F 14, F16, F18 au choix et toutes les actions que vous pourrez accomplir avec. Le territoire survolé correspond à la Californie, et chose étonnante, tous les objets survolés se meuvent, évoluent, bougent quoi! Le pied! Test bientôt complet dans les pages précédentes de ZOOM.

TITUS

L'autre soir, féria au Mégastore sur les Champs, oui, à PARIS, (oui, c'est vrai, tout se passe à Paris, personne à part Joystick Hebdo ne se casse le tronc pour créer des évènements en province!), avec les potes de chez Titus, les potes de ST MAG, les potes de Micro News, le pote de Néomédia, Les potes de Anews, les potes d'en face, les potes de café et les potesses du Mégastore pour un super concours, où chacun de nous compètait pour le meilleur score sur CRAZYZY CARS 2. Bon, autant dire qu'on doit pas trop frimer, car les scores furent plutôt lègers, minables oserais je dire, la tenue du volant est certes plus complexe que le cramponnage d'un stylo, fut ce même un MONT BLANC, (le stylo qui écrit plus vite que son encre), et pourquoi was it more fun to compete? Ben, c'est qu'il y avait un laser disc à gagner et qui c'est qui l'a gagné? C'est pas TILT, parce les potes de TILT étaient point là pour faire les gnômes avec nous, (ptête quiz étaient malades?) toujours est il qu'ils ont raté les petits fours, le champagne et le laser disc, qui a été gagné par l'athlète de JOYSTICK HEBDO, j'ai nommé Cyril Drevet, l'homme qu'a vu l'homme qu' a pas eu peur de TITAN, le jeu qui scrolle plus fort que GILLUS. Tout le monde sait évidemment que Gillus est l'homme qui patche plus fort que le roquefort. Vous le savez pas? Tournez les pages vite fait et allez voir la 27 par exemple et revenez très vite, j'attends.....ALORS!!!! ALORS!!!!! Qu'est ce que je vous disais?... Qu'est ce qu'on dit? Merci JOYSTICK Hebdo!

L'heureux vainqueur





La nouvelle rubrique de JOYSTICK Hebdo qui vous permet de connaître avec précision la liste des softs que votre revendeur préféré vient de recevoir

1er COLLECTION (HEWSON)	ST
COMPIL:	
-EXOLON	
-NETHERWORLD	
-NEBULUS	
-ZYNAPS	
BARBARIAN II (PALACE)	CPC K7-DK
BUTCHER HILL (GREMLIN)	ST/C64
CHICAGO 90 (MICROIDS)	CPC K7-DK
DARK FUSION (GREMLIN)	CPC K7-DK
DRAGONSCAPE (SOFTWARE HORIZON)	ST
DUO PAC (LORICIELS)	C64
F16 COMBAT PILOT (DIGITAL INTEGRATION)	ST
GOLVELLIUS (SEGA)	SEGA
HIGWAY PATROL (MICROIDS)	CPC DK
INTERNATIONAL KARATE (ACTIVISION)	PC
KING QUEST IV (SIERRA)	ST/AMIGA
KINGS OF THE BEACH (ELECTRONIC ARTS)	PC
LAST DUEL (CAPCOM)	CPC K7-DK/C64/ SPECTRUM/AMIGA
PRECIOUS METAL (OCEAN)	AMIGA
COMPIL:	
-CAPTAIN BLOOD	
-ARKANOID II	
-XENON	
-CRAZY CARS	
PRECIOUS METAL (OCEAN)	ST
COMPIL:	
-CAPTAIN BLOOD	
-ARKANOID II	
-XENON	
-SUPER HANG-ON	
REBEL CHARGE (SSI)	APPLE/AMIGA
RENEGADE III (IMAGINE)	SPECTRUM/C64
RUN THE GAUNTLET (OCEAN)	CPC K7-DK/ST/AMIGA
TARGHAN (SILMARIS)	AMIGA/PC
WAR IN MIDDLE EARTH (MELBOURNE)	ST/AMIGA/PC

AMIGA CONNEXION

MUZAK! MUZAK!

Vous venez de découvrir les étonnantes possibilités de SONIX d'aegis, de SOUND FX, MUSIC STUDIO ...MASTER SOUNDTRACKER? Vous désirez créer vos propres instruments pour les utiliser dans vos créations ? ALORS ECHANTILLONNEZ! Pour échantilloner du son (digitaliser) avec l'Amiga, il vous faut une interface hard spéciale. Plusieurs modules de digitalisation sont disponibles en france, ils se nomment:Perfect Sound, Soundscape sampler, pro-designer, AMAS etc.. Après avoir enregistré vos sons depuis une source extérieure (chaîne, micro), vous avez la possibilité de les «retraiter» à partir de logiciels spécialisés comme AUDIOMASTER II (c'est le meilleur). A partir d'une représentation graphique de votre son, un ensemble de commandes vous permet de le couper, de le copier, de modifier son volume, sa fréquence, rajouter des effets spéciaux, mixer deux sons en même temps, rajouter un filtre LOW BASS etc... et le tout en stéréo? Yes maaaster! Vous sauvegarderez ensuite votre tripatouillage au format standard IFF ou SONIX sur un nombre d'octaves défini (Jusqu'a 5 octaves). Les sons ainsi créés peuvent directement être intégrés dans vos musiques. Cependant, n'oubliez pas que si vous désirez utiliser vos échantillons avec Sonix vos instruments digitalisés ne devront pas dépasser 15 ko afin d'éviter les conflits mémoire! Ceci n'est pas du tout valable pour SOUND FX et ULTIMATE SOUNDTRACKER qui permettent quant à eux d'utiliser des instruments de plus de 100ko!!! Résultat: En faisant juste "doooooooo", vous pourrez avoir par exemple le rythme de «Pump up the volume» pendant 15 secondes! Hilarant! Sachez qu'il existe une petit société sur Paris: BUS+, qui propose une interface en mono à moins de 400 francs! Après quelques petits tests, il s'avère que ce produit est d'une qualité très satisfaisante. Pour finir je vous déconseille vivement l'achat de SOUNDSCAPE SOUND SAMPLER! Malgré un packaging accrocheur, cet échantillonneur ne vaut rien! En effet, la qualité de l'électronique qui le compose est de très mauvaise qualité. Résultat: un bruit de fond monstrueux se mélange à votre enregistrement et cela fait très très mal aux oreilles! Mais c'est surtout le coeur qui en prend un coup: 1200 Francs! Incroyable! Attention! PRO-24 : de la muzak en 24 pistes, c'est pour très bientôt! et c'est pour Amiga, bien sûr!

J'étais à Parigraph! Ah bon? Moi j'étais à l'AMIexpo de New-York! Pffff mauvais joueur! Crazy Cars II est sorti sur Amiga! Space Harrier va sortir sur Amiga! Je vais m'acheter un Amiga! Attention attention: 3-A-B1000,2-C-A1000, 1-A-C1000. Soyouz? Ariane 5? Space Shuttle? NON! Soundtracker! Yes maaaaster! J'ai identifié AMAS!! Moi j'ai dupliqué une ROM 1.3 mais chut! Désolé, mais je n'ai toujours pas trouvé DBW render 2.0 !! Encore lui? Pro-24 est sorti? Oh Mammaaa! Tu connais pas Audiomaster II? Allez zou! Hors de ma vue! Iconpaint et tu vas voir!!! héhéhé. STOP! (Toi labas! Qu'est-ce que je viens de dire! Roonnnzz zzZZZzz hein? Emile Zola m'sieur!). Bienvenue sur la connexion! Spock à l'inter! Capitaine! Capitaine! Vous avez vu la taille de la connexion? Ca grandit à vue d'oeil! STOP! (aaahh tout de même!) Chers Joystickers, vous êtes en direct avec le 6ème volet de la grande saga Amiga. Cette semaine retrouvez un compte rendu détaillé de Parigraph et appréciez le grand retour de Muzak! Et comme toujours, retrouvez notre grand maître à tous: Le Workbench enchanté! Version 34.20!! Ooops pardon! C'est parti!





LE COIN DU VIDEOMANIAK

De notre envoyé spécial à La Villette, Fat Agnus. «Bonjour! En direct de Parigraph, le grand rendez-vous des Vidéomaniaks parisiens, je vais tenter de rejoindre le stand de Commodore France à travers la foule en...dé...lire! C'a y est je l'ai «en accroche radar»! Je distingue déjà l'emblème de cette célèbre firme américaine....»il eeest deeess no-O-treuuu! il a bu zon verre commeuuu les z'oooo-O-treuuuuu!». Mais.. mais que se passe-t'il! Une ambiance toute particulière règne sur le stand! J'aperçois du champagne bon marché en train de se déverser sur des Amiga 500 innocents! Attendez! Je viens d'apercevoir une personne de chez Commodore! Bonjour! Excusez-moi de vous déranger, quelle stratégie a adopté Commodore France à fin de sensibiliser le grand public quant au potentiel énorme de...»'met zon verre sur'l frontibus! Et glou et glou et glou..burp! Vous z'avez qu'à lire la doc!». Ebahi, je regarde la documentation couleur que me tend cet individu: «La création dans tous ses états avec l'aimable collaboration des Champagnes PANNIER: Amiga la chaine créative!». Mais.. mais.. Monsieur! Monsieur! Nous sommes à Parigraph! A part quelques dessins "deluxe" et une animation "Sculpt" représentant une bouteille de Champagne, je ne vois aucune réalisation de grande qualité! «burp! ben ouairrrg, on a décidé de simplifier..hic!..les choses, comme ça les clients se rendront mieux compte de





Boîtier Digital Creations

ce que l'on peut faire avec un Amiga..hips..z'en voulez une goutte?» Au fait! Pendant que je vous tiens! Quelle disponibilité pour les Roms 1.3? «Hips? Aucune! Nous on zait pas vendre en direct, adrezzez vous aux distributeurs..Pépito nicolas san..pépito... pépito! burp!». C'était Fat agnus en direct de Parigraph 89!

A toi Gary!

Heureusement Parigraph 89 nous a permis de découvrir une nouvelle extension à insérer directement dans un des slots de l'Amiga 2000, il s'agit du Genlock 4005 importé en France par la société INELCO. Il s'agit d'un des seul Genlocks disponible sur l'héxagone portant le label: Broadcast Quality... Le signal RGB de l'Amiga est ainsi codé en un signal parfaitement compatible avec les normes européennes EBU ou CCIR, vous l'aviez tous deviné. Ce qui le distingue de ses concurrents directs comme le GST2000 est son boitier additionnel externe permettant de créer des "FADES" et des "DISSOLVES" en appuyant juste sur un bouton! C'est du grand art! (C'est le clone parfait du Genlock Supergen de Digital Créations , best-seller aux états-Unis, mais chut!). En voyant ce type de boitier se répandre sur la marché international (rien que ça?) on ne peut s'empêcher d'avoir une pensée nostalgique envers le «vidéo-toaster», ce petit monstre technologique permettant de créer des effets de «régie» à moindre frais. Newtek, le concepteur de ce petit bijou n'est toujours pas décidé à nous donner une date de sortie! (Je te tiens, tu me tiens par la barbi... chuuut! Merci Newtek!).

☆

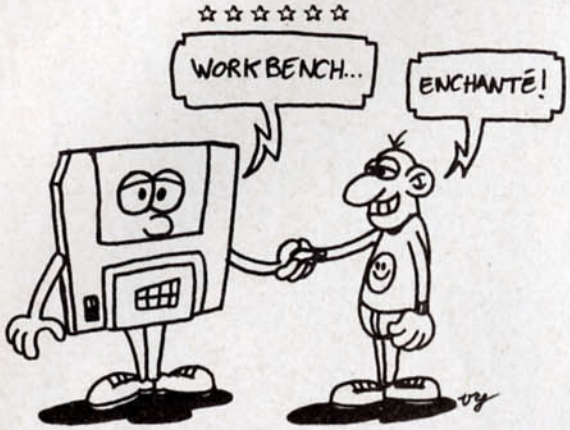
UTILITIES

Avec Joystick hebdo, impossible de Zapper!! la preuve:

Cette semaine nous ne vous parlerons pas du dernier turbo qui augmente de 800% la vitesse du 68000 mais seulement d'un petit truc qui peut se révéler très pratique à tous les joueurs complètement largués dans le jeu ELITE. Après avoir inséré la disquette dans le drive lunatique, le programme vous demande de taper le mot de passe correspondant: ne

l'écoutez pas! Tapez tout d'abord SARA suivi du mot de passe! (non mais!). Un fois le jeu complètement chargé tapez maintenant sur la touche étoile! Vous êtes maintenant en mode paramêtrage ! Vous pouvez presque tout modifier simplement en insérant quelques chiffres ! 40 à 01 modifie la contenance en nourriture, 75 à 01 l'or, 2F à 01 les bombes à énergie., 30 à 01 modifications des lasers etc..etc..Je vous en laisse un peu histoire de vous faire les dents! (héhéhé) Mais attention aux caries! (Va donc! hé! Papa gateau!)

☆☆☆☆☆☆



Les jeux que tout le monde attend :
ROBOCOP: Messieurs, nous allons le reconstruire, il sera plus fort, plus rapide, en un mot: le meilleur. Merci Oscar. Mais que fait OCEAN!!
SPACE HARRIER: C'est la dernière adaptation Sega sur Amiga et pour une fois, c'est loin d'être une horreur.
TORCH 2081: C'est un superbe dérivé de Qix, c'est superbe. On en reparlera très prochainement.
FOFT: La fédération n'a toujours pas réussi à s'entendre sur une date de disponibilité. Le monde est un éternel recommencement.
BIO CHALLENGE: Les concepteurs ont dit qu'ils nous préparaient une version Amiga? non? ah? Bon d'accord.

☆☆☆☆☆☆

LE COIN DU...



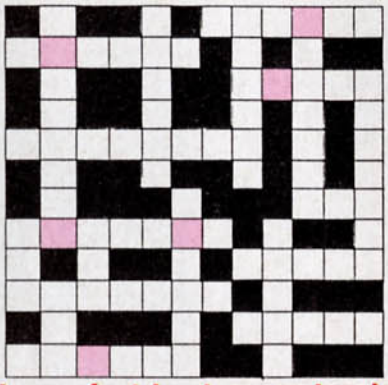
Tests de performance des versions Amiga de:
KENNEDY APPROACH: Durée de vie: 1 minute (Si vous désirez devenir aiguilleur du ciel, durée de vie: 10 minutes)
I LUDICRUS: Durée de vie: 15 minutes (Le péplum des "nuls" c'était la semaine dernière!)
IRON TRACKER: Durée de vie: 7 minutes.

ISS: Incrédible Sphère....Durée de vie: 5 heures. SCRONCH! Et zou! Empty trash! 3,52 méga-octets de gagnés! Merci Joystick! Scronch scronch scronnch! aie! Attention! Tu vois là! Les bactéries attaquent la dent! Fais comme moi! Uti... chhuuut!
«Toi! Qu'est-ce que je viens de dire! rroon zzzzZZZZZ hein? C'est la faute à Voltaire m'sieur! - DEHOOORS! Tu m'énerfs!»
Cris de Quéant.

Satisfaits ? Des suggestions ? Ecrivez à Cris de Quéant

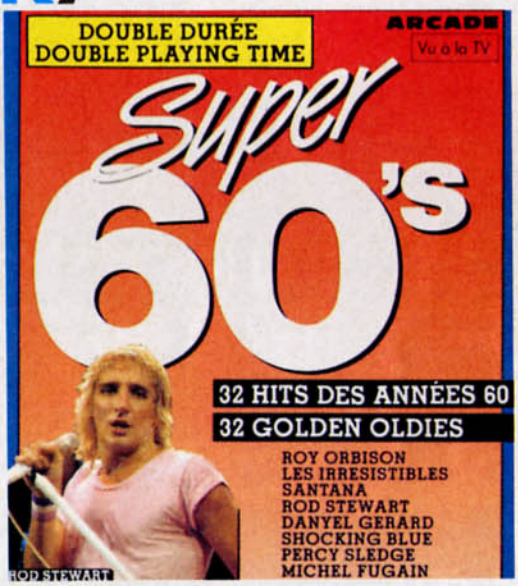
J E U X

3) TES - ARA - SEL - ARC
5) BOMBE - OCEAN - SCOUT - BUGGY -
6) EREBUS - DUSTIN - BIRDIE - CAPONE - GOBOTS - AGENT X
7) ASTERIX - CASCADE - NEMESIS - ECHELON -
8) DRAGONUS - DOGFIGHT



Le passé est de retour pour tous les fans de Salut les copains! Découvrez ou redécouvrez les plus grands tubes des années 60.
Et qu'est-ce que l'on dit ? Merci Arcade !

15 K7



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

"JEU MYSTERIEUX"

Envoyez votre réponse en découpant obligatoirement le bulletin ci-dessous à :
JOYSTICK JEUX - 177 rue Saint Honoré - 75001 PARIS
et les 15 gagnants tirés au sort recevront cette cassette.
Cette semaine le JEU MYSTERIEUX a 6 lettres

JEU MYSTERIEUX DU 29 MARS

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

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

FANTOME

LE MIROIR AUX ILLUSIONS



HABILLAGE DE FETES - TF1

Sio Benbor 2 est un pastiche de pastiche qui lui même est un pastiche de film fantastique. Je m'explique. Au commencement, il y avait le noir, puis vint le cinéma fantastique avec ses monstres et ses mutants, puis vint l'image de synthèse, à la recherche d'une analogie ou d'une ressemblance avec des évènements ou des personnes ayant existées. BIO SENSOR, film japonais réalisé en 1984, de TAKASHI FUKUMOTO, avec le regard complice de KOICHI OMURA, est la pierre blanche qui marque le tournant pris par les créatifs de l'image de synthèse. BIO SENSOR est le cliché de toutes les situations fantastiques du film de SF. Et c'est très bien! Ce film a fait bien sûr un carton dans tous les festivals et est devenu la référence,qui a titillé l'esprit farceur de Georges LACROIX, RENATO, et Jean Yves GRALL, ci devants concepteurs de FANTOME. SIO BENBOR devenu plus tard SIO BENBOR 1 dans l'esprit des foules est le premier pastiche de BIO SENSOR. A l'animal fabuleux de la version japonaise, les FANTOME opposent un animal simple de formes, au nez rouge ridicule, au regard vague, et a l'air un peu con. Cet animal charmant au demeurant, s'est griffé un max de prix, parce que sa réalisation et son humour sont sans reproches. Puis, pour aller plus loin encore dans la dérision, ils ont créé SIO BENBOR 2, pastiche de LUXO JUNIOR, réalisé par John LASSETER, et reprenant leur personnage initial, lui ont adjoint un petit, qui lui aussi aime jouer au ballon. Lui, n'a pas fait de détail. 1ère sortie à IMAGINA 89, Pan! Grand prix européen PIXEL-INA. Pas mal, non! Pour les images de TF1 Noël, le travail effectué a été une entreprise dingue car pour réaliser les 45 secondes demandées par la présentation des programmmes de la chaine, il a fallu 15 personnes travaillant ferme, jour et nuit, pendant plus d'un mois. Les machines utilisées sont: 1 IRIS 4D70 et 1 IRIS 4D20 avec le logiciel EXPLORE 2.0 de TDI, dont on vous parlera bientôt ici, tant c'est intéressant. La possibilité de chaîner tous les membres d'un personnage, permet de créer un «squelette» que l'on peut donc déplacer complètement à partir d'une seule action et permet de réaliser plus facilement des animations. Ce qui laisse envisager la possibilité de créer des séries de dessin animé sur ordinateur, assez rapidement. Mais pour ceux que ça intéresse, sachez que la durée moyenne de calcul d'une image sur ces bécanes est de 45 minutes actuellement.

SIO BENBOR II



LE MIROIR AUX ILLUSIONS

ZOOM

RUBRIQUE DU JOYSTICK ENCHANTE

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



C.A.O.

Après AEGON, notre jeu de la semaine dernière, retour aux routines, et toujours avec nos deux spécialistes du ST :
Sofian et Halim BENDIABDALLAH les auteurs de CYBERMIND

Dans de nombreux jeux, les animations en trois dimentions sont présentes.Celles-ci rendent le logiciel plus spectaculaire, que ce soit au niveau de la présentation ou au niveau du jeu. Le GFA-BASIC permet de gérer de telles animations grâce aux fonctions LINE ou PLOT. Le GFA-BASIC est assez rapide pour ce genre d'opération vu que l'interprèteur utilise directement les opcodes et il est possible d'obtenir une animation relativement rapide et fluide dans une certaine limite. Toute la difficulté réside non pas dans le traçage mais dans les calculs de déplacement des différents objets. Pour,cela on utilise principalement des fonctions rigonomètriques. Pour débuter,on se propose d'animer en rotation fixe une pyramide. Afin de se simplifier la tache,on prendra comme axe de rotation son axe de symétrie. Voilà comment va se présenter le programme:

- On considère le point S de coordonnées xs et ys le sommet de la pyramide. On définira ses coordonnées par la souris grâce à l'instruction MOUSE XS,YS,K

- Soient A(xa,ya),B(xb,yb),C(xc,yc),D(xd,yd), les 4 points de la base de la pyramide.Il suffira de les animer autour du cercle de centre Z (xz,yz) et de rayon R. Puisqu'il s'agit là d'une base carrée,ces points sont chacuns distants de la longeur PI/2*R.

- La vitesse de rotation est définie par YV.

-Puis on les relie par des segments.On obtient alors l'animation de la base.

-Enfin,chaque point de la base sera relié au sommet S.

***F1 :INCREMENTER LE RAYON**
***F2 :DECREMENTER LE RAYON**
***F4 :ACCELERATION DE L'ANIMATION**
***F5 :RALENTISSEMENT DE L'ANIMATION**

***BOUTONS 1 & 2 DE LA SOURIS :INCLINAISON DE LA BASE**
***LES 2 BOUTONS PRESSES SIMULTANEMENT :QUITTER LE PROGRAMME**

© 1989 JOYSTICK Hebdo / Sofian BENDIABDALLAH

```
' --- CAO -- AUTEUR : BENDIABDALLAH SOFIAN
Spoke &h484,2   !pour enlever le beep du clavier
Yv=Ø.Ø7
X=Ø
Setcolor Ø,Ø
Color 15
Dim Image%(32255/4)
B%=(Varptr(Image%(Ø))+255) And &HFFFFØØ
A%=Xbios(3)
Setcolor 13,4
R=4Ø
Xz=16Ø
Yz=1ØØ
Repeat
  Mouse Xs,Ys,K
  ' coordonnées du point A
  Xa=Cos(X)*R+Xz
  Ya=Sin(X+T)*R+Yz
  ' coordonnées du point B
  Xb=Cos(X+Pi/2)*R+Xz
  Yb=Sin(X+T+Pi/2)*R+Yz
  ' coordonnées du point C
  Xc=Cos(X+Pi)*R+Xz
  Yc=Sin(X+T+Pi)*R+Yz
  ' coordonnées du point D
  Xd=Cos(X+3*Pi/2)*R+Xz
  Yd=Sin(X+T+3*Pi/2)*R+Yz
  Line Xa,Ya,Xs,Ys
  Line Xb,Yb,Xs,Ys
  Line Xc,Yc,Xs,Ys
  Line Xd,Yd,Xs,Ys
  ' ''''''''''''''''''''
  Line Xa,Ya,Xb,Yb
  Line Xb,Yb,Xc,Yc
  Line Xc,Yc,Xd,Yd
  Line Xd,Yd,Xa,Ya
  ' ---------- t e s t du clavier et de la souris ----------
  P1=Peek(&HFFFFCØ2)
  If P1=59
    Add R,1
  Endif
  If P1=6Ø
    Add R,-1
  Endif
  Swap A%,B%
  Void Xbios(5,L:A%,L:B%,-1)
  Vsync
  Cls
  Add X,Yv
  If Mousek=1
    Add T,Ø.Ø5
  Endif
  If Mousek=2
    Add T,-Ø.Ø5
  Endif
  If P1=62
    Add Yv,Ø.ØØ5
  Endif
  If P1=63
    Add Yv,-Ø.ØØ5
  Endif
Until Mousek=3
Void Xbios(5,L:Xbios(3),L:Xbios(3),-1)
Cls
Setcolor Ø,&H777
Edit
```

Satisfaits?
Des suggestions?
Ecrivez à :
SOFIAN





PAR FRANÇOIS LE GRIGUER

JOYSTICK FICHIER

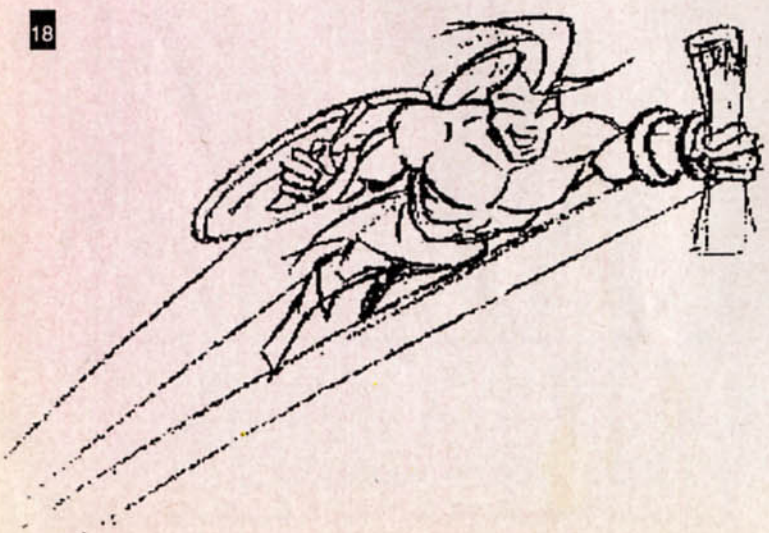
LE MEILLEUR SUR AMSTRAD CPC

Actuellement Guy PARRENIN reste le meilleur sur AMSTRAD mais peut-être pas pour très longtemps d'autres listings arrivent. En attendant on continue à commenter son listing de gestion de fichier avec les séquences: liste à l'écran, modification et sauvegarde du fichier.

SALUT LES PETITS GENIES!! J'ESPERE QUE VOTRE GESTION DE FICHIER AVANCE POUR POUVOIR, TRES BIENTOT, LES EXPLOITER DANS NOTRE INITIATION. LA QUESTION EST TOUJOURS LA MEME: QUI SERA LE MEILLEUR?? ET CELA DANS CHAQUE STANDARD. NOUS SAVONS TOUS QUE LES LECTEURS DE JOYSTICK Hebdo SE DISTINGUENT EN PROGRAMMATION ET, NOUS ATTENDONS AVEC IMPATIENCE DE RECEVOIR VOS REALISATIONS POUR LE PROUVER SUR AMSTRAD, ST, AMIGA, PC, C64, THOMSON.....

J'APPRENDS

```
122Ø '————————LISTE ECRAN————————
```
Cette liste doit afficher, par ordre alphabétique le fichier en cours, jeux ou utilitaires, page par page, avec trois options en fin de page: retour au menu, suite ou reprise de l'affichage au début. Le nombre total de titres est donné en haut de page.
```
123Ø CLS
124Ø LOCATE 6Ø,1:PRINT IV$;» TOTAL :    «;IV$
125Ø LOCATE 4,3:PRINT IV$;»  DK LOGICIEL«;
126Ø PRINT SPACE$(25);»OBSERVATIONS«;SPACE$(2Ø);IV$
```
Les premières lignes d'instructions affichent le haut de la page avec l'en-tête des colonnes et le nom du fichier traité.
```
127Ø WINDOW#3,6,75,4,24
```
Déclaration d'une fenêtre sur le canal 3 représentant la surface d'affichage des lignes du fichier.
```
128Ø N1=Ø
```
N1 contient le nombre de lignes éditées et N2 le nombre total de lignes du fichier.
```
129Ø CLS#3
```
Cette instruction efface la surface d'écran suivant les paramètres de la fenêtre du canal 3.
```
13ØØ FOR I=1 TO 19
```
Début de la boucle de programme prévue pour afficher 19 lignes à l'écran.
```
131Ø N1=N1+1
132Ø IF N1>N2 THEN 138Ø
```
Controle si N1>N2 le fichier est édité en totalité.
```
133Ø LOCATE 5,4+I:PRINT» «;SPACE$(3-LEN(A$(N1,2)));
```
En LOCATE la valeur de Y est définie par l'addition de la valeur de I (1 à 19). L'affichage du code numérique qui peut être 1, 2 ou 3 caractères est précédé éventuellement d'espaces par SPACE$. LEN donne le nombre de caractères. 3-LEN définit le nombre d'espaces. Cette valeur numérique est la 2ème dans l'enregistrement et N1 contient le numéro d'enregistrement (N1,2).
```
134Ø PRINT A$(N1,2);»  «;A$(N1,1);
```
Affichage de la zone 1 (N1,1) qui contient le titre.
```
135Ø PRINT STRING$(32-LEN(A$(N1,1)),46);» «;A$(N1,3)
```
Le nombre maxi de caractères du titre 32 moins le nombre réel donne le nombre d'espaces dans lesquels on affiche des points (valeur ASCII du point 46). Affichage de la zone 3 (N1,3).
```
136Ø LOCATE 68,1:PRINT IV$;N1;SPACE$(1);IV$
137Ø NEXT
```
Fin de l'affichage des 19 lignes.
```
138Ø T1$="  S : Suite          D : Debut          R : Retour menu  «
139Ø LOCATE(8Ø-LEN(T1$))/2,25:PRINT IV$;T1$;IV$
```
Affichage en bas d'écran des options possibles.
```
14ØØ Z$=INKEY$:IF Z$=""THEN 14ØØ
141Ø IF Z$="R"THEN 13Ø
142Ø IF Z$="S"AND N1<N2 THEN 129Ø
143Ø IF Z$="D"THEN 128Ø
```
Controle de la touche utilisée.
```
144Ø GOTO 14ØØ
145Ø'————————MODIFICATIONS————————
```
Une séquence qui permet de reprendre un enregistrement du fichier



pour modifier soit le code numérique (zone 2) soit les observations (zone 3) ou encore pour le supprimer.

```
146Ø CLS
147Ø WINDOW#2,1Ø,7Ø,5,21
148Ø T1$=» MODIFICATIONS                LOGITHEQUE «
149Ø LOCATE(8Ø-LEN(T1$))/2,4:PRINT IV$;T1$;IV$
```

Affichage avec calcul des espaces pour le centrage du texte. L'inversion vidéo est donnée par la chaine IV$.

```
15ØØ CLS#2
151Ø LOCATE 15,23:PRINT IV$;» ENTER : Retour menu»;SPACE$(3Ø);IV$
152Ø LOCATE 41,23:PRINT IV$;SPACE$(24);IV$
153Ø LOCATE 35,13:PRINT CHR$(18)
154Ø LOCATE 22,13:LINE INPUT»QUEL LOGICIEL ?·: «,N9$
```

Saisie du titre à modifier. Le titre peut être composé partiellement si les premiers caractères sont différents des titres voisins.

```
155Ø IF N9$=»»THEN 13Ø
```

Retour en menu par Return.

```
156Ø FOR I=1 TO N2
```

Boucle pour la recherche dans le fichier du titre saisi du numéro 1 au numéro maxi.

```
157Ø IF N9$=LEFT$(A$(I,1),LEN(N9$))THEN 163Ø
```

Comparaison du titre en fichier avec le titre saisi. Si identique suite en 163Ø.

```
158Ø NEXT
159Ø LOCATE 45,23:PRINT IV$;» LOGICIEL  INCONNU «;IV$
16ØØ PRINT CHR$(7)
161Ø IF INKEY$=»» THEN 161Ø
162Ø GOTO 152Ø
```

Le titre n'existe pas: message, bip sonore et retour sur saisie.

```
163Ø CLS#2
164Ø CALL &BBØ3
165Ø LOCATE 26,8:PRINT»1-NOM  : «;A$(I,1)
166Ø LOCATE 26,1Ø:PRINT»2-DISC : «;A$(I,2)
167Ø LOCATE 26,12:PRINT»3-OBS. : «;A$(I,3)
```

Affichage des trois lignes avec le libellé et le contenu de l'enregistrement en fichier.

```
168Ø T1$=» M:Modif de 2 ou 3   S:Suppression   R:Retour «
169Ø LOCATE(8Ø-LEN(T1$))/2,23:PRINT IV$;T1$;IV$
17ØØ Z$=INKEY$:IF Z$=»»THEN 17ØØ
171Ø IF Z$=»R»THEN 15ØØ
172Ø IF Z$=»S»THEN 175Ø
173Ø IF Z$=»M»THEN 186Ø
```

Controle de la touche R, S ou M.

```
174Ø GOTO 17ØØ
```

Instructions pour la suppression d'un enregistrement.

```
175Ø IF I=N2 THEN 181Ø
```

Traitement particulier s'il s'agit du dernier titre du fichier.

```
176Ø FOR J=I TO N2-1
```

Boucle de programme de la position en cours dans le fichier jusqu'à la fin -1, pour assurer le décalage vers le haut de tous les enregistrements qui suivent celui qui vient d'être supprimé.

```
177Ø FOR K=1 TO 3
178Ø A$(J,K)=A$(J+1,K)
```

Boucle de transfert des 3 zones de la position fichier +1 (J+1,K) vers la position en cours (J,K).

```
179Ø NEXT
18ØØ NEXT
181Ø FOR K=1 TO 3
182Ø A$(N2,K)=»»
```

La dernière position du fichier est vidée («»).

```
183Ø NEXT
184Ø N2=N2-1
```

Le nombre total d'enregistrements est diminué de 1.

```
185Ø GOTO 15ØØ
```

Instructions pour la modification de la zone 2 ou 3.

```
186Ø LOCATE 26,16:PRINT»QUELLE ZONE ? (2 ou 3) :»
187Ø Z$=INKEY$:IF Z$=»»THEN 187Ø
188Ø IF Z$=»2" OR Z$=»3"THEN 189Ø ELSE 187Ø
189Ø Z=VAL(Z$)
19ØØ LOCATE 1Ø,19:PRINT»ENTREZ LA NOUVELLE DONNEE :»
191Ø LOCATE 38,19:IF Z=2 THEN PRINT»...»
192Ø IF Z=3 THEN PRINT STRING$(32,46)
193Ø LOCATE 38,19:LINE INPUT»»,Z$
194Ø IF(Z$=»»OR LEFT$(Z$,1)=» «)AND Z=1 THEN 15ØØ
195Ø IF Z<>1 THEN A$(I,Z)=Z$
196Ø GOTO 15ØØ
197Ø '————————SAUVEGARDE————————
```

Ecriture du fichier, modifié ou nouvellement créé, sur la disquette. Avec une cassette tu dois prévoir une cassette par fichier, sinon les problèmes de rembobinage et de compteur sont assez difficiles à résoudre. Une autre cassette doit contenir le programme.

```
198Ø CLS
199Ø T1$=» S A U V E G A R D E «
2ØØØ LOCATE(8Ø-LEN(T1$))/2,6:PRINT IV$;T1$;IV$
2Ø1Ø T2$=»»:T3$=»»:T4$=»»
2Ø2Ø T2$=» D E  V O T R E  L O G I T H E Q U E «
2Ø3Ø LOCATE(8Ø-LEN(T2$))/2,8:PRINT IV$;T2$;IV$
2Ø4Ø T3$=» J E U X  O U  U T I L I T A I R E S  ?  ( J / U ) «
2Ø5Ø LOCATE(8Ø-LEN(T3$))/2,13:PRINT T3$
2Ø6Ø LOCATE 14,14:PRINT STRING$(7,154);SPACE$(8);
2Ø7Ø PRINT STRING$(21,154);SPACE$(9);STRING$(5,154)
2Ø8Ø Z$=INKEY$:IF Z$=»» THEN 211Ø
2Ø9Ø IF Z$=»J» THEN 212Ø
21ØØ IF Z$=»U» THEN 225Ø
```

Affichage du titre et choix. Controle de la touche U ou J.

```
211Ø GOTO 2Ø8Ø
212Ø '....(Sauvegarde du fichier JEUX)....
213Ø T4$=» J E U X «
214Ø LOCATE(8Ø-LEN(T4$))/2,19:PRINT IV$;T4$;IV$
215Ø aa$=»JEUX.LOG»:|ERA,@aa$
```

Avant l'écriture du fichier, l'ancien est effacé.

```
216Ø OPENOUT «JEUX.LOG»
217Ø WRITE#9,N2
```

Ouvrir le fichier JEUX.LOG et écrire N2 c-à-d le nombre total d'enregistrements.

```
218Ø FOR I=1 TO N2
```

Début de la boucle d'écriture des enregistrements.

```
219Ø FOR J=1 TO 3
```

Début de la boucle pour les 3 zones de chaque enregistrement.

```
22ØØ WRITE#9,A$(I,J)
221Ø NEXT
222Ø NEXT
223Ø CLOSEOUT
```

Fermer le fichier

```
224Ø PRINT CHR$(7):GOTO 13Ø
```

Bip sonore et retour en menu.

```
225Ø '...(Sauvegarde du fichier UTILITAIRES)...
```

La séquence est identique à la précédente.

```
226Ø T4$=» U T I L I T A I R E S «
227Ø LOCATE(8Ø-LEN(T4$))/2,19:PRINT IV$;T4$;IV$
228Ø aa$=»UTILIT.LOG»:|ERA,@aa$
229Ø OPENOUT «UTILIT.LOG»
23ØØ WRITE#9,N2
231Ø FOR I=1 TO N2
232Ø FOR J=1 TO 3
233Ø WRITE#9,A$(I,J)
234Ø NEXT
235Ø NEXT
236Ø CLOSEOUT
237Ø PRINT CHR$(7):GOTO 13Ø
```

Satisfaits ?
Des suggestions ?
Ecrivez à
François Le Griguer

Pas mal la gestion de fichier de Guy PARRENIN, mais tu peux faire plus court. Par exemple, les répétitions de séquence comme la sauvegarde spécifique pour chaque fichier doit se regrouper et permettre de gérer un grand nombre de fichiers. A toi de faire mieux, moins de lignes programme et, pourquoi pas, plus de performances. Et bien sur, toujours en Basic, l'Assembleur n'apporte pas grand'chose dans un traitement de ce genre. Dès que tu es prêt, tu m'envoies ton programme, je compte sur toi.

Bien Joystiquement Vôtre.
François LE GRIGUER

LA SEMAINE PROCHAINE
La sortie sur imprimante des fichiers



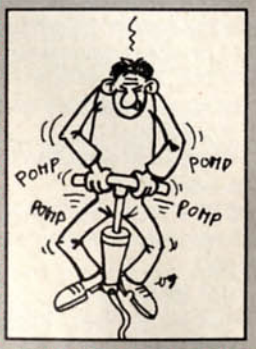
EUX... CRACK

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**



Le plus grand Explorer de notre galaxie, **Anthony CERVASIO** est en CM2 (salut à toute la classe), il avait 10 ans et demi avant de remonter dans le temps, jusqu'aux origines d'EXPLORA II. Malgrè l'éloignement Anthony nous a adressé la solution complète que nous ne passerons pas, because jeu trop bien et trop récent. Pour aider son retour nous lui envoyons un chèque de 300 F. et INFOMEDIA lui offre son prochain jeu : ROCK STAR.

Après le Bon, on a pas de Brute, mais on a le Truand, un **SHADOCK** Pompeur : **Stéphane BAVOUX**. En effet Stéphane BAVOUX a allègrement pompé dans un numéro de MICRO NEWS le listing pour L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD paru dans JOYSTICK HEBDO N°19. Attention les mecs ce n'est pas le genre de choses avec lesquelles on plaisante...



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

Cette semaine un JACK'S POKE de 2350 F. pour les bons :
J.M. (600 F.), Mario José PEREIRA (300F.)
Mr. PELE, Franck FAYON, (200 F. à chacun), Stephane LONG., Pierre BOUTAVANT, Sébastien DEBUIRE (100 F. à chacun), Patrice MAUBERT, Cédric MORLOT, Phillippe GREBER, Ludovic JEULAND, Cébastien PLESSIS, J.F. ROUX, Frédéric HALTER, Phillipe RICHEBE, Régis LYARD, Eric BONTEMPS, Patrice GILLET, Pierre HAEGELI, Frédéric PERSONNAZ, Frédéric GOURGAND, Stéphane GIANNOTTI (50F. à chacun)

AMSTRAD

MUNCHER

Vraiment moins cher.

```
1 REM 255 VIES POUR MUNCHER VERSION AMSTRAD DISQUETTE
2 REM
1Ø B=Ø:FOR I=&AØØ1 TO &AØ24:READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
2Ø IF B<> 3Ø81 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
3Ø CALL &AØØØ
4Ø DATA 7 , 33 , 29 , 16Ø , 17 , Ø , 17 , Ø , 8Ø , 2Ø5
5Ø DATA 119 , 188 , 33 , 64 , Ø , 2Ø5 , 131 , 188 , 33 , 157
6Ø DATA 18 , 54 , 255 , 2Ø5 , 27 , 125 , 2Ø1 , 77 , 85 , 78
7Ø DATA 67 , 72 , 69 , 82 , Ø , 74 , 79 , 89
```

A mercredi Prochain



DANIEL & DANIEL

AMSTRAD

MIKIE

Ouais, la barre de chocolat mousse.

```
1 REM VIES INFINIES POUR MIKIE
2 REM VERSION AMSTRAD DISQUETTE
1Ø MODE 1:OPENOUT"DANIEL":MEMORY &3E7
2Ø LOAD"MIKIE.SBF",&3E8:POKE &621C,&C3
3Ø CALL &58A8:GOTO 3Ø
```

1943

Avant ou après J.-C. ??

```
 1 REM ENERGIE ET MUNITIONS INFINIES
 2 REM POUR 1943 VERSION COMMODORE
1Ø B=Ø:FOR I= 1348  TO  1388 :READ A:B=B+A:POKE I,A-5:NEXT
2Ø IF B<> 3882 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
3Ø SYS  544
4Ø DATA 37 , 91 , 25Ø , 174 , 13 , 146 , 213 , 13 , 174 , 63
5Ø DATA 146 , 214 , 13 , 81 , 21 , 13 , 174 , 66 , 146 , 7Ø
6Ø DATA 36 , 174 , 7 , 146 , 71 , 36 , 81 , 5 , 36 , 174
7Ø DATA 194 , 146 , 53 , 141 , 81 , 5 , 133 , 79 , 73 , 88
8Ø DATA 74 , 79 , 89
```

DOUBLE DRAGON

Et DRAGON JANINE.

```
Ø REM Vies infinies pour DOUBLE DRAGON de Mr PELE
1 FOR I=4ØØ TO 442:READ A$
2 L=ASC(LEFT$(A$,1)):L=L-55:IF L<5 THEN L=L+7
3 R=ASC(RIGHT$(A$,1)):R=R-55=IF R<5 THEN R=R+7
4 V=(L*16)+R:C=C+V:POKE I,V:NEXT
5 IF C<>4941 THEN PRINT "ERREUR":END
6 PRINT "SAUVEGARDER LE LISTING"
7 PRINT "TAPEZ SYS 4ØØ POUR COMMENCER"
1Ø DATA 2Ø,56,F5,A9,AØ,8D,E5,Ø4,A9,Ø1
11 DATA 8D,E6,Ø4,4C,88,Ø4,A9,AD,8D,72
12 DATA Ø8,A9,Ø1,8D,73,Ø8,4C,1Ø,Ø8,A9
13 DATA AD,8D,D3,62,8D,82,61,8D,A4,61
14 DATA 4C,DØ,81,HE,AR,TB,RE,AK,ER,ØØ
```

AMSTRAD

BIONIC COMMANDO

C'est dégoutant...

```
 1 REM TEMPS ET VIES INFINIS - INVULNERABILITE
 2 REM POUR BIONIC COMMANDO VERSION AMSTRAD CASSETTE
1Ø MODE 1:B=Ø:FOR I=&BFØØ TO &BF4C:READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
2Ø IF B<> 6538 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
3Ø POKE Ø,Ø:POKE 1,Ø:CALL &BD37:MEMORY &87FF:LOAD"!":CALL &BFØØ
4Ø DATA 33 , Ø , 136 , 17 , Ø , 16Ø , 1 , 27 , Ø , 237
5Ø DATA 176 , 62 , 2Ø1 , 5Ø , 27 , 16Ø , 2Ø5 , Ø , 16Ø , 62
6Ø DATA 195 , 33 , 33 , 191 , 5Ø , 144 , 136 , 34 , 145 , 136
7Ø DATA 195 , 27 , 136 , 58 , Ø , Ø , 183 , 32 , 9 , 62
8Ø DATA 2ØØ , 5Ø , 58 , 15 , 175 , 5Ø , 122 , 14 , 58 , 1
9Ø DATA Ø , 183 , 32 , 7 , 175 , 5Ø , 171 , 14 , 5Ø , 2Ø4
1ØØ DATA 14 , 62 , 21Ø , 5Ø , 144 , 2 , 175 , 5Ø , 145 , 2
11Ø DATA 5Ø , 146 , 2 , 195 , 147 , 2 , Ø , Ø , 74 , 79 , 89
```



SAVAGE

Hein? Rinçage, essorage...

```
 1 REM TOUT A L'INFINIE POUR LES 3 NIVEAUX
 2 REM POUR SAVAGE VERSION COMMODORE
1Ø B=Ø:FOR I= 32Ø  TO  359 :READ A:B=B+A:POKE I,A-5:NEXT
15 FOR I=49375 TO 49458:READ A:POKE I,A:B=B=A:NEXT
2Ø IF B<> 15338 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
3Ø SYS  49375
4Ø DATA 178 , 18 , 225 , 174 , 178 , 49 , 11Ø , 131 , 49 , 118
5Ø DATA 131 , 49 , 243 , 99 , 49 , 124 , 1ØØ , 174 , 1Ø1 , 49
6Ø DATA 71 , 131 , 49 , 168 , 36 , 49 , 88 , 36 , 49 , 59
7Ø DATA 131 , 174 , 178 , 49 , 2Ø , 114 , 49 , 118 , 1Ø2 , 1Ø1
8Ø DATA 167 , 239 , 165 , 197 , 147 , 45 , 8 , 145 , 46 , 8
9Ø DATA 1Ø1 , 174 , 9 , 146 , 189 , 8 , 174 , 79 , 146 , 19Ø
1ØØ DATA 8 , 174 , 2Ø4 , 146 , 191 , 8 , 174 , 48 , 146 , 192
11Ø DATA 8 , 174 , 135 , 146 , 193 , 8 , 81 , 242 , 251 , 174
12Ø DATA 37 , 146 , 257 , 23Ø , 174 , 69 , 146 , 258 , 23Ø , 174
13Ø DATA 6 , 146 , 259 , 23Ø , 17Ø , 8 , 2Ø6 , 231 , 213 , 23
14Ø DATA 174 , 1Ø6 , 146 , 19Ø , 8 , 174 , 244 , 146 , 191 , 8
15Ø DATA 146 , 193 , 8 , 174 , 138 , 146 , 192 , 8 , 81 , 194
16Ø DATA 8 , 75 , 91 , 72 , 74 , 79 , 89
```

VIXEN

Et la vie saine bordel.

Ajoutez ce listing a la suite de la Poly-routine II '89 du N°13. Sauvegardez le listing puis faites Run. Ce programme génère un fichier VIXEN+.PRG sur votre disquette. Pour jouer:
1) Faire RESET puis insérez la disquette Poly-routine et double-clickez sur VIXEN+.PRG
2) Quand vous verrez apparaitre le message : Joystick Hebdo insérez la disquette VIXEN puis tapez une touche. Le jeu démarrera normalement. Option : vies infinies (J.M.)

```
Data ØØØ6,ØØØØ,Ø6A4,4A6E,ØØØØ,21Ø8
Data 42B9,ØØØØ,2174,42B9,ØØØØ,31BØ
Data 42B9,ØØØØ,217A,6Ø1Ø,ØØØØ,21ØE
Data 6ØØ8,4155,544F,5C41,2E5Ø,5247
Data ØØØØ,***
'
Open "o",#1,"VIXEN+.PRG"
Print #1;B$;
Close #1
'
End
```

SPECTRUM

SAVAGE

Sauvage le soft.

```
1Ø REM Plus de problèmes pour le premier niveau de SAVAGE.
2Ø FOR I=4Ø192 TO 4Ø448:POKE I,158
3Ø NEXT I:LET B=Ø
4Ø FOR I=4Ø599 TO 1E9:READ C
5Ø LET A=C-5:LET B=B+A
6Ø IF A>255 THEN GOTO 16Ø
7Ø NEXT I
8Ø IF B<>9ØØØ THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":STOP
9Ø PRINT "LE CHARGEMENT COMMENCE":RANDOMIZE USR 4Ø599
1ØØ LOAD ""
11Ø DATA 67,162,242,76,242,99,2Ø6,234,218,2Ø2
12Ø DATA 25Ø,18Ø,55,23,96,63,5,96,259,2ØØ
13Ø DATA 37,23,38,2Ø2,163,22,5,96,6,23
14Ø DATA 5,242,181,67,68,242,76,242,91,248
15Ø DATA 246,198,214,23Ø,26Ø,2Ø6
16Ø DATA 67,188,55,186,151,55,221,233,55
17Ø DATA 134,158,55,156,158,55,181,229
18Ø DATA 2ØØ,161,1Ø4,3127
19Ø POKE 4Ø612,18:POKE 4Ø613,93:POKE 4Ø615,187
2ØØ POKE 4Ø616,93:POKE 4Ø625,187:POKE 4Ø626,93
21Ø POKE 4Ø628,25
22Ø IF B<>12ØØØ THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":STOP
23Ø GOTO 9Ø
```

AMSTRAD

NOMAD

Le jeu qui voyage.

```
 1 REM VIES INFINIES POUR NOMAD
 2 REM VERSION AMSTRAD DISQUETTE
5 MEMORY &2Ø3F
1Ø B=Ø:FOR I=&F5 TO &11Ø:READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
2Ø IF B<> 2321 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
3Ø CALL &FC
4Ø DATA 175 , 5Ø , 58 , 34 , 195 , 22Ø , 58 , 33 , 245 , Ø
 5Ø DATA 34 , 125 , 32 , 33 , 64 , 32 , 17 , 64 , Ø , 1
 6Ø DATA 179 , Ø , 237 , 176 , 195 , 64 , Ø , Ø , 74 , 79 , 89
```

AMSTRAD

CHALLENGE OF GOBOTS

Quoi? Le challenge des gros boeufs!

```
 1 REM VIES ET MUNITIONS INFINIES... POUR CHALLENGE OF GOBOTS
 2 REM VERSION AMSTRAD CASSETTE
1Ø MODE Ø:RESTORE 5Ø:FOR I=Ø TO 15:READ A:INK I,A:NEXT I:LOAD"!gobots.scn",&CØØØ
2Ø BORDER Ø:B=Ø:RESTORE 6Ø:FOR I=&BE8Ø TO &BEB2:READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
3Ø IF B<> 4Ø25 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
4Ø POKE &BB5A,2Ø1:POKE &BEA1,61:POKE &BEA6,61:POKE &BEAB,61:CALL &BE8Ø
5Ø DATA Ø , 13 , 26 , 23 , 2 , 2 , 4 , 26 , 24 , 15 , 6 , 8 , 9 , 11 , 13 , 17
6Ø DATA 6 , 1Ø , 33 , 15Ø , 19Ø , 17 , 144 , Ø , 2Ø5 , 119
7Ø DATA 188 , 33 , 64 , Ø , 2Ø5 , 131 , 188 , 2Ø5 , 122 , 188
8Ø DATA 24 , 1Ø , 71 , 79 , 66 , 79 , 84 , 83 , 46 , 66
9Ø DATA 73 , 78 , 62 , Ø , 5Ø , 8Ø , 8 , 62 , Ø , 5Ø
1ØØ DATA 236 , 14 , 62 , Ø , 5Ø , 121 , 14 , 195 , 64 , Ø
11Ø DATA Ø , 74 , 79 , 89
```

POLY-ROUTINE 89

Ce listing est une base commune a plusieurs programmes comme la Poly-Routine '88. Tapez le listing et sauvegardez le sur une disquette spéciale sur laquelle vous regrouperez tous les listings a venir.
(Ces listings sont differenciés et non compatibles entre les 2 versions.)

Mode d'emploi:
Démarrez le GFA Basic puis chargez POLY_II.BAS tapez a la suite les ajouts propres a chaque jeu puis sauvegardez le tout.

```
'
' Poly-routine II '89 DE (J.M.)
'
Do
  Read A$
  Exit If A$="****"
  C$=Mki$(Val("&H"+A$))
  B$=B$+C$
Loop
'
Data 6Ø1A,ØØØØ,Ø18Ø,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
Data ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
Data ØØØØ,FFFF,487A,ØØE6,3F3C,ØØØ9
Data 4E41,3F3C,ØØØ7,4E41,4267,487A
Data ØØF7,3F3C,ØØ4E,4E41,41FA,ØØF2
Data 3Ø18,CØFC,ØØØ6,DØCØ,4267,2FØ8
Data 3F3C,ØØ3D,4E41,3FØØ,487A,Ø1CA
Data 2F3C,ØØØØ,8ØØØ,3FØØ,3F3C,ØØ3F
Data 4E41,4FEF,ØØØC,3F3C,ØØ3E,4E41
Data 4FF9,ØØØ7,FFFØ,4DFA,Ø1A8,41EE
Data ØØ38,43FA,FFAØ,7Ø1A,32D8,51C8
Data FFFC,32FC,4E75,243C,ØØØØ,Ø2ØØ
Data 262E,ØØØ2,Ø483,ØØØØ,ØØ44,41EE
Data ØØ1C,43EE,ØØ6Ø,61ØØ,FF78,2Ø6E
Data ØØØ2,4DEE,ØØ1C,D1CE,43EE,Ø9E8
Data 2288,4EAE,Ø352,4EAE,ØØ8E,4EAE
Data ØØEØ,4EAE,Ø1D2,41FA,FF54,2ØØE
Data 9Ø88,916E,Ø26Ø,916E,Ø232,916E
Data Ø2B8,41FA,FE4Ø,2F48,ØØØ4,4EAE
Data Ø1FE,4EAE,Ø25A,43E9,ØØ1C,41FA
Data ØØ3C,3Ø18,534Ø,2458,D5C9,3498
Data 51C8,FFF8,4EAE,Ø28C,1B63,Ø71B
Data 62Ø6,1B45,1B59,2A2C,4A6F,7973
Data 7469,636B,2Ø48,6562,646F,2Ø49
Data 49Ø7,ØØØØ,ØØØØ,ØØ2A,2E2A,ØØØØ
```



AMSTRAD

LIVE & LET DIE

What's your name?

```
 1 REM FUEL ET MUNITIONS INFINIES POUR LIVE & LET DIE
 2 REM VERSION AMSTRAD DISQUETTE
1Ø MODE 1:MEMORY &A4ØF:B=Ø:FOR I=&BFØØ TO &BF12:READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
2Ø IF B<> 1747 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
3Ø CALL &BD37:LOAD"!",&A41Ø:POKE &A457,Ø:POKE &A458,&BF:CALL &A41Ø
4Ø DATA 62 , Ø , 5Ø , 3 , 116 , 62 , 2Ø1 , 5Ø , 134 , 116
5Ø DATA 62 , 4Ø , 5Ø , 241 , 1Ø7 , 195 , 253 , 5 , Ø , 74 , 79 , 89
```



AMSTRAD

CHAIN REACTION

Barrez vous, ça va péter

```
1 REM ENERGIE INFINIE POUR CHAIN REACTION
2 REM VERSION AMSTRAD CASSETTE
1Ø B=Ø:FOR I=&AFØØ TO AF4Ø:READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
2Ø IF B<> 48Ø5 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
3Ø CALL &AFØØ
4Ø DATA  Ø , 16Ø , 17 , Ø , 64 , 1 , Ø , 1 , 237 , 176
5Ø DATA 62 , 2Ø1 , 5Ø , 28 , 64 , 2Ø5 , Ø , 64 , 62 , 1
6Ø DATA 5Ø , 89 , 16Ø , 33 , 38 , 175 , 17 , Ø , 1 , 1
7Ø DATA 32 , Ø , 237 , 176 , 195 , 28 , 16Ø , 175 , 5Ø , 138
8Ø DATA 64 , 5Ø , 236 , 71 , 5Ø , 74 , 74 , 5Ø , 129 , 75
9Ø DATA 62 , 62 , 5Ø , 96 , 7Ø , 5Ø , 97 , 7Ø , 195 , Ø
1ØØ DATA 32 , Ø , Ø , 74 , 79 , 89
```

AMSTRAD

EXOLON

Pardon, je suis vraiment exolé

```
Ø5 REM 255 vies pour EXOLON version DK
Ø6 REM De Franck FAYON
1Ø MEMORY &8FFF
2Ø FOR I=1 TO 152
3Ø READ A$:POKE &8FFF+I,VAL("&"+A$)
4Ø NEXT
5Ø INPUT "Nbre de vies (Ø-255)";nbre:POKE &9Ø62,nbre
6Ø SAVE"EXLOLON.HLP",B,&9ØØØ,&4Ø
7Ø END
1ØØ DATA ØE,Ø7,11,4Ø,ØØ,21,FF,BØ
11Ø DATA CD,CE,BC,CD,FF,BB,Ø6,ØF
12Ø DATA C5,78,Ø1,ØØ,ØØ,CD,32,BC
13Ø DATA C1,1Ø,F5,Ø6,Ø9,21,A9,ØØ
14Ø DATA 11,ØØ,9Ø,CD,77,BC,21,ØØ
15Ø DATA CØ,CD,83,BC,CD,7A,BC,Ø6
16Ø DATA Ø9,21,B2,ØØ,11,ØØ,9Ø,CD
17Ø DATA 77,BC,21,ØØ,Ø1,CD,83,BC
18Ø DATA CD,7A,BC,F3,Ø1,8C,7F,ED
19Ø DATA 49,21,ØØ,CØ,11,ØØ,6F,Ø1
2ØØ DATA ØØ,4Ø,ED,BØ,21,ØØ,CØ,11
21Ø DATA Ø1,CØ,Ø1,FF,3F,36,ØØ,ED
22Ø DATA BØ,3E,1E,32,2B,Ø1,C3,ØØ
23Ø DATA Ø1,5E,45,58,4F,31,2E,42
24Ø DATA 49,4E,5E,45,58,4F,32,2E
25Ø DATA 42,49,4E,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
26Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
27Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
28Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

AMSTRAD

BUBBLE BOBBLE

Le bon la bulle et le Bobble.

```
 1 REM VIES INFINIES ET CHOIX DU TABLEAU DE DEPART
 2 REM POUR BUBBLE BOBBLE VERSION AMSTRAD CASSETTE
1Ø MODE 1:B=Ø:MEMORY &3BFF :FOR I=&BEØØ TO &BE91:READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
2Ø IF B<> 118ØØ THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
3Ø INPUT"Tableau de départ  (1/79)";T:POKE &BE71,T-1:BORDER Ø
35 LOAD"!BUBBLE1":POKE &3C7Ø,&C3:POKE &3C71,Ø:POKE &3CF2,&BE:CALL 3CØØ
4Ø DATA 5Ø , 7Ø , 54 , 58 , 5Ø , 54 , 254 , 38 , 4Ø , 2
5Ø DATA 2Ø , 233 , 229 , 33 , 58 , 57 , 54 , 195 , 35 , 54
6Ø DATA 38 , 35 , 54 , 19Ø , 33 , 112 , 6Ø , 54 , 5Ø , 35
7Ø DATA 54 , 7Ø , 35 , 54 , 54 , 225 , 2Ø , 233 , 33 , 95
8Ø DATA 57 , 54 , 195 , 35 , 54 , 55 , 35 , 54 , 19Ø , 58
9Ø DATA 55 , 189 , 195 , 61 , 57 , 33 , 32 , 3 , 34 , 199
1ØØ DATA 62 , 2Ø5 , Ø , 64 , 33 , 78 , 19Ø , 17 , 32 , 3
11Ø DATA 1 , 66 , Ø , 237 , 176 , 195 , 98 , 57 , 62 , 167
12Ø DATA 5Ø , 38 , 1Ø9 , 5Ø , 135 , 1Ø9 , 62 , 195 , 33 , 66
13Ø DATA 3 , 5Ø , 1Ø5 , 85 , 34 , 1Ø6 , 85 , 33 , 75 , 3
14Ø DATA 34 , 54 , 19Ø , 33 , 86 , 3 , 34 , 72 , 19Ø , 195
15Ø DATA 28 , 12 , 62 , Ø , 5Ø , 91 , 92 , 175 , 195 , 1Ø8
16Ø DATA 85 , 62 , 167 , 5Ø , 15 , 1Ø8 , 5Ø , 112 , 1Ø8 , 195
17Ø DATA 28 , 12 , 62 , 167 , 5Ø , 38 , 1Ø9 , 5Ø , 135 , 1Ø9
18Ø DATA 195 , 28 , 12 , 83 , 8Ø , Ø , 74 , 79 , 89
```





AMSTRAD

Pour tous ceux qui sont fatigués de casser leurs joyeux batons sur ce jeu, laisse tomber l'aspirine et prenez plutôt Discologie en mode éditeur, édition fichier et prenez un des fichiers de 17Ko. rendez vous au deuxième secteur, à l'adresse &124 et transformez le 06 qui s'y trouve en un 80 et vous aurez ainsi 128 vies au lieu des 6 habituelles.
(Mario José PEREIRA).

AMIGA

Il faut tout d'abord faire une copie de THUNDERCATS et l'appeler 'THUNDERCATS-JOY'. Ensuite, il faut taper le listing en Amiga Basic et le sauvegarder. Lancez le programme, mettez l'original dans le lecteur 1 et la copie dans le lecteur Ø. Et faites un zoli reset.

```
1Ø REM Vies infinies pour THUNDERCATS
15 REM version 2 lecteurs de disquettes
2Ø PRINT "INSEREZ VOTRE DISQUE DE SAUVEGARDE"
3Ø PRINT "ET APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
4Ø WHILE B$=""
5Ø B=INKEY$
6Ø WEND
7Ø OPEN "R",#1,"THUNDERCATS-JOY:C/THUNDER",1
8Ø FIELD #1,1 AS A$
9Ø LSET A$=CHR$(24)
1ØØ PUT #1,3241Ø
11Ø LSET A$,33Ø96&
12Ø CLOSE #1
13Ø PRINT "C'EST FINI"
14Ø END
```

AMSTRAD

Tableau 1: Prendre les deux vies dans les arbres
Tableau 2: Aucune difficulté
Tableau 3: D'abord, il faut savoir que dans les tableaux où il faut délivrer des personnages, plus on y passe de temps, plus on aura de bonus temps; profitez-en donc pour avoir des cubes (au bout de 3 ou 4, c'est une vie supplémentaire). Lorsqu'on se trouve en face des petits bonhommes en armure, il vaut mieux leur sauter par dessus et les détruire d'un coup par derrière. Lorsqu'il y a des boules qui sortent des trous d'eau, reculer un peu, revenir et les détruire (lorsqu'il y en a, il y en a 4).
Tableau 4: (FIRE) Il est conseillé de commencer par ce niveau. Les cubes sont remplacés par des têtes de morts, mais attention, celles qui sont toujours à la même place ne peuvent être détruites. Quand on saute en l'air, il ne faut pas retomber sur une tête de mort car on perd alors une vie. Au bout d'un moment, on trouve un vaisseau. Il faut le prendre et avancer toujours en tirant de façon continue.
Tableau 5: (WATER) Avancer et détruire le plus de cubes vers la fin (ceux avec la lettre L sont des vies). Lorsque le temps est à zéro, un crane vient sur vous, le mieux à faire est de s'enfuir dès qu'il apparait.
Tableau 6: (EARTH) A ce niveau, des momies (3 en tout) vous barrent la route et vous lancent des projectiles boomerang qu'il faut éviter en les détruisant. Pour tuer les momies, il faut les frapper le plus possible.
Tableau 7: (AIR) C'est le niveau le plus simple des quatres. Il y a 9 vies à prendre dans les éspèce de champignons.
Tableau 8: Délivrer le second personnage. Les difficultés sont les mêmes que pour le premier.
Tabelau 9: A partir de ce tableau, on refait tout mais dans l'autre sens. Il n'y a aucune autre difficulté.
Tableau 10: Prendre les vies.
Tableau 11: Aucune difficulté.
Tableau 12: Il n'y a pas de vies à prendre, mais il y a des cubes. En prendre le maximum.
Tableau 13: Délivrer le troisième personnage. Pareil que pour les autres.
Tableau 14: C'est le dernier tableau et le plus difficile. Dès le commencement, il faut aller dans le sens contraire de la flèche (vers la droite sinon passé un certain temps, on se retrouve devant un mur infranchissable). Aprés quelque temps, on retrouve le vaisseau (à coté du totem). Il faut le prendre (pour cela, se mettre au dessus et sauter en l'air. Maintenant, il faut aller vers la gauche (dans le sens de la flèche) en avançant et en tirant toujours. Vous pourrez ainsi franchir le mur et récupérer l'épée. Aprés avoir fini ce tableau, on repart du premier, mais on n'a plus que quatre éléments à passer. (Mario José PEREIRA).

ATARI

Ajoutez ce listing à la suite de la Poly-routine II '89. Sauvegardez le listing puis faites Run.
Ce programme génère un fichier THUNDER+.PRG sur votre disquette.
Pour jouer:
1) Faire RESET puis insérez la disquette Poly-routine et double-clickez sur THUNDER+.PRG
2) Quand vous verrez apparaitre le message : Joystick Hebdo insérez la disquette THUNDER-CATS puis tapez une touche. Le jeu démarrera normalement.
Option : vies illimitées. (J.M.)

```
Data ØØØ5,ØØØØ,4ØEC,4A79,ØØØØ,4382
Data 4A79,ØØØØ,ØEFE,4E71,ØØØØ,ØFØØ
Data 4A79,ØØØ4,7184,4A79,4155,544F
Data 5C54,4855,4E44,4552,2E5Ø,5247
Data ØØØØ,***
'
Open "o",#1;"THUNDER+.PRG"
Print #1;B$;
Close #1
'
End
```

SPECTRUM

Pour avoir les vies infinies tape:
POKE 314Ø3,Ø
POKE 314Ø4,195

AMSTRAD

```
 1 REM VIES INFINIES POUR THUNDERCATS
 2 REM VERSION AMSTRAD DISQUETTE
1Ø B=Ø:FOR I=&Ø TO &31:READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
2Ø IF B<> 5Ø37 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
3Ø CALL &BØØ5
4Ø DATA 69 , 76 , 73 , 84 , 69 , 6 , 5 , 33 , Ø , 176
5Ø DATA 17 , 2Ø8 , 7 , 213 , 2Ø5 , 119 , 188 , 225 , 229 , 2Ø5
6Ø DATA 131 , 188 , 2Ø5 , 122 , 188 , 33 , 32 , 176 , 34 , 18
7Ø DATA 9 , 2Ø1 , 229 , 33 , 62 , 6 , 34 , 1 , 129 , 33
8Ø DATA 61 , Ø , 34 , 3 , 129 , 225 , 195 , 214 , 1Ø5 , Ø
9Ø DATA 74 , 79 , 89
```

AMSTRAD

Pour avoir les vies infinies:
POKE 33Ø28,Ø
POKE 33Ø29,195

COMMODORE

```
 1 REM VIES INFINIES POUR THUNDERCATS
 2 REM VERSION COMMODORE CASSETTE
1Ø B=Ø:FOR I= 532Ø2  TO  53255 :READ A:B=B+A:POKE I,A-5:NEXT
2Ø IF B<> 6463 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
3Ø SYS  532Ø2
4Ø DATA 174 , 6 , 175 , 165 , 5 , 37 , 191 , 26Ø , 174 , 5
5Ø DATA 37 , 194 , 26Ø , 167 , 165 , 13 , 37 , 218 , 26Ø , 174
6Ø DATA 248 , 146 , 248 , 8 , 174 , 212 , 146 , 249 , 8 , 81
7Ø DATA 18 , 13 , 174 , 5 , 146 , 31 , 9 , 174 , 213 , 146
8Ø DATA 32 , 9 , 81 , 137 , 26Ø , 174 , 178 , 146 , 21 , 142
9Ø DATA 81 , 18 , 13 , 74 , 79 , 89
```

COMMODORE

Pour avoir les vies infinies:
POKE 35Ø88,173
SYS 2Ø61

SPECTRUM

```
 1 REM VIES INFINIES POUR THUNDERCATS
 2 REM VERSION SPECTRUM
1Ø CLEAR 65535:LOAD""CODE:POKE 62Ø51,2Ø1:RANDOMIZE USR 62Ø4Ø:POKE 32876,Ø
2Ø POKE 32877,25Ø:B=Ø:FOR I=64ØØØ TO 64Ø14:READ A:B=B+A:POKE I,A-5:NEXT
3Ø IF B<> 1319 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
4Ø RANDOMIZE USR 32817
5Ø DATA 54 , 5 , 5 , 21Ø , 91 , 1Ø , 67 , 95 , 55 , 49
6Ø DATA 119 , 2ØØ , 1Ø7 , 247 , 74 , 79 , 89
```

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

AFTER BURNER

Pour choisir le nombre de vies :
POKE &1C5D,NB
NB compris entre 1 et 255
Pour choisir le nombre d'armes:
POKE &1CCD,NB
NB compris entre 1 et 255
(Stéphane LONG.)

DRAGON NINJA

Pour choisir entre 1 et 255 vies:
POKE &17B6,Nb
Pour ne plus perdre d'énergie :
POKE &1F16,Ø
POKE &2251,Ø
(Stéphane LONG.)

PACMANIA

Pour avoir des vies infinies :
Ou on a un zoli z'éditeur de zecteurs, et on recherche la chaîne 21 83 43 35 F2 et z'on la remplace par 21 83 43 ØØ F2. Et pour les heureux possesseurs du Multipile IV, ils peuvent rentrer le Poke : POKE &18AF,Ø
Pour être invulnérable :
Rechercher avec un éditeur : 43 B7 C2 4C 18 et remplacer 43 B7 ØØ ØØ ØØ. Pour les multifaceux ou les pokeux :
POKE &17Ø7,Ø
POKE &17Ø8,Ø
POKE &17Ø9,Ø
(Patrice MAUBERT)

FUSION II

Pour vies & énergie infinies :
POKE &19Ø9,Ø
POKE &19ØA,Ø
POKE &19ØB,Ø
POKE &1918,Ø
POKE &1919,Ø
POKE &191A,Ø.
(Loïc GUIBERT qui ne touchera pas ses 5Ø balles, ces pokes on été donnés dans son listing.)

NORTH STAR

Pour être invulnérable, prendre un éditeur de secteur, éditer le secteur 15 de la piste Ø5 et changer les données aux adresses suivantes par un FF :
Adresses
Ø15C, Ø16C, Ø16F, Ø178.
Se méfier de l'eau car elle peut vous engloutir avec sa grande bouche baveuse et gluante.
(Cédric MORLOT)

OFF SHORE WARRIOR

Pour que votre Off Shore accélère tout seul :
POKE &8CE8,Ø
POKE &8CE9,Ø
POKE &8CFB,Ø
(Philippe GREBER)

TIGER ROAD

Pour avoir de l'énergie infinie à partir d'un éditeur de secteur, éditer le plus gros des fichiers, sur le 5ème à partir de la fin, puis allez à l'adresse Ø13C, remplacez le 1Ø par FF.
(Ludovic JEULAND)

STREET FIGHTER

Pour casser en deux tous ses adversaires, il suffit de suivre ces indications.
1er - coup de poing bas
2ème - dans un coin coup de pied haut
3ème - coup de pied bas
4ème - coup de pied bas
5ème - coup de pied et poing bas
6ème - coup de pied bas et saut
7ème - se reculer, quand il avance coup de pied bas
8ème - coup de pied bas
9ème - sauter en tapant et coup de pied bas
10ème (et dernier) - Foncer et taper le plus vite possible, quand il tape, sauter et changer de côté et taper.
(Sébastien PLESSIS)

COMMODORE

GOONIES

Dès que la présentation arrive, appuyez simultanément sur les touches situées en haut et à droitedu clavier (+ - CLR, INS/DEL). Insistez. Vous changerez de tableau à chaque opération de ces touches. (J.F. ROUX)

SPACE HARRIER

Pour avoir des Stroumpfs infinis
POKE 5834,234
POKE 5835,234:SYS 2128
(Frédéric HALTER)

RIM RUNNER

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE 41367,234
POKE 41238,234
Exécution : SYS 3278Ø
(Philippe RICHEBE)

RENEGADE

Pour avoir des vies infinies :
POKE 4Ø96Ø,141
SYS 3612Ø
(Régis LYARD)

WIZARD DRY

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE 49154,132
POKE 49284,169
POKE 49285,99
POKE 49286,141
POKE 49287,73
POKE 49288,1Ø1
POKE 49289,76
POKE 4929Ø,29
POKE 49292,192
SYS 26868

RED LED

Pour avoir du temps infini :
POKE 48Ø69,96
Pour être invulnérable à l'acide:
POKE 21795,165
Anti gravité :
POKE 268Ø3,16
POKE 27134,16
POKE 2715Ø,16
POKE 27164,16
POKE 27178,16
Gravité pour 3 robots :
POKE 268Ø3,48
POKE 27134,48
POKE 2715Ø,48
POKE 27164,48
POKE 27168,48

ATARI

ARMY MOVES

- Pour le premier stage, il suffit de se tenir au milieu de l'écran et de tirer sans arrêt en évitant les trous, et vous arriverez rapidement à la fin du premier niveau - Pour les stages suivants avec l'hélicoptère, il faut se tenir au ras du sol, tir automatique bloqué, de telle façon que les flotteurs de l'hélico soient au même niveau que l'horizon ! Il y a 3 niveaux avec l'hélico ... - Pour le stage 5, pour traverser la jungle : il faut éviter les tirs ennemis et les oiseaux, tir automatique bloqué. Un seul conseil : ne réfléchissez pas trop, foncez dans le tas le plus rapidement possible, surtout pas de répis, seule la rapidité de l'action compte ... - Pour le stage 6, il suffit de tirer sans arrêt en avançant, c'est bête et méchant (c'est pour cela que j'aime ...) - Pour le dernier stage, vous arrivez dans la demeure du BIG BOS il faut trouver le coffre fort, et c'est finis...
(Eric BONTEMPS).

BANK BUSTER II

Pour avoir des vies infinies : rechercher la chaîne 33 FC Ø4 ØØ et remplacez la par 33 FC ØØ FF. (Patrice GILLET)

BOULDER DASH

Pour avoir des des vies infinies: rechercher la chaîne 33 FC ØØ Ø3 et remplacer la par 33 FC ØØ FF. (Patrice GILLET)

CARRIER COMMAND

Pour accélérer le jeu, il faut taper pendant une pause, "GROZ OLD QLONG ZITH ,E" avec un clavier AZERTY ou "GROW OLD ALONG WITH ME" avec un clavier QWERTY. Maintenant, si vous appuyez sur les touches ALT+HELP+7 (du pavé numérique), vous vous apercevrez que vous vous déplacerez quelques dizaines de fois plus vite. Pour renouveler l'action il vous suffit de réappuyer sur '7' et de laisser le doigt

appuyé, et ABRADABRA Joystick est là.

ROAD RUNNER

Allez jusqu'au deuxième tableau, laissez vous perdre. A la deuxième partie, lorsque le passage secret est ouvert, se laisser perdre une fois. Ensuite empruntez le passage secret. Celaa alors pour effet de vous rajouter une vie et vous pourrez recommencer jusqu'à ce que vous ayez assez de vie.
(Pierre HAEGELI)

STREET FIGHTER

Pour avoir des vies infinies :
Ouvrir le fichier principal (dans le dossier AUTO) à partir d'un éditeur de secteur. Puis rechercher la chaîne : 6Ø ØØ ØØ Ø8
-la remplacer par : 6ØØØØØ14
(Frédéric PERSONNAZ).

AMIGA

JEANNE D'ARC

A l'approche de l'hiver, par précaution, n'oubliez pas de licencier vos hommes, car bien souvent l'hiver aucun combat n'est possible, et vous seriez obligé de payer les troupes pour rien.

MISSION ELEVATOR

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de mémoire et faire :
L MISSION 3ØØØØ
Mettre ØØØØ en 3779C
Puis faire :
S MISSION 3ØØØØ 75928
(Pierre BOUTAVANT)

SWORD OF SODAN

Comment avoir des vies infinies dans Sword of Sodan ? - Beuh...euh.. faut des pé..des pi..pokes!
-Niet!
-Hum!...euh...des daaatas?
-Niet!
-Bon! arrêtez vos bétises! Pour bidouiller dans Sword of sodan il faut un SecEditor! c'est tout! - NENNI!!!
-Comment ça! nenni!
Pour être immortel, chargez le jeu, sélectionnez l'homme, faites vous massacrer au premier tableau. Ensuite, choisissez la femme et hop! vie infinie!
Moralité: Chez Discovery Software, c'est tous des gros vicieux!

DRILLER

Pour avoir des SHIELDS illimités, prendre un éditeur de mémoire et faire :
L DRILLER/DRILLER 3ØØØØ
Mettre ØØØØØØØØ4E714E71 en 326AC
Pour avoir de l'énergie illimitée, faire :
Mettre ØØØØ en 391F8
Mettre ØØØØ en 39436
Mettre ØØØØØØØØ4E714E71 en 32ØC2
Pour avoir du temps illimité, faire:
Mettre 4E71 en 32ØA6
Mettre 4E71 en 32ØB4
Puis faire :
S DRILLER/DRILLER 3ØØØØ 6ØDA4 (Pierre BOUTAVANT)

MSX

INTERIEUR

Ouais, ça existe encore. Pourquoi ? Ca dérange quelqu'un? Le premier qu'est pas content j m'le fait. Ouvrir tiroir haut, regarder tiroir haut, prendre feuille, prendre crayon, prendre bague, écrire natacha sur feuille, mettre feuille dans bague, regarder mur droite, mettre bague au pigeon, ouvrir fenêtre, ouvrir cage. (Frédéric GOURGAND)

BATTLE SHIP CLAPTON

Pour avoir les vies infinies:
POKE &HØ69,Ø

HEAD OVER HELLS

Pour avoir les vies infinies:
POKE &HBC86,Ø

PENTAGRAM

Pour avoir des vies infinies :
POKE &HAED1,Nb(1-255)
POKE &HC5AØ,Ø

DUSTIN

Pour avoir:
-L'energie infinie:
POKE &HCEA8,Ø
-Le temps infini:
POKE &H9AB9,Ø

SPECTRUM

PAPERBOY

Héhéhé :
POKE 482Ø8,2Ø1

BEDLAM

Pour avoir des vies infinies :
POKE 58691,Ø
POKE 5943Ø,Ø
POKE 59783,Ø
POKE 59972,Ø
POKE 6ØØ69,Ø

CYBERNOID II

Pour le Spectrum 48K :
Vies infinies :
POKE 36198,Ø
Invulnérabilité :
POKE 36Ø49,2Ø1
Temps infini :
POKE 29914,2Ø1
Armes infinies :
POKE 3Ø597,Ø

DRUID II

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE 3ØØ12,58

ORIC

HYPER SPACE

Pour gagner à la roulette au Far-West tapez :
12Ø45 SD=SD+1ØØØØØ
(Sébastien DEBUIRE)

STYX

Pour avoir des vies infinies :
DOKE #5BDF,#EAEA
(Sébastien DEBUIRE)

THOMSON

BOBO

Dans la 3ème partie (Fil électrique), maintenez le bouton de tir enfoncé et Bobo sautera d'un fil à l'autre tout seul et vous marquerez des points sans vous fatiguer.
(Stéphane GIANNOTTI)

Ooops

ATARI

METROCROSS

Daniel Ier vient là que je te mets un coups de chausson à travers la tête. (Dit Daniel IIème d'un ton furieux.) Qu'est ce que tu as encore fumé, pour avoir mis un truc Atari dans les trucs Amiga??? Tes Camels!! Mélangé avec quoi?? Bah, Heu! Du feu! Pour avoir des vies infinies, il faut éditer le fichier dans le Folder AUTO, et rechercher les octets 53 79 et les remplacer par 8Ø ØØ (Frédéric HASSID)

Satisfaits?
Des suggestions?
Ecrivez à Daniel & Daniel



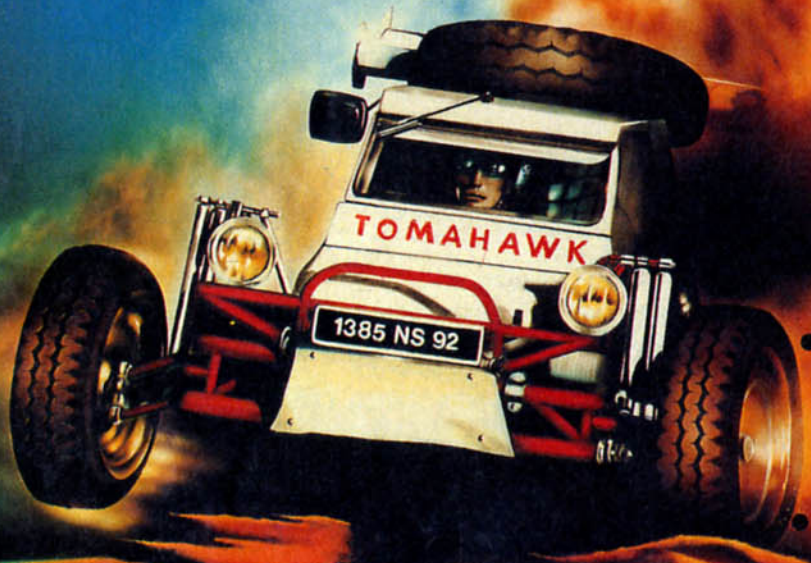
JOYSTICK C'EST AVANT TOUT UN CONTROLE SÉVÈRE DE LA QUALITÉ!
(N'EST CE PAS DANIEL ET DANIEL)





AFRICAN RAIDERS-01

TUNIS



GHADAMES

IN SALAH

OUALLENE

Assistance satellite - Boussole - Carte papier - Marche arrière - 4x4 / 4x2
Conduite sur et hors piste - Nombreuses étapes et concurrents

EZZANE

ST - Amiga - PC 5 - PC 3

GUEROU

DAKAR

AGADEZ

TOMBOUCTOU



NIAMEY

BAMAKO

OUAGADOUGOU



TOMAHAWK

SECOURS



JOYSTICK SECOURS
177, rue St-Honoré
75001 PARIS

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.

QUESTIONS

LES MAITRES DE L'UNIVERS

C.rey. Q.21001
Comment ramasser toutes les clefs? Le temps me manque!

THE LAST NINJA II

Philippe. Q.21002
Dans la ville, je ne trouve pas le coktail molotov, ni l'épée, par contre je trouve un lance-bâton. A quoi sert-il?. Dépêchez-vous, parce qu'à force de me taper la tête contre les murs, je vais finir par abîmer la peinture!

ORPHEE

Renaud. Q.21003
Je me perds dans les grottes même avec la torche et quand je frappe la sirène, ellle se transforme en monstre. Aidez-moi, je n'y arrive pas.

720°

Un lecteur. Q.21004
Aprés être allé dans les 4 parks, les grilles sont fermées, que faire?

L'ANNEAU DE ZENGARA

Patrick. Q.21005
Je ne peux pas accéder au 5ème étage, j'ai trouvé deux escaliers montants, mais ce sont des culs de sacs. j'ai aussi découvert une porte, mais rien pour l'ouvrir, alors je vous appelle au secours pour que je puisse continuer l'aventure.

MISSION IMPOSSIBLE

Un lecteur. Q.21006
Quand je suis coincé à la prison, que faut-il faire?

THE LAST NINJA

Laurent. Q.21007
Je suis bloqué au 3ème niveau, je possède le collier, passé la riviére, j'ai beau parcourir tout le jardin, m'arrêter aux fontaines en sélectionant le collier, je ne trouve ni la pomme, ni le passage pour le 4ème niveau!

LE MANOIR DU CONTE FROZARDA

Christophe. Q.21008
J'arrive à entrer dans un château, mais que faire? Pourriez-vous me donner quelques renseignements?

RAMBO III

Fabrice. Q.21009
Je n'arrive pas à atteindre le deuxième niveau. Comment pourrais-je l'atteindre?

A320

David. Q.21010
Aprés avoir décollé et pris le cap ainsi que l'altitude demandée, je ne cesse de percuter une montagne à chaque fois. J'ai bien essayé de voler plus haut, mais il n'y à rien a faire. J'ai besoin de votre aide.

DUNGEON MASTER

Daniel. Q.21011
Je suis bloqué au 4ème niveau par des portes juste après l'inscription "je déteste les lâches". D'autre part, au 3ème niveau, j'ai trouvé une clef d'or et une clef RA. A quoi servent-elles?

GREAT ESCAPE

Thierry. Q.21012
A quoi servent les objets: la clef, la pelle, le petit sac, la nourriture, comment s'en servir? Comment ouvrir les porte fermées? Peut-on tuer les gardes? Comment sympathiser avec les autres prisonniers? Y-a-t'il d'autres objets?

GABRIELLE

Hervé. Q.21013
Comment se procurer la clef et le détonateur?

MANIAC MANSION

Un lecteur. Q.21014
Comment faire sortir la vieille de sa chambre? Peut-on utiliser l'escalier de la bibliothéque. Où se trouve la chambre du "Green tentacle". Comment ouvrir le coffre de la voiture, l'armoire du labo photo et la porte dans la cave. Quel est le code du coffre et de la "immer door" dans la prison?

LORD OF THE RINGS

Un lecteur. Q.21015
Comment vaincre le "green knight" et comment utiliser les "pale green jewels"? Dans la deuxième partie, peut-on éclairer la Roria?

THE LAST NINJA

Un lecteur. Q.21016
Je n'arrive pas à ouvrir la porte du palace, je possède pourtant bien la clef.

LES PASSAGERS DU VENT

Toy. Q.21017
J'arrive à jouer à la première partie, ensuite, je perds. J'essaye de charger les autres cassettes mais ça ne marche pas! Que faire?

ZOMBI

Lionel. Q.21018
Pourriez-vous me dire comment il faut faire pour se servir de l'ordinateur et comment mettre de l'essence dans l'hélicoptère?

EDEN BLUES

Un lecteur. Q.21022
J'arrive à sortir, mais à force de me cogner sur les murs et de taper sur les portes, ma force1diminue et je meurs de fatique. J'essaye bien de me reposer sur un lit, mais bien que j'attende un certain temps, rien ne se passe. Que faut-il faire?

KING QUEST IV

Julius. Q.21019
A quoi servent la plume de paon, l'arc et la balle en or qui est sous le pont? Que Cupidon nous donne t'il? Que faut-il faire avec la licorne et le ménestrel? Comment éviter le requin, l'ogre et les arbres qui nous attrapent? Où puis-je trouver d'autres objets?

INDIANA JONES

Serval. Q.21020
Aprés avoir délivré les 9 gamins, je me dirige vers la sortie où il y a un wagonnet, mais une fois franchie, je me retrouve au début de la partie comme si je n'avais pas joué. J'ai bien découvert une autre sortie plus vers la droite, mais impossible de passer. Y a-t'il une âme charitable pour aider le paubre Indy dans sa quête de la pierre de SANKARA?

GLIDER RIDER

Pierre. Q.21021
Je n'arrive dans ce jeu qu'à utiliser la moto, me faire tirer dessus par des espèces de bunkers, j'ai lu quelques part qu'il y avait un delta plane, mais je n'ais rien trouvé qui ressemble à ça. Merci d'avance pour votre aide.

MASK I

Serval. Q.21023
Arrivé au deuxième niveau, je n'arrive pas à trouver une entrée qui me permettrait de me diriger vers la droite de l'écran, j'ai essayé de faire exploser des bombes à des endroits qui me semblaient propices pour des passages secrets. Comment faire?



l'annonce

AMIGA

ACHAT

87 N°2001566
Achète Amiga 500 (512K, souris + manuel) (à moitié prix) : 2250 F. + mini T.V. NB 11 Cm. (garantie 1 an). Urgent! Demander FILOUX Olivier. Tel.: 55.50.38.36. (le Week-End seulement).

CONTACT

45 N°2001553
Cherche contact sérieux pour échange sur A500. Envoyez vos listes à FOUQUEAU Stéphane. 01 Rue des Coudres. 45760 VENNECY. et/ou. Tel.: 38.75.03.18.

91 N°2001587
Echange programmes sur Amiga. Cherche contact sérieux et rapide. Envoyez vos listes à SOUMPHOL Chareune Outsa. 18 Domaine de Gerville. 91450 SOISY S/SEINE.

92 N°2001556
Amiga. Cherche contacts sérieux dans le monde entier pour échange news, docs., util., demos etc... Envoyez vos listes, réponse assurée. Contacter GALAN Bruno. 161 Rue Maurice Arnoux. 92120 MONTROUGE.

VENTE

31 N°2001475
Amiga 500 + écran couleur Philips + 2 Joysticks + souris + nombreux jeux. (Acheter en Fév. 88). (Etat neuf, sous garantie 1 an). Prix : 8000 F. Contacter POUGET Jean-Michel. 10 Chemin du Mirail. 31300 TOULOUSE. Tel.: 61.44.00.85.

91 N°2001558
Vend Amiga 500 + drive exter. + nombreux disks, dont originaux. + livre Amiga. Le tout non détachable : 5000 F. Contacter TOUATI Alain. 91130 RIS ORANGIS. Tel.: 69.06.02.29.

AMSTRAD

ACHAT

47 N°2001586
Très urgent! Recherche Game Set & Match 2. + Discology 5.1. Contacter DELON Philippe. Lacapelle-Biron. 47150 MONFLANQUIN. Tel.: 53.40.84.90. (après 18h).

75 N°2001551
Cherche moniteur couleur Amstrad. Prix : 500 (maxi.), (t.b.e.). Contacter M. BRUYANT. Tel.: 43.06.19.73. (Poste 11-92), (bureau jusqu'à 17h). Urgent!

88 N°2001599
Achète assembleur et Hercule 2 pour CPC 6128 avec emploi si possible. Cherche bon utilitaires, R-Type, Teenage Queen, Guerilla War, Super Sprint. Faire offre à CIESLA Grégori. Rollainville. 88300 NEUFCHATEAU.

CONTACT

47 N°2001594
Vend jeux pour Amstrad CPC 464 (K7). Echange Sorcery (original) contre la Geste d'Artillac. Pour tous renseignements écrire à SOUBIES Gabriel. Cante Lauzette. Escassefort. 47350 SEYCHES. (Envoyer 1 timbre).

67 N°2001589
Stop! Echange bidouilles, astuces, solutions pour Ams. 464-6128. Pour tous renseignements écrire à Bidouillage Club. 2 Rue de Bruxelles. 67000 STRASBOURG. (Joindre enveloppe timbrée pour réponse). A très bientôt!

76 N°2001576
Cherche contacts pour échange de news. Je possède entre autres : Robocop, Titan, Tiger Road. Recherche Double Dragon. Faire parvenir vos listes à POURRIAU Christophe. 40 Rue Marcel Cachin. 76610 LE HAVRE. CAUCRI AU VILLE.

78 N°2001578
Recherche transformer nombreux échange jeux, possède news. Contacter MOGOUE Emmanuel. 24 Rue Hodumas. 78100 ST GERMAIN EN LAYE. Tel.: 39.73.17.27.

86 N°2001557
Cherche contact. Possède : Live and Let Die, Rambo III, Knight, Games Set and Match I, Daley Tompson O.C., F15 Strike Eagle et beaucoup d'autres jeux sur (DK). Cherche news. Contacter CHAMPION J.B. Tel.: 49.88.53.44.

ECHANGE

02 N°2001581
Echange moniteur monochrome : 500 F contre moniteur couleur ou achète moniteur couleur : 700 F. Contacter Benjamin. Tel.: 23.98.67.36. (après 18h).

64 N°2001600
Cherche contact pour échange. Possède news : (Opération Wolf, Off Shore...). (Si possible dans les Pyrennées). (K7) CPC 464. Ecrire à LATEULERE Gérald. 20 Rue Henri Faisans. 64000 PAU.

VENTE

06 N°2001550
Vend CPC 6128 couleur + Jasmin 5" 1/4 + nombreux disks pleins de nouveautés + multiface 2 + Books. Le tout : 6000 F. Contacter SPAGNOU Julien. Chemin du Damisier. 06160 JUAN LES PINS. Tel.: 93.61.17.31. (après 18h).

27 N°2001563
Vend adaptateur péritel MP-2F pour Amstrad CPC 464/664/6128. Prix : 325 F (à débattre). Achète (pas cher) news CPC 6128 disc. Contacter HAMANDI Adel. 45 Rue Claude Monet. 27200 VERNON. Tel.: 32.21.39.82. (après 20h). Salut!

44 N°2001540
Vend CPC 464 couleur (1 an) + nombreuses nouveautés + Joystick + revues : 2000 F. Vend Console Vectrex + cartouches. Contacter BLOT Jean-Claude. 12 Bld. des Anglais. 44000 NANTES. Tel.: 40.94.30.71. (après 19h30).

50 N°2001549
Vend nombreux jeux pour CPC 464 K7 : Sapiens, Psycho Pigs, Side Arms, Freddy Hardest,...etc. Contacter MESNIL Alain. La Luzerne. 50680 CERISY LA FORET. Tel.: 33.57.23.73. (après 18h).

59 N°2001593
Vend Amstrad CPC 464 (mono) + prise péritel + lecteur DD1 + Synthe Vocal + souris + 2 Joysticks + nombreuses DK et K7. Prix : 4000 F. Demander WAROCQUIER Sébastien. Tel.: 20.23.23.19. (tous les jours a partir de 19h).

62 N°2001569
Vend disks Amstrad pleine de jeux : 270 F pour 10. Demander DELAVIER Guillaume. 8 Rue d'Habarcq. 62123 GOUVES. Tel.: 21.48.87.86. (après 17h).

71 N°2001562
Vend CPC 464 couleur + DDI1 + nombreux disks et K7 + manuel + revues + Joys. + doubleur + range K7 + nombreux jeux et utils. Prix : 3990 F (à débattre). Contacter M. GENTILIN Olivier. 9 Rue Maurice Ravel. 71670 LE BREUIL. Tel.: 85.56.31.68. (après 18h).

71 N°2001582
Vend CPC 464 + moniteur couleur + Joystick + cable allongement + revues + nombreux jeux. Le tout : 2200 F. Contacter GUYOT Arnaud. 11 Place Notre Dame. 71250 CLUNY. Tel.: 85.59.26.50.

72 N°2001598
Vend Amstrad CPC 464 couleur (t.b.e.), (date achat : 12/87). + nombreux jeux + manuel + Joystick. Le tout : 2900 F (à débattre). Demander SAELEN Jérôme. 25 Rue des Bleuets. 72230 MULSANNE. Tel.: 43.42.58.94. Urgent!

73 N°2001555
Vend souris AMX + Ocp Advanced Studio. Prix : 600 F. (Neuf pas servi). Recherche Logo Atari 520 ST néochrome, logiciel Français, CPC 6128, Forth 83, manuel Français 6128 complet, Joys N°3. Ecrire à SOGNO Pierre. Pl. de la Glière. 73240 ST GENIX S/GUIERS.

75 N°2001579
Vend CPC 464 + lecteur de disk + livre + util. + 3 Joysticks + adapt. TV + radio + mon. coul. + clavier + nombreux jeux sur DK et K7. Valeur : 12500 F. Vendu : 4900 F. (Garantie). Contacter HAZAN Greg. 15 Rue Lakanal. 75 PARIS. Tel.: 45.31.25.94.

78 N°2001559
Stop affaire! Vend CPC 464 couleur + drive DDI + impr. DMP 2000 + nombreux logiciels (Blood, Combat Lyns, Eyrus...) + revues. Prix : 5500 F. Contacter BINABOUT Henry. 26 Av. de Maupassant. 78400 CHATOU. Tel.: 34.80.62.51. (après 18h). Ou 42.91.18.53.

78 N°2001597
Stop! Vend 6128 couleur (t.b.e.). + imprimante DMP 2000 + nombreux disks et très nombreux logiciels + doubleur Joys. + 1 Joystick. Prix : 6000 F (à débattre). DUMONT. Tel.: 30.70.89.41.

78 N°2001601
Vend CPC 6128 + moniteur couleur + manette + nombreux jeux + lecteur de K7. (Etat neuf). Prix : 5000 F (à débattre). Ecrire à DURAND. 8 Rue Dunant. 78360 MONTESSON.

92 N°2001604
Urgent! Vend Amstrad CPC 464 (état neuf) + moniteur couleur + K7 de jeux : Gunship, Les As du Ciel, Game Set and Match 2, Wec le Mans, Strike Eagle,... Prix : 2000 F. Contacter COLLADO Fabrice. 1 Rue du Dr. Arnaudet. 92190 MEUDON. Tel.: 46.26.51.20.

93 N°2001552
Vend CPC 6128 couleur (t.b.e.). (10/87) + nombreux disks pleins de jeux et utilitaires. + Joystick + manuel. Prix : 3000 F (à débattre). Demander Dan. Tel.: 48.55.63.36.

94 N°2001570
A vendre Amstrad CPC 6128 (état neuf) avec 1 Joystick et nombreux jeux dont des jeux utilitaire, moniteur couleur. Prix entre 3600 et 4000 F (à débattre). Contacter GAUTHEY Jérôme. 66 Rue Baratte Cholet. 94100 ST MAUR. Tel.: 48.83.10.10.

95 N°2001560
Vend CPC 6128 couleur + nombreux jeux (K7 + DK) + lecteur K7 + nombreux magazines + util. + news et très nombreux jeux. Prix : 3500 F (à débattre). Demander SIMON Brice. Tel.: 34.17.61.71. Urgent!

95 N°2001565
Vend CPC 6128 couleur + imprimante DMP 2160 (encore sous garantie). + papier + nombreux jeux + discology 5.1 + Joys. + revues. Le tout : 5000 F. Contacter AMIEL Franck. 1 Les Larris Oranges. 95000 CERGY. Tel.: 30.31.38.52. (après 19h).

ATARI

ACHAT

95 N°2001606
Cherche pour Atari 800XL, lecteur DK 1050 (bas prix). Demander LESUEUR Claude. 89 Rue de l'Yser. 95390 ST PRIX. Tel.: 34.16.25.53. (de 18h à 20h).

CONTACT

10 N°2001542
Echange Mega News sur Atari 1040 et vend Purple Saturn Day. (Prix à débattre). Contacter MAITRE Renaud. 2 Faubourg de Belfort. 10200

BAR S/AUBE. Tel.: 25.27.00.75.

38 N°2001590
520 ST. Echange news. Possède Rambo III, Flying Shark etc... Ecrire à GIBOULOT Jean-Philippe. 19 Rue Colonel Fabien. 38600 FONTAINE. Tel.: 76.26.17.90. (après 18h).

44 N°2001571
Echange nombreux softs (Warlock... + doc.) contre lecteur 3" 1/2 ou 5" 1/4 ext. DF et d'autres softs contre invers. vidéo. Cherche aussi contact sur ST. Contacter BAIL Sylvain. 4 Rue des Fresnes. 44730 THARON PLAGE. Urgent! A bientôt!

80 N°2001544
Recherche contacts sérieux sur Atari 520 ST, pour échanger news et oldies. Contacter LALISSE Benjamin. Fosse aux Lapins. 80600 DOULLENS. Tel.: 22.77.16.91. (après 18h tous les jours).

88 N°2001588
Cherche contact sur 520 ST. Possède news : (Barbarian II, Speedball, Crazy Cars II, Opération Wolf...). Envoyez vos listes à GAMBA Christophe. 84100 ORANGE (VAUCLUSE). Réponse assurée. Ou. Tel.: 90.34.72.18.

95 N°2001573
Atari ST. Cherche contact sérieux, en vue d'échange logiciels. Demander LEFORT Michel. 97 Avenue Charles De Gaulle. 95160 MONTMORENCY. Tel.: 39.64.87.91. (de 18h à 20h).

VENTE

78 N°2001564
Atari SF 314 + double face + 1 Mega + 3 disks + livre + rangt. boite : 1500 F. Echange mon. comdore 8801 ou T.V. impr. star NL 10 + livre + papier + rangt. boite : 2400 F. Echange ou achat CRP. dessin TD-A3. Jeux Degas. LE DENMAT. Tel.: 39.74.20.23.

83 N°2001577
Incroyable! Vend nombreux logiciels originaux : 60 F pièce : (Opération Wolf, Double Dragon, Defender of the Crown, Super Hang-On, Starray, Goldrunner I et II etc... Ou le tout : 500 F. Contacter-moi au. Tel.: 94.27.15.28. (après 18h).

92 N°2001548
Vend 1040 DF moniteur mono. HR + souris + DK + livres (M.A. etc...) + revues (ST Magazine etc...). Le tout : 6000 F (prix à débattre). Contacter LEVY Stéphane. 14 Allée des Damades. Appt. 65. 92000 NANTERRE.

93 N°2001583
Vend Atari 520 STF/DF + 4 livres de programmation + GFA Basic + Degas Elite + tapis souris + nombreux logiciels. Le tout en très bon état. Prix : 2800 F (ferme). Valeur : 4200 F. 93400 ST OUEN. Tel.: 40.11.26.43. (après 18h30).

94 N°2001561
Vend 520 ST/DF (01.88), (t.b.e.) + moniteur couleur oscar + jeux originaux : Explora, Out Run, Barbarian, R-Type, Opération Wolf. + nombreux disks. Le tout environ : 4500 F. Contacter JAVAULT Cédric. Tel.: 42.83.50.16.

95 N°2001568
Génial! Vend originaux pour : Barbarian II, Double Dragon, Oblitérator, (prix à débattre). Cherche Roms et moniteur HR (pour pas cher). Faites vos offres en demandant Frédéric. Tel.: 34.16.44.64. Urgent!

95 N°2001596
Vend Atari 520 STF étendu. 1 Mega + Joystick + prgs. + livres. Prix : 3800 F (à débattre). (Date achat : 04/88). Ecrire à BARBANCON Laurent. 14 Rue G. Péri. 95170 DEUIL LA BARRE.

COMMODORE

CONTACT

57 N°2001592
Cherche Barbarian II, The Last Ninja I, Zynaps, Cybernoïd II, Rambo III. Sur C64 (K7) (Only et en Turbo). Echange chacun d'eux contre news. Ecrire à BORUCKI Frédéric. 19 Rue du Moulin Bas. 57880 VARSBERG.

67 N°2001574
Echange super news (et old.) pour C64 (DK). Réponse assurée. Cherche échange sérieux et durable. Envoyez vos listes à BRUNO Michel. 2 Rue de Sainty-Yrieix-Sous-Aixe. 67480 FORT-LOUIS.

ECHANGE

44 N°2001603
Echange jeux sur C64/128. Recherche des news et des utilitaires. Ludothèque de très nombreux logiciels. Envoyez vos listes à HIMENE Yannick. 22 Avenue Boulanger. 44380 PORNICHET.

VENTE

06 N°2001580
Vend C64 (t.b.e.) + lect. K7 + adapt. péritel + Power Cart. + Quicks hot II Turbo + nombreux jeux, (dont news). Valeur : 7000 F. Vendu : 1500 F (à débattre). Contacter YI Franck. Les Cyclamens. Las Planas. 06100 NICE. Tel.: 93.51.99.09.

35 N°2001567
Stop affaire! Vend C64 + 1541 (garantie) + 1530 + MPS 803 + nombreux jeux et utilitaires (virgule senior, wargame const. set etc...). Prix : 4500 F. Contacter-moi. Tel.: 99.94.27.47. (P.S : possibilité de partager).

57 N°2001584
Vend C64 + lecteur de disquette 1541 + boite de rangement + jeux + cartouches + Joystick + 6 originaux K7. Le tout pour : 2800 F. Vend pour CPC 464 nombreux jeux : C. Robocop, Opewolf J. un 50 F. Contacter-moi par. Tel.: 87.60.11.29.

88 N°2001605
Vend C64 + 1541 + 1530 avec de nombreuses K7 (originaux) + disks + Joystick et utilitaire. Prix : 2000 F. BLANC Jean-Marc. La "Sciotte" Allarmont. 88110 RAON L'ETAPE. Tel.: 29.41.10.65. et/ou. Tel.: 88.22.29.17. (heures repas).

92 N°2001546
Vend ZX Spectrum+2 (128K) + moniteur monochrome + 1 manette + nombreux jeux : (Renegade, Gryzor, IK+...). Prix : 1500 F. Contacter KRIEF Jérôme. 39 Rue Albert Thomas. 38100 GRENOBLE. Tel.: 76.48.02.25.

92 N°2001547
Vend C64 + magnéto + moniteur mono. + 2 manettes + Power Cartridge + nombreuses K7 avec nombreux jeux + livres (utiles). (Le tout très bon état). Prix : 2500 F. Urgent! Contacter Thierry. 16 Rue des Acacias. 92000 NANTERRE. Tel.: 47.25.01.97. (Week End).

94 N°2001602
Super affaire. Vend C64 + péritel + lecteur K7 + livres + jeux. Le tout très bon état : 1200 F. Contacter Olivier. Tel.: 47.06.54.69. (après 19h).

SPECTRUM

CONTACT

75 N°2001585
Je recherche des magazines pour Spectrum, où l'on y trouve des manettes et des jeux. Cherche contact sérieux pour échange. Demander BOBIN Eric. 81 Rue de Belleville. 75019 PARIS. Merci!

THOMSON

ACHAT

78 N°2001545
Cherche jeux pour TO7 simple. Envoyez vos listes et prix à KERDILES Jérôme. 6 Square d'Anjou. 78310 MAUREPAS. Tel.: 30.50.50.95. Impatient. Merci!

VENTE

30 N°2001595
Affaire! Vend TO8 : lecteur de disk, cable péritel, crayon optique, nombreux disks + jeux, manette, boite a disk. Prix : 3000 F. DARDAILLON Dominique. 20 Rue Alphonse Allais Mas Verdier. 30000 NIMES. Tel.: 66.29.52.08.

38 N°2001575
Incroyable!! Vend de très nombreux logiciels pour TO8-TO8D-TO9-TO9 + sur disk 3"5 : (prix à débattre). + nombreux logiciels : 100 F. Le tout : 2000 F. Contacter Michel. Tel.: 76.08.42.84. (après 18h).

78 N°2001527
Vend Thomson TO8D (drive intégré) avec moniteur couleur, crayon optique, manette et jeux dont : Bobo, Blood etc... Prix : 3000 F. Contacter HENROTTE Frédéric. 2 Rue Eustache Deschamps. 78540 VERNOUILLET. Tel.: 39.71.13.34.

87 N°2001541
Vend TO7 + 2 logiciels éducatifs + lecteur de K7 + livres. Le tout : 1500 F (à débattre). (Idéal pour débutant). Contacter Robalo (tous les jours, après 18h). Tel.: 55.35.60.28.

94 N°2001572
Vend TO8D (t.b.e.) + crayon optique + Joystick + disquette dos/basic + cartouche colorpaint (dessin) + jeux éducation (3) + nombreux jeux + manuel d'utilisation. Le tout pour : 3500 F. Valeur : 6000 F. Contacter-moi au. Tel.: 48.81.57.81.

94 N°2001591
Cause double emploi. Vend TO7-70 + TV : 2900 F. (Sans extension) + Joystick et lecteur K7 + (gratuitement) + nombreux jeux à taper + initiation basic (K7). Demander Emmanuel. Tel.: 48.82.14.17. (a partir de 17h).

AUTRES

CONTACT

40 N°2001554
ZX81 Isole : Le Club Micro Sinclair est fait pour vous. Bulletin de liaison, échange. Contacter M. POUS Didier. 19 Rue de Tenic. 40140 SOUSTONS.

VENTE

78 N°2001543
Vend Thomson TO9 + lecteur de disks (intégré) + 2 Joysticks + crayon optique + nombreuses disquettes de jeux + manuel. Le tout : 1600 F, avec moniteur couleur : 3500 F. Contacter Tristan. Tel.: 39.54.58.99.

COCHEZ LES RUBRIQUES CONCERNANT VOTRE ANNONCE:

STANDARD

☐ AMSTRAD
☐ ATARI
☐ AMIGA
☐ COMMODORE
☐ SPECTRUM
☐ 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

RENEGADE III

THE FINAL CHAPTER



LE CHAPITRE FINAL. Quand un homme perd sa femme . . . il perd la tête! Dans ce chapitre final, RENEGADE doit rassembler toutes ses forces et ses réflexes pour poursuivre les kidnappeurs de sa petite amie à travers le temps. Battez-vous contre des hommes néolithiques, des chevaliers médiévaux et contre les morts-vivants des tombes de l'Egypte Ancienne. Votre quête vous transportera au-delà du présent vers une époque que vous n'oublierez jamais . . . mais rappelez-vous . . . votre petite amie veut vous voir vivant!

ZAC DE MOUSQUETTE 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE

DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA. REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU 93427145