



# LOYSTICK

## HEBDO

N° **1** • 9 NOVEMBRE 1988

L'HEBDO DES JEUX MICRO POUR TOUS STANDARDS

**61** TRUCS,  
ASTUCES, POKES,  
VIES INFINIES...

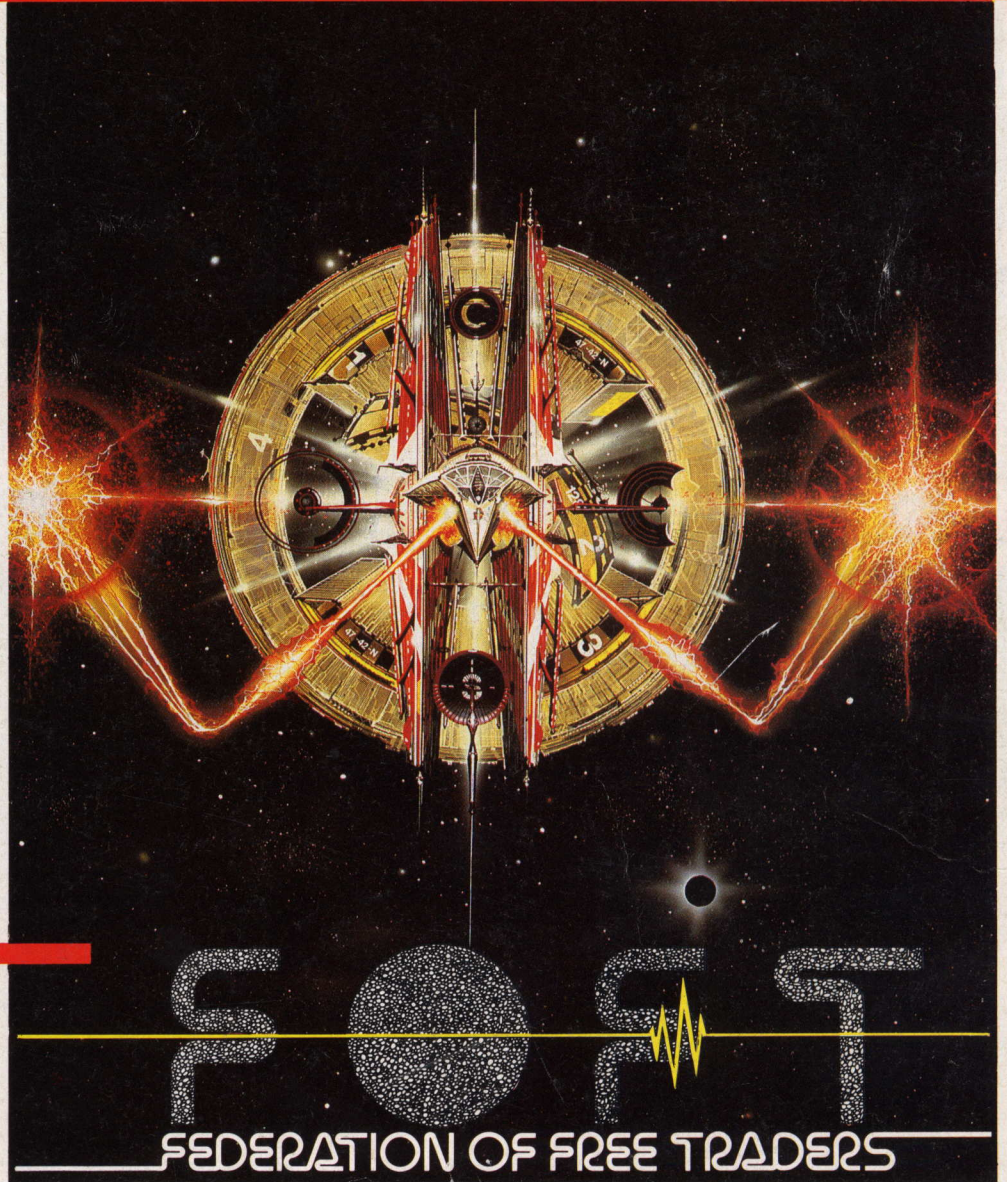
**GAGNEZ**  
DE 50 à 400  
FRANCS

**APPRENEZ**  
A PROGRAMMER  
VOTRE PROPRE JEU

**GRAND CONCOURS**  
**LORICIELS**

**LE POSTER**  
DE F.O.F.T.

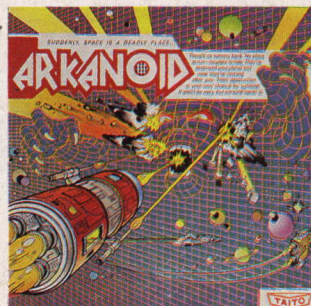
AMSTRAD  
AMIGA  
ATARI ST  
COMMODORE  
SPECTRUM  
MSX....etc..



T 2788 - 1 - 10,00 F

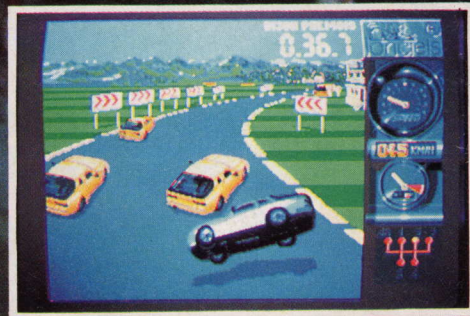
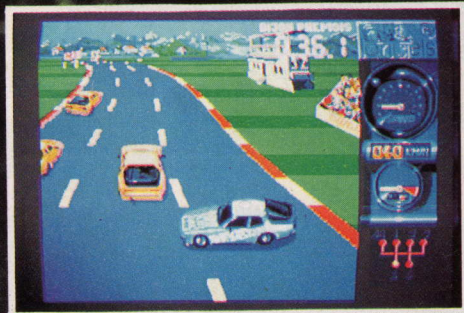
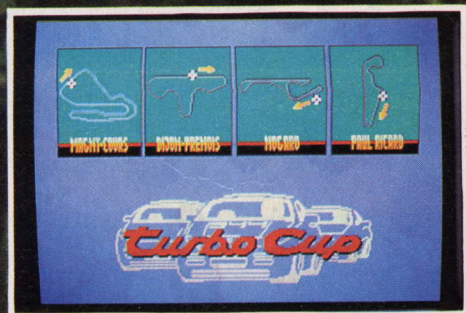


**DOSSIER**  
TOUS  
LES TRUCS  
SUR  
ARKANOID  
I & II





# avec René Metge, en



PHOTOS ATARI



**199 Frs\***  
toute version cassette

**249 Frs\***  
toute version disquette

ATARI ST  
AMIGA  
AMSTRAD CPC  
THOMSON MO6-TO8-TO9+  
C 64/128

SPECTRUM  
IBM PC  
AMSTRAD PC  
OLIVETTI PC 1  
THOMSON TO16

TANDY PC  
et tous les  
compatibles PC  
disquettes 5 1/4  
et 3 1/2

\* Prix moyen constaté

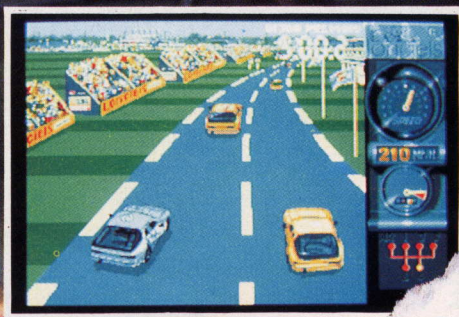
## RENÉ METGE

Paris-Dakar 1981 : 1<sup>er</sup>  
Touriste Trophy 1983 : 1<sup>er</sup>  
Paris-Dakar 1984 : 1<sup>er</sup>  
Paris-Dakar 1986 : 1<sup>er</sup>  
Turbo Cup Porsche : 1<sup>er</sup>





# trez dans la course !



"Avec ce superbe logiciel, j'ai éprouvé autant de plaisir que lors de mes courses au volant de ma Porsche LORICIELS.

Pilote toi aussi à travers ce jeu sur les meilleurs circuits de France, et comme moi, monte sur la plus haute marche du podium."

*René Metzger*



Sortie Nationale  
28 OCTOBRE 1988

# Turbo Cup



**Loriciels**

81 rue de la procession  
92500 RUEIL MALMAISON  
Tél. : (1) 47 52 11 33 + Téléx 631748 F  
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18



**N° 1 Français du jeu  
pour micro-ordinateurs**

CATALOGUE GRATUIT

LORICIELS · 81, rue de la Procession · 92500 RUEIL

NOM .....

PRENOM .....

ADRESSE .....

ORDINATEUR .....

Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi.



# JOY'S TOP

# HIT PARADE MICROMANIA PUBLICITE

## 8 BITS

- 1 1943
- 2 GOLD SILVER BRONZE
- 3 D.T.OLYMPIQUE CHALLENGE
- 4 ROAD BLASTERS
- 5 RASTAN SAGA
- 6 THE VINDICATOR
- 7 STREET FIGHTER
- 8 THE GAMES WINTER EDITION
- 9 NIGHT RAIDER
- 10 CAPTAIN BLOOD

## 16 BITS

- 1 OCEAN 5 STARS
- 2 STREET FIGHTER
- 3 BIONIC COMMANDO
- 4 ARKANOID 2
- 5 OUT RUN
- 6 GAUNTLET 2
- 7 SPACE HARRIER
- 8 DUNGEON MASTER
- 9 WHERE TIME STOOD STILL
- 10 BIRDIE LEADERBOARD

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

4

AMIGA	
1	
2	
3	
4	
5	
NOM	
PRENOM	
ADRESSE	
CP	VILLE

AMSTRAD	
1	
2	
3	
4	
5	
NOM	
PRENOM	
ADRESSE	
CP	VILLE

ATARI	
1	
2	
3	
4	
5	
NOM	
PRENOM	
ADRESSE	
CP	VILLE

COMMODORE	
1	
2	
3	
4	
5	
NOM	
PRENOM	
ADRESSE	
CP	VILLE

**JUSQU'AU 23 NOVEMBRE  
VOTEZ POUR VOS JEUX FAVORIS !!!**



# SOMMAIRE

N°1

du 9 au 15 novembre 1988

## 4 JOY'S TOP

Le Hit Parade, par standard, des meilleures ventes

## 6 JEUX....CRACK...!

Trucs, astuces, pokes de 1942, Academy, Airwolf 2, Aliens, Anarchy, Army moves, Ball crazy, Barbarian, Bataille des planetes, Batty, Biggles, Black lamp, Bob Morane S.F., Bubble Bobble, Buggy boy, Cauldron 2, Cobra, Dan Dare 2, Death wish 3, Defender of the crown, Deflektor, Deja vu, Dragon's lair 2, Druid, Enduro racer, Exolon, Game over, Great escape, Gunship, Gunstar, Kung fu, Mario bross, Nosferatu, Prohibition, Rampage, Road runner, Road wars, Short circuit, Solomon's key, Space quest, Star wars, Two on two, West bank, Xenon.

## 12 DOSSIER

Tout sur ARKANOID I & II

## 15 J'APPRENDS

Une véritable initiation, qui vous guidera, chaque semaine à la programmation du nouveau jeu de Francois LE GRIGUER « JOYSTICK ATTACK »

## 19 GRAND CONCOURS

Un lecteur de compact disques laser à gagner

## 20 JOYSTICK SECOURS

Toutes vos questions et réponses à vos problèmes concernant les jeux, branchements, ou la programmation.

## 22 JEUX

Gagnez une K7 stereo de KIM WILDE, en découvrant le mot mystérieux.

## 24 ZOOM

Toutes les News...

## 26 J'ANNONCE

# EDITO

## UN NOUVEL HEBDO ?? WAOOOOHHH !!..

Mais ce n'est pas tout !  
A l'émotion qu'apporte toute nouveauté s'ajoute pour nous, avec cette parution, un souci majeur : celui,

## AVANT TOUT, DE VOUS FAIRE PLAISIR.

## JOYSTICK pour le fun, HEBDO pour encore plus de fun.

Micromaniiiiaks de tout bord,  
JOYSTICK HEBDO... est pour Vous.  
JOYSTICK... est votre HEBDO.

Il a deux buts : vous informer au travers de la rubrique ZOOM et vous faire cracker, avec la rubrique JEUX... CRACK.  
Pour la première fois vous recevrez des chèques allant de 50 à 400 francs pour les meilleures bidouilles, astuces et solutions que vous nous proposerez.

JOYSTICK HEBDO c'est aussi:

- un cours de programmation où débutants et confirmés apprendront à programmer leur propre jeu,
- des petites annonces qui paraissent dans la semaine même,
- des jeux chaque semaine où 50 lecteurs gagneront des 33 tours ou des cassettes avec en plus un concours organisé par un éditeur de logiciels.

JOYSTICK HEBDO se veut proche de vous : envoyez-nous vos critiques, suggestions, encouragements ou toute autre idée susceptible de faire évoluer le journal, et nous en tiendrons compte comme si vous étiez le rédacteur en chef.

JOYSTICK HEBDO c'est une équipe d'une moyenne d'âge inférieure à 20 ans qui vous est entièrement dévouée !

Nous vous souhaitons du plaisir à découvrir ce nouveau-né et attendons votre (nombreux) courrier pour que les prochains numéros se fassent avec votre collaboration...

En attendant rendez-vous pour le second numéro en vente dès le 16 novembre.

**Allez, Joystickeurs fous...que vos vies soient infinies !**

CE NUMERO COMPORTE UN POSTER, NON FOLIOTE.

**JOYSTICK Hebdo** est édité par **SIPRESS**, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, tel: 42 96 55 59 • **Directeur de la publication**: Marc ANDERSEN  
• **Rubriques**: ZOOM: Henri LEGOY, Cyril DREVET, Daniel CROISILLE. Jeux... Crack: Daniel DIAS, Daniel LAURO, Stephane FELLOTT, avec le concours de Cyrille JUDAS, Eric DELUMEAU, Olivier KURTZ, Ludovic LAVAGNA, Benjamin MOREAU, David Willems, Daniel Webster. J'apprends: Francois LE GRIGUER • **Direction artistique**, Bernard TAMAS • **Illustration**, Pascal MORINEAU • **Publicité**, André UZAN • **Abonnement au journal**. Publication hebdomadaire • **Diffusion** Transports Presse • **Inspection des ventes** : OPD • **Fabrication/PAO**, SAMAT • **Photogravure** RPM • **Impression**, Sima Torcy • **Commission paritaire** en cours • **Dépot légal**: 4ème trimestre 1988





# EUX... CRACK

## Methode 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, reprenez cette disquette ou cassette, mettez là dans le lecteur, et tapez **LOAD "NOM PROGRAMME"**; Retirez cette disquette ou cassette, introduisez le jeu original, et tapez **RUN**

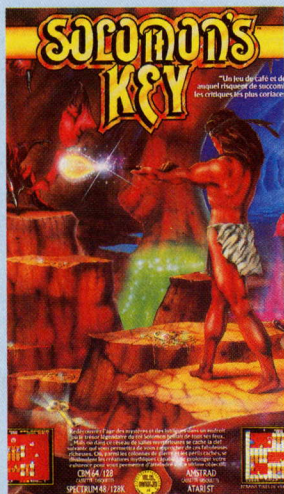
**GAGNEZ**  
**UN CHEQUE DE**  
**400 F**  
**POUR**  
**UN PLAN**  
**300 F**  
**POUR UNE**  
**SOLUTION**  
**200 F**  
**POUR UN**  
**LISTING**  
**50 F**  
**POUR**  
**UN TRUC**



### SOLOMON'S KEY

Tape ce listing en GFA BASIC, pour obtenir des vies infinies.

```
a$=space$(6)
ad=varptr(a$)
dpoke ad,&c179
open"u",#1,"/auto/solkey.prg"
seek #1,766
bput #1,ad,2
seek #1,1008
bput #1,ad,2
seek #1,330
poke ad,&35
bput #1,ad,1
close #1
```



### BOB MORANE SCIENCE FICTION

N'oublie pas de faire une sauvegarde de ton disque original car une fois lancé, le programme fonctionnera désormais avec le temps infini.

```
1 Temps infini sur BOB MORANE SCIENCE FICTION
2 version Disquette
10 MEMORY &9C2F
20 FOR AD = &9C30 TO &9CA1
30 READ DA$:DA=VAL("&"+DA$) : POKE AD,DA
40 X=X+DA
50 NEXT
60 IF X<>12645 THEN PRINT"ERREURS":END ELSE GOTO 70
70 CALL &9C30
80 DATA 21,3A,9C,01,3E,9C,CD,D1
90 DATA BC,C9,00,00,00,00,46,9C
100 DATA C3,53,9C,C3,97,9C,52,44
110 DATA 53,45,43,D4,57,52,53,45
120 DATA 43,D4,00,FE,04,C0,3E,84
130 DATA 32,90,9C,DD,6E,00,DD,66
140 DATA 01,DD,7E,02,DD,56,04,DD
150 DATA 5E,06,22,8A,9C,EB,22,94
160 DATA 9C,32,96,9C,21,90,9C,CD
170 DATA D4,BC,22,91,9C,79,32,93
180 DATA 9C,2A,94,9C,EB,3A,96,9C
190 DATA 4F,21,00,30,DF,91,9C,C9
200 DATA 84,00,00,00,00,00,FE
210 DATA 04,C0,3E,85,32,90,9C,C3
220 DATA 5B,9C
230 ùRDSECT,0,27,&43,&7000
240 POKE &71CC,&C9
250 ùWRSECT,0,27,&43,&7000
260 ùCPM
```



### MARIO BROSS

```
1 REM Vies infinies - MARIO BROSS
10 FOR I=53229 TO 53256:READ A
20 POKE I,A-5:NEXT:SYS 53229
30 DATA 203,162,174,5,167,6,173
40 DATA 37,191,260,37,194,260,37
50 DATA 218,260,174,213,146,151
60 DATA 9,101,19,5,47,81,8,6
```



### DANDARE II

```
1 REM Vies infinies sur DANDARE II
10 B=0:PRINT CHR$(147):FOR I=304 TO 371:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
20 IF B=6392 THEN SYS 304
30 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
40 DATA 32,86,245,169,76,141,96,3,169,69,141,97,3,169,1,141,98,3
50 DATA 76,81,3,169,165,141,179,47,141,150,47,141,173,47,169,93
60 DATA 141,55,24,169,1,141,57,24,76,0,10,72,206,114,1,208,13,173
70 DATA 196,22,73,99,141,196,2,169,2,141,114,1,104,64,2,0,0,0
```

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

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







**AMSTRAD**

**TERRAMEX**



1 'Vies infinies, invulnérabilité, enlève les ennemis  
 2 'sur TERRAMEX version Cassettes  
 10 MODE 1:FOR N=96 TO 148:READ A:POKE N,A:NEXT  
 20 POKE 132,0:POKE 137,201:POKE 142,201  
 30 PRINT"INTRODUISEZ TERRAMEX...":CALL &BB18  
 40 CALL 48439:MEMORY 16383:MODE 0:LOAD"!",&4000:CALL 96  
 50 DATA 243,33,0,64,17,0,1,1,0,2,237,176,33,117,0  
 60 DATA 34,153,1,195,15,1,33,131,0,34,67,92,195,0  
 70 DATA 64,62,167,50,33,104,62,2,50,17,69,62,6,50  
 80 DATA 240,124,62,225,50,18,104,195,228,68

**DEFENDER OF THE CROWN**

Tape ce listing pour obtenir :

- 200 soldats
- 200 chevaliers
- 200 catapultes

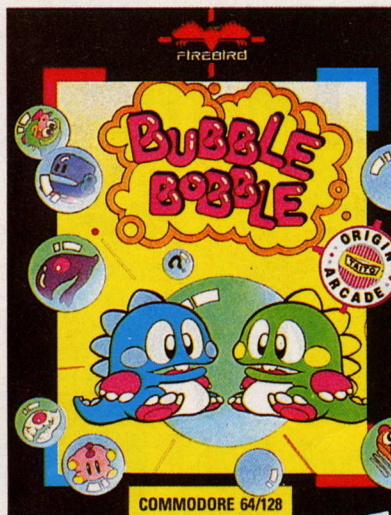
1 REM 200 catapultes, chevaliers et soldats  
 2 REM sur DEFENDER OF THE CROWN  
 10 B=0:FOR I=4096 TO 4203:READ A:POKE I,A-5:B=B+A:NEXT  
 20 FOR I=51788 TO 51828:READ A:POKE I,A-5:B=B+A:NEXT  
 30 IF B=16414 THEN SYS 4156  
 40 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END  
 50 DATA 174,20,146,61,88,81,5,85,38,47,174,21,146,182  
 60 DATA 74,81,71,70,174,37,146,68,199,174,41,146,69,199  
 70 DATA 174,21,146,70,199,81,23,198,138,178,170,180,206,6  
 80 DATA 213,15,109,109,174,21,77,174,14,77,213,9,170,178  
 90 DATA 150,179,205,101,174,13,175,165,5,37,191,260,165,21  
 100 DATA 37,194,260,174,5,167,7,205,37,218,260,125,167,260  
 110 DATA 159,194,6,22,162,6,6,194,136,22,162,136,6,207  
 120 DATA 213,246,174,21,146,139,6,81,8,7,174,94,146,58,13  
 130 DATA 174,207,146,59,13,81,51,13,174,85,146,58,13,174,14  
 140 DATA 146,59,13,174,205,146,11,7,174,205,146,17,7,174,205  
 150 DATA 46,23,7,81,85,14

**AMSTRAD**

**BUBBLE BOBBLE**

N'oublie pas de faire une sauvegarde de ton disque original car une fois lancé, le programme fonctionnera désormais avec les vies infinies.

1 'Vies infinies sur BUBBLE BOBBLE version Disquette  
 10 MEMORY &9FFF:FOR i=&A000 TO &A08F  
 20 READ a\$:POKE i, VAL("&" + a\$)  
 30 VERI=VERI+VAL("&" + a\$)  
 40 NEXT i:IF VERI< 15047 THEN PRINT"ERREUR":END ELSE CALL &A000=0  
 50 DATA 01,0A,00,21,8E,00,CD,D1,BC,C9  
 60 DATA 12,A0,C3,21,A0,C3,5B,A0,4C,49  
 70 DATA D4,45,43,D2,00,00,00,00,00,00  
 80 DATA 00,00,00,F5,AF,32,8D,A0,F1,FE  
 90 DATA 03,20,38,DD,7E,00,DD,56,02,DD  
 100 DATA 6E,04,DD,66,05,C6,00,1E,00,F5  
 110 DATA 0E,07,CD,0F,B9,F1,C5,4F,F5,3A  
 120 DATA 8D,A0,FE,00,28,06,F1,CD,4E,C6  
 130 DATA 18,04,F1,CD,66,C6,C1,CD,18,B9  
 140 DATA C9,F5,AF,3C,32,8D,A0,18,C3,21  
 150 DATA 70,A0,7E,FE,00,C8,CD,5A,BB,23  
 160 DATA 18,F6,4E,4F,4D,42,52,45,20,44  
 170 DATA 27,41,52,47,55,4D,45,4E,54,53  
 180 DATA 20,49,4E,43,4F,52,52,45,43,54  
 190 DATA 00,00,00,00,ED,5B,42,BE,21,8D  
 200 DATA 00,01,19,00,ED,B0,C9,24,00,03  
 210 DATA 07,00,AA,00,3F,00,C0,00,10,00  
 220 DATA 00,00,00,0F,2A,52,E5,02,04,00  
 230 DATA 00,FF  
 240 ùLIT,&4000,2,&C7  
 250 FOR f=&80 TO &80+37:READ a\$:a=VAL("&" + a\$) : veri+a: POKE f,a:NEXT  
 260 IF VERI<2514 THEN PRINT"Erreur dans les datas": END  
 270 ùECR,&4000,2,&C7  
 280 RUN"BB"



**ROAD RUNNER**

**ROAD RUNNER**



1 REM Vies infinies sur ROAD RUNNER  
 10 FOR I=53216 TO 53255:READ A  
 20 POKE I,A-5:NEXT:SYS 53216  
 30 DATA 37,49,252,37,113,250,174  
 40 DATA 248,146,139,14,174,212,146  
 50 DATA 140,14,81,21,13,174,5,146  
 60 DATA 68,21,174,213,146,69,21,81  
 70 DATA 5,21,174,170,146,238,173,81  
 80 DATA 5,133



**AMSTRAD****ENDURO RACER**

```

1 0 'Temps infini sur ENDURO RACER version Disquette
2 0 DATA 0E,07,CD,0F,B9,01,7E,FA,3E,01,ED,79,21,00,40,06
3 0 DATA 02,CD,22,07,CD,00,40,21,00,08,06,0A,CD,22,07,C3
4 0 DATA 18,B9,C5,3A,6E,07,57,1E,00,CD,45,C0,01,7E,FB,3E
5 0 DATA 46,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,3A,6E,07,CD,5C,C9,AF,CD
6 0 DATA 5C,C9,AF,CD,5C,C9,3E,05,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,3E
7 0 DATA 11,CD,5C,C9,F3,3E,FF,CD,5C,C9,CD,E5,C6,FB,01,7E
8 0 DATA FB,CD,1C,C9,E5,21,6E,07,34,E1,C1,10,B5,C9,04
9 0 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:MEMORY &6FF:FOR i=&700 TO &76E:READ a$
10 0 z=VAL("&"+A$):s=s+z:POKE i,z:NEXT
11 0 IF s<>13025 THEN PRINT"Erreur datas!":END
12 0 CALL &700:POKE 25946,&18: CALL &4000

```

**AMSTRAD****GUNSTAR**

Tape ce listing pour obtenir : • vies infinies • tir rapide • droit à la surchauffe

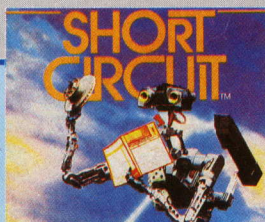
```

1 'Vies infinies, tir rapides et droits à la surchauffe
2 'sur GUNSTAR version Cassette
1 0 OPENOUT!":MEMORY &1000
2 0 B=0:MODE 1:FOR I=&BE00 TO &BE4C:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
3 0 IF B=&1B45 THEN LOAD"gunstar1":CALL &BE00
4 0 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
5 0 DATA 33,55,189,54,195,35,54,54,35,54,190,33,112,17
6 0 DATA 54,195,35,54,25,35,54,190,195,0,17,50,70,165
7 0 DATA 20,122,254,147,40,1,233,229,33,112,17,54,50
8 0 DATA 35,54,70,35,54,165,33,62,1,54,195,225,233,33
9 0 DATA 97,1,54,65,35,54,190,195,75,1,33,118,80,54,201
10 0 DATA 175,50,229,74,195,30,165

```

**AMSTRAD****SHORT CIRCUIT I**

Tape ce listing pour déverrouiller certaines portes.



```

1 'Ouverture de certaines portes,
2 'sur SHORT CIRCUIT I version Cassette.
1 0 B=0:MODE 1:MEMORY 14766:LOAD"":FOR I=&BE00 TO &BE4B
2 0 READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
3 0 IF B=7067 THEN CALL &BE00
4 0 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
5 0 DATA 62,195,50,226,57,33,20,190,34,227,57,33,255,171,17
6 0 DATA 64,0,195,175,57,62,168,50,0,2,33,69,229,34,1,2,243
7 0 DATA 241,201,221,33,0,191,17,79,0,2,05,78,188,62,195,50
8 0 DATA 27,191,33,58,190,34,28,191,195,0,191,62,24,50,126
9 0 DATA 13,50,99,12,33,24,252,34,158,13,195,10,2,0

```

**AMSTRAD****SHORT CIRCUIT II**

Tape ce listing pour être invulnérable.

```

1 'Invulnérabilité sur SHORT CIRCUIT II version Cassette.
1 0 B=0:MODE 1:MEMORY 14766:LOAD"":FOR I=&BE00 TO &BE63
2 0 READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
3 0 IF B=9058 THEN CALL &BE00
4 0 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
5 0 DATA 62,195,50,226,57,33,20,190,34,227,57,33,255,171,17,64
6 0 DATA 0,195,175,57,62,168,50,0,2,33,69,229,34,1,2,243,241
7 0 DATA 201,221,33,0,191,17,79,0,2,05,78,188,62,195,50,27,191
8 0 DATA 33,58,190,34,28,191,195,0,191,221,33,51,11,17,205,96
9 0 DATA 205,201,3,175,50,124,12,50,70,32,62,24,50,6,31,50,221
10 0 DATA 30,50,152,30,50,252,27,62,201,50,7,30,195,10,2,0,0,0

```

**AMSTRAD****GAME OVER**

```

1 'Vies infinies sur GAME OVER I & II version Cassette
1 0 MEMORY &3000:B=0:FOR I=&BE00 TO &BE6E:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
2 0 IF B->&2B0B THEN 60
3 0 INPUT"PART 1 OU PART 2 : ";P
4 0 IF P=2 THEN POKE &BE65,&78:POKE &BE66,&21:POKE &BE6A,&34:POKE &BE6B,&21
5 0 LOAD!":CALL &BE00:END
6 0 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7 0 DATA 33,244,55,54,195,35,54,22,35,54,190,33,64,0,229,33,0,185,229
8 0 DATA 195,201,55,229,33,110,0,54,220,35,54,21,35,54,137,225,241,243
9 0 DATA 201,33,46,185,54,237,35,54,75,35,54,2,33,46,185,17,46,121,1
10 0 DATA 38,0,237,176,62,121,50,71,121,50,75,121,50,83,121,62,201,50
11 0 DATA 84,121,205,46,121,221,33,217,187,17,2,1,205,103,187,33,98,190
12 0 DATA 34,195,188,195,3,188,62,0,50,99,35,62,201,50,31,35,195,148,142

```

**GAME OVER**



## ATARI

## SPACE QUEST II .

Les mots en majuscules sont à taper au clavier. Faire 'return' après chaque instruction. Attendre que votre montre sonne, puis sortir de l'écran par le haut car, grâce à la pesanteur, on peut marcher sur les murs. Aller vers la combinaison civile, GET SUIT. Se diriger vers les casiers à droite, OPEN LOCKER, GET RUBE, GET SUPPORTER. Sortir de l'écran par la gauche, puis se placer sur la plaque montante de gauche. Après être monté, entrer dans le tube; il part tout seul. Descendre du tube et monter dans le vaisseau. A partir de ce moment vous êtes enlevé et le jeu se fait automatiquement. Au bout d'un moment, on se retrouve dans la jungle. Quand vous êtes réveillé, allez près de la carcasse du vaisseau, PRESSBUTTON. Ensuite vers le corps de l'homme, GET CARD. Sortir de l'écran par le haut, derrière les buissons, puis aller en bas à droite. Dirigez-vous vers la petite créature, UNTIE CREATURE. Revenir à l'image d'avant, puis aller vers la gauche en bas. Aller vers les petites herbes bleues claires en faisant bien attention à ne pas les toucher, GET SPORE. Puis sortir de l'écran par le haut; là, être très attentif (un conseil : sauvez la partie de temps en temps) car il faut, pour passer de l'autre côté de l'écran, ne pas toucher les tentacules du monstre sans quoi vous lui serviriez de diner !!! Allez ensuite vers les buissons, GET BERRIES. Puis revenez en sens inverse en faisant toujours attention à ne pas toucher aux tentacules du monstre. Sortez de l'écran par le même endroit d'où vous êtes venu, puis allez à droite, remontez par le petit chemin et sortez de l'écran par le haut à gauche. Allez vers l'objet qui ressemble à une boîte aux lettres, INSERT FORM IN SLOT, GET WHISTLE. Partir par la droite et aller en haut à droite, s'arrêter près du marais, RUB BERRIES ON BODY, aller dans le marais et avancer vers la droite jusqu'à être mangé par le monstre. Sondez ensuite le haut du marais jusqu'à ce que vous commenciez à nager, HOLD BREATH. Sortez de l'écran en nageant par la gauche, puis allez vers le haut, dirigez-vous vers le diamant, GET GEMM. Puis revenez au marais (refaire HOLD BREATH). Allez 2 fois vers la droite, arrêtez-vous près de l'arbre, CLIMB TREE. Puis allez tout le temps à droite jusqu'à vous retrouver prisonnier dans la cage, SLOW, ASK MAN, ASK MAN, TROW SPORE, (n'oubliez pas de marquer 2 fois ASK MAN, ce n'est pas une faute !). Attendez que le monstre soit à terre,

GET KEY, UNLOCK DOOR, OPEN DOOR, FASTEST. Allez près de la pierre, GET ROPE. Puis sortez de l'écran par le haut derrière les buissons, allez à gauche puis encore à gauche et arrêtez-vous près du tronc, CLIMB TREE. Allez au milieu du tronc, TIE ROPE TO LOG, CLIMB ROPE. Descendez le plus bas possible de la corde, SWING. Puis dès que vous êtes assez près du bord de la falaise, appuyez sur la touche F6. Continuez par la gauche, quand vous êtes dans le noir, USE GEM. Puis avancez, après être tombé dans le trou, allez près de la petite pierre près de vous, GET GEM. Puis allez vers le bas, attendez que le chef des créatures ait fait son discours, SAY WORD. Entrez dans le trou, PUT GEM IN MOUTH. A ce moment, vous entrez dans un labyrinthe (voir plan). En sortant du labyrinthe, allez à droite puis en haut à droite. Une fois hors du tourbillon, sortir par la droite (rester dans l'eau), USE WHISTLE, attendre que la bête sorte, puis revenir d'où vous êtes venu et repartir à droite, se mettre devant le rocher troué, GET STONE. Sortir de l'écran par le haut en traversant le rocher. A partir d'ici il va falloir monter sur la plate-forme, en empruntant l'ascenseur de droite. Pour ce faire il faut, dès que le garde se trouvera derrière le pylône de gauche, avancer petit à petit de buissons en buissons vers le pylône et se cacher derrière, THROW STONE. Puis, dès que le garde sera dans l'ascenseur, allez vers le pylône de droite et une fois le garde sorti, entrez dans l'ascenseur. Arrivé en haut, allez à l'arrière droite du vaisseau, OPEN DOOR, PRESS POWER, PRESS ASCENT, TURN DIAL ON VAC, LOOK MONITOR. Allez vers le bas (vous dirigez le manche), dès que vous serez dans l'espace, TURN DIAL ON HAC. Avancez, puis au bout d'un moment, Vohaul prendra le contrôle de votre vaisseau. Quand vous sortez du vaisseau, allez sur la droite, puis entrez dans l'ascenseur, FIVE. Une fois en haut, sortez de l'écran par la droite, puis allez encore une fois à droite, et dirigez-vous vers le bouton près de la porte bleue, PRESS BUTTON. Entrez dans

la salle, GET BASKET, GET OVERALL, GET LIGHTER. Revenez à l'ascenseur, FOUR. Attention, au troisième et au quatrième étage il y a de temps en temps un robot qui fait le ménage et qui risque, s'il vous passe sur le corps, de vous écraser. Pour l'éviter, le mieux est de se diriger vers la porte la plus proche et de taper PRESS BUTTON avant que le robot ne vous attrape, ou alors de revenir à l'ascenseur, de rester dedans, et dès que le robot est passé, sortir vite fait de l'écran (il y a un ascenseur de chaque côté du couloir). Allez à droite 2 fois de suite puis mettez-vous près d'un des boutons, PRESS BUTTON. Entrez dans la salle, allez près du WC qui n'est pas occupé,

votre vaisseau, sortez de l'écran par le bas. Descendez, aller à droite puis à gauche jusqu'au moment où vous serez enfermé, mettez-vous vers le mur de gauche et attendez que le sol se soit presque ouvert sous vos pieds, TIE PLUNGER. Une fois le sol revenu, tapez : LET GO, PUT PAPER IN BASKET, DROP BASKET, LIGHT PAPER. Puis, l'opération finie, allez continuellement à droite jusqu'à vous retrouver devant Vohaul. Quand il aura fini de parler, montez vers lui et attendez d'être réduit à la taille d'un vermisseau. Mettez-vous contre la paroi de la coupole, USE CUTTER. Dirigez-vous vers la ventilation en haut à gauche, puis GO VENT. Allez vers le bouton rouge, PRESS BOUT-



OPEN DOOR. Entrez, GET PAPER. Puis sortez de la salle par où vous êtes entré. Dirigez-vous vers la droite, allez près du bouton, PRESS BUTTON. Entrez dans la salle, GET CUTTER. Puis en partant vers la droite dirigez-vous jusqu'au prochain ascenseur, entrez, TREE. Une fois en bas, allez vers la gauche jusqu'à la première porte, placez-vous près du bouton, PRESS BUTTON. Entrez dans la salle, GET PLUNGER, puis revenez à l'ascenseur, ONE. Une fois en bas suivez le pont et dès que vous vous retrouvez devant

TON. Puis revenez vers la ventilation, GO VENT. Sortez 2 fois de cet écran par la gauche, allez vers l'interrupteur, TURN SWITCH ON ON. Puis mettez-vous sur la console, TYPE ENLARGE. Retournez par la droite dans la coupole en verre. Une fois redevenu grand, allez vers l'écran qui clignote, LOOK SCREEN, tapez le code SHSR. Montez par l'escalier sur votre droite. Une fois en haut, mettez-vous près de la boîte, OPEN BOX, GET MASK, WEAR MASK. Puis continuez le long du couloir jusqu'à la prochaine porte. Allez 2 fois à



gauche, inscrivez (sans confirmer par return) PRESS BUTTON, allez à gauche puis appuyez-vous le plus vite possible du premier bouton et confirmez par la touche RETURN, (vous aviez inscrit press button en avance pour gagner du temps). Repartir par la droite. Vous êtes normalement suivi par un robot, allez continuellement à droite jusqu'à ce que vous arriviez à une entrée avec des rayons rouges de côté, allez encore une fois à droite. Là, le robot ne peut plus vous suivre, car les rayons l'empêchent de passer (il se retrouve au point de départ !). Retournez par la gauche à la porte que vous aviez ouverte mais cette fois marquez ENTER SHIP (vous voilà dans la capsule d'éjection). Ecrivez : PRESS BUTTON, LOOK SHIP, allez près de la coupole d'hibernation en verre, OPEN CHAMBER, ENTER CHAMBER.

et voilà, c'est la fin.....

## GUNSHIP

Code d'identification pour atterrir sur les bases :



ACCENT	:	TRAMPOLINE
BILLBOARD	:	KICKBACK
CROMAGNON	:	MELODRAMA
DAKOTA	:	ONSTAGE
ELECTRA	:	VERTICAL
FOOTHOLD	:	INSOLENT
GRENADIER	:	NOCTURNE
HEDGEHOG	:	LOCKSMITH
IVORY	:	WILLOW
KNOCKOUT	:	PUREBRED
LOZENGE	:	ROMANTIC
MAZURKA	:	YELLOW
NEBULA	:	QUAKER
OVATION	:	UPSTAGE
PENTHOUSE	:	SYMPHONY
QUARTZ	:	ZEBRA

## AMSTRAD

### BATAILLE DES PLANETES

Si tu vois diminuer tes réserves en munitions, essence ou énergie, mets-toi dans l'axe d'une planète, fonce droit dessus pour t'emparer des réserves - représentées par des symboles - qui sont stockées dans des formes géométriques.

## ALIENS

Economise tes tirs pour ne pas te retrouver immobilisé faute de laser.

Evite de tuer des Aliens devant les portes : leur destruction laisse une trace d'acide, rendant ces dernières inutilisables. Quand tu te retrouves devant une porte bloquée, il te suffit de tirer dessus pour te frayer un passage tandis que si tu veux bloquer cette porte, tu dois détruire le boîtier de contrôle, qui se trouve à droite.

Pas de quartier pour les dessins insolites qui ornent les murs de certaines salles : ce sont des larves d'Aliens.

## ARMY MOVES

Ne cherche plus, tape le code : 15372 et tu pourras accéder à la seconde partie d'ARMY MOVES.

## ACADEMY

Pour mener ta mission à bien, il est dans ton intérêt d'équiper ton vaisseau avec le matériel le plus approprié :

- Avant tout, il faut que tu choisisses un bon bouclier et un laser très puissant.

- Pour ne pas te perdre, prends toujours une unité ADF.

- Le choix de la direction est secondaire.

- Plutôt que des fusées, choisis une unité infrarouge, moins précise mais plus éclairante.

## BATTY

Vies infinies et désactive les déviateurs :

POKE &4518,0 : POKE &4526,0  
POKE &52FA,&C9 : POKE &8218,&C9

## DRUID

Energie infinie :  
POKE &2C01,0 : POKE &2101,&C3

## PROHIBITION

Vies, balles et temps infinis :  
POKE &A152,0 : POKE &A157,210  
POKE &A15B,0 : POKE &A15C,0

## WEST BANK

Vies infinies : POKE &92DD,0

## SPECTRUM

### ANARCHY

Nombre de vies : POKE 42405,Nb

### BATTY

Vies infinies : POKE 48440,24

### BLACK LAMP

50 vies : POKE 33607,50

## COMMODORE

### 1942

Vies infinies :  
POKE 5806,234 : POKE 5807,234  
Execution :  
SYS 2640

### AIRWOLF II

Tape les pokes suivants et charge ton jeu.

POKE 16960,0 : POKE 16865,0  
POKE 17145,0 : POKE 17150,0  
Dès que le jeu sera chargé tape :  
250 vies : POKE 49885,250  
Exécution : SYS 49467

### ALIENS

250 Vies : POKE 38408,250  
Exécution : SYS 38233

### BALL CRAZY

Charge le jeu et fais un reset.  
Vies infinies et exécution : SYS 32784

### BIGGLES

Vies et Munitions infinies :  
POKE \$172B,234 : POKE \$172C,234  
POKE \$943,250 : POKE \$21E0,234  
POKE \$21E1,234  
Exécution : SYS \$81C

### BLACK LAMP

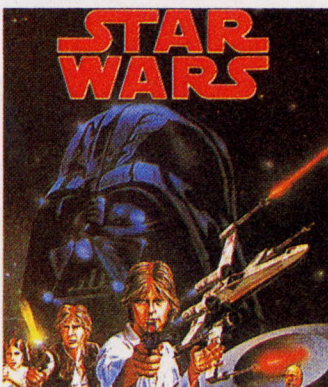
Vies et énergie infinies. Empêche l'ennemi de tirer.  
POKE \$13D4,\$2C : POKE \$1EF8,\$2C  
POKE \$26CA,\$2C : POKE \$284A,\$2C  
POKE \$1CF6,\$2C : POKE \$1DFF,\$00  
POKE \$274B,\$00 : POKE \$2CD7,\$A5  
Exécution : SYS \$040A

### RAMPAGE

Energie infinie : POKE 56693,0

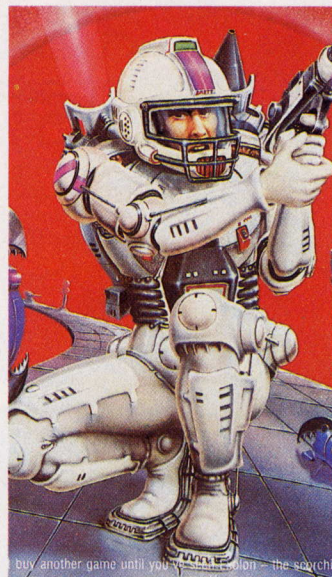
### STAR WARS

Energie infinie.  
POKE \$4E7F,\$2C : POKE \$4F03,\$2C  
POKE \$8881,\$2C : POKE \$8954,\$2C  
POKE \$90D2,\$2C : POKE \$918C,\$2C  
POKE \$B5AD,\$2C : POKE \$C9C3,\$E8  
POKE \$C9CA,\$CA : SYS \$8000



## ESCAPE FROM THE SINGE'S CASTLE

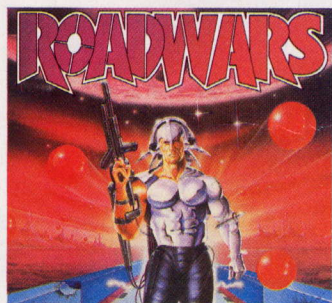
Pour terminer «Doom Dungeon» : Va à droite, pousse en avant, appuie sur TIR deux fois, puis va à droite. Appuie sur TIR, va à gauche, appuie sur TIR, recule, va à gauche, puis à droite, puis encore à droite pour sortir.



## EXOLON

Pour avoir des vies infinies sur EXOLON, il te suffit de choisir la redefinition des touches et de taper le mot ZORBA.

## AMIGA



## ROAD WARS

Pour avoir des vies illimitées il faut jouer à deux joueurs et appuyer sur F1 lorsque le joueur 1 meurt et sur F2 lorsque le joueur 2 meurt, et ainsi plus jamais de game over.

## XENON

Au 2ème secteur, pour arriver jusqu'à la base sans ennemi, il faut se faire tuer par le boyau au début du 2ème secteur, 2ème partie. Une fois écrasé, plus aucun ennemi jusqu'à la base !!!



# ARKANOID



## AMSTRAD

1 'Vies infinies et choix du tableau de fin sur ARKANOID version Cassette  
 10 MEMORY &39AE:CLS:INPUT"FIN DU JEU A QUEL TABLEAU (1-33)";L  
 20 LOAD",&39AF:POKE &39E3,&18:POKE &39E4,&13  
 30 RESTORE 70:FOR I=&39F8 TO &3A13:READ A:POKE I,A:NEXT  
 40 RESTORE 90:FOR I=&BE80 TO &BE91:READ A:POKE I,A:NEXT  
 50 RESTORE 95:FOR I=&8000 TO &8008:READ A:POKE I,A:NEXT  
 60 POKE &BE88,L-1:CALL &8000  
 70 DATA 33,103,91,34,140,1,33,11,58,17,10,2,1,9,0,237  
 80 DATA 176,241,201,26,175,229,69,38,224,232,39,228  
 90 DATA 175,50,243,2,50,116,3,62,0,50,183,2,50,56,3,195,229,69  
 100 DATA 33.255.171.17.64.0.195.175.57

## AMIGA

Après un «game over» appuyez  
 simultanément sur F1 et le  
 bouton gauche de la souris pour  
 reprendre la partie !!!

## AMSTRAD

Vies infinies :  
 POKE &82F3,0

## COMMODORE

12 Pour avoir 87 vies, il te suffit de  
 sélectionner une partie à deux  
 joueurs et de ne pas t'occuper  
 du premier joueur et essaye de  
 jouer le mieux possible avec le  
 deuxième joueur. Selon l'humeur  
 de ton Commodore tu auras peut être 87 vies.

## ATARI

Après chargement du jeu  
 mets-toi en majuscules et  
 tape DEATHSTAR.  
 Pour changer de tableau  
 appuie sur "S".

## SPECTRUM

Jouer sans musique :  
 POKE 34021,21  
 Disparition des bêtes :  
 POKE 34521,24  
 Destruction des bêtes :  
 POKE 35426,127  
 Détriquer la balle :  
 POKE 37422,215  
 Casser les briques plus  
 facilement :  
 POKE 39724,15.  
 Pouvoir toujours mettre son  
 nom dans les HIGH SCORES :  
 POKE 40515,30



## AMSTRAD

```
1 'Vies infinies sur ARKANOID version Disquette
10 B=256*PEEK(&BE43)+PEEK(&BE42):FOR I=B TO B+24
20 POKE B,0:NEXT:CAT:B=0:FOR I=&9000 TO &9080
30 READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
40 IF B=8912 THEN CALL &9000
50 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS"
60 DATA 6,10,33,117,144,17,0,192,205,119,188,33
70 DATA 64,0,205,131,188,205,122,188,33,64,0,17
80 DATA 192,117,62,85,174,119,35,19,122,179,62,85
90 DATA 194,28,144,175,50,243,2,17,124,65,6,6,197
100 DATA 33,71,144,1,30,0,237,176,193,16,244,33
110 DATA 101,144,1,16,0,237,176,195,82,70,32,32
120 DATA 32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
130 DATA 32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
140 DATA 32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
150 DATA 32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,46,83
160 DATA 66,70,0,0
```

## MSX

```
1 REM Vies infinies sur ARKANOID
10 SCREEN 0:KEYOFF:POKE &HFCAB,1:COLOR 15,4,4
20 FOR I=&HC100 TO &HC11C:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
40 IF B<>2921 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
50 BLOAD"CAS":POKE &HC03F,0:POKE &HC040,&HC1
60 DEFUSR=&HC00:A=USR(A)
70 DATA 62,2,50,223,76,62,0,50,16,124,62,218,50,178,153
80 DATA 62,205,50,252,64,33,212,65,34,253,64,195,42,64
```

## SPECTRUM

Pour éviter d'attendre la fin de la présentation pour commencer le jeu : POKE 33427,201

## AMIGA

Pour avoir des vies infinies il te suffit d'appuyer sur F3 pour un seul joueur ou sur F4 pour deux

## SPECTRUM

Pour inverser le but du jeu, il faut juste faire : POKE40254,201 et maintenant ton but est de reconstruire le tableau.

## AMSTRAD

Une fois tapé ce listing te permettra de changer de tableau à chaque fois que tu appuyeras sur "ESC"

```
1 'Changement de tableau en appuyant sur "ESC"
2 ' version Cassette
10 MEMORY &2000:FOR I=&BE00 TO &BE39:READ A
20 POKE I,A:NEXT:LOAD"arkanoid":CALL &BE0B
30 DATA 33,77,191,54,49,35,54,190,195,0
40 DATA 191,33,226,57,54,195,35,54,33,35
50 DATA 54,190,33,64,0,229,33,0,187,229
60 DATA 195,183,57,229,33,145,1,54,228
70 DATA 35,54,91,35,54,209,225,241,243
80 DATA 201,33,177,2,34,131,6,195,229,69
```

## COMMODORE

```
1 REM Vies infinies sur ARKANOID
10 FOR I=49152 TO 49263:READ A
20 POKE I,A-5:NEXT:POKE 49210,79
30 PRINT"PRESSER RETURN PUIS TAPEZ SYS 49152"
40 INPUT P$:SYS 64738
50 DATA 37,49,252,174,5,146,37,213,37,113,250
60 DATA 174,29,146,15,9,174,197,146,16,9,81
70 DATA 104,8,174,42,146,111,5,174,197,146
80 DATA 112,5,81,48,5,174,25,146,111,5,174
90 DATA 178,146,112,5,174,147,138,80,174,6
100 DATA 138,81,167,5,194,76,197,162,147,6
110 DATA 237,229,48,213,250,81,25,178,174,158
120 DATA 146,216,246,81,87,5,174,174,146,122
130 DATA 255,174,158,146,123,255,174,146,146
140 DATA 124,255,174,59,146,125,255,174,14,146
150 DATA 126,255,174,101,146,127,255,81,87,5
```

## AMSTRAD

Vies Infinies sur ARKANOID version disquette avec la multiface II : il faut poker la valeur 00 à l'adresse 20F3.

## SPECTRUM

Vies infinies : POKE 33702,127

Pour pouvoir continuer ta partie après un GAME OVER, il te suffit de mettre comme nom dans le tableau des HIGH SCORES : 'PBRAIN' et après appuyer sur la barre d'espace-

## MSX

Vies infinies : POKE &H7C10,0



## SPECTRUM

SPECTRUM 48K      SPECTRUM 128K

Vies infinies

POKE 37484,0      POKE 37586,0  
POKE 37485,195      POKE 37587,195

Bloquage de la balle quand on la touche

POKE 37643,0      POKE 37748,0  
POKE 37644,0      POKE 37749,0  
POKE 37645,0      POKE 37750,0

Ralentissement de la balle

POKE 37920,0      POKE 38025,0  
POKE 37921,0      POKE 38026,0  
POKE 37922,0      POKE 38027,0

Casse les briques du premier coup

POKE 38372,24      POKE 38473,24

## SPECTRUM 48 K

Tape ce listing pour obtenir des vies infinies, le bloquage et le ralentissement de la balle et le cassage des briques du premier coup.

1 REM Vies infinies, bloquage et  
2 REM ralentissement de la balle,  
3 REM cassage des briques du  
4 REM premier coup sur ARKANOID II.  
10 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 7 : CLS  
20 CLEAR 26000 : POKE 23658,8  
30 PRINT "INTRODUIRE ARKANOID I"  
40 PAUSE 0 : LOAD ""SCREENS\$  
50 LOAD ""CODE : POKE 37484,0  
60 POKE 37485,195 : POKE 37643,0  
70 POKE 37644,0 : POKE 37645,0  
80 POKE 37920,0 : POKE 37921,0  
90 POKE 37922,0 : POKE 38372,24  
100 RANDOMIZE USR 33025

## AMSTRAD

14

Pendant la musique appuies sur les touches **T, A, I** et **O** en même temps.

Le border changera alors de couleur, maintenant quand tu voudras changer de tableau il te suffira d'appuyer sur la touche **"ESC"**.

Vies infinies :  
POKE &32CC,0  
Nombre de vies :  
POKE &3115,Nb-1

## COMMODORE

Tape ce listing pour obtenir des vies infinies et la possibilité de changer de tableau en appuyant sur la touche "RESTORE"

1 REM Vies infinies et changement de  
2 REM tableau en appuyant sur 'RESTORE'  
3 REM sur ARKANOID II  
10 B=0:PRINT CHR\$(147)  
20 FOR I=2816 TO 2920:READ A  
30 POKE I,A-5:B=B+A:NEXT  
40 IF B=12492 THEN SYS 2816  
50 PRINT'ERREUR DANS LES DATAS':END  
60 DATA 167,92,194,22,16,162,133,6,207,21  
70 DATA 252,167,260,159,81,133,6,37,91,250  
80 DATA 174,149,146,245,8,174,6,146,250,8  
90 DATA 81,172,7,174,37,146,89,8,174,167  
100 DATA 146,90,8,174,6,146,91,8,81,5  
110 DATA 13,174,181,146,120,6,174,6,146,121  
120 DATA 6,178,23,213,101,174,178,146,260,14  
130 DATA 167,12,194,210,6,162,5,66,207,21  
140 DATA 252,167,5,165,66,147,255,260,145,256  
150 DATA 260,81,217,11,174,260,146,72,8,81  
160 DATA 93,60,81,217,11

## SPECTRUM 128 K

Tape ce listing pour obtenir des vies infinies, le bloquage et le ralentissement de la balle et le cassage des briques du premier coup.

1 REM Vies infinies, bloquage et  
2 REM ralentissement de la balle,  
3 REM cassage des briques du  
4 REM premier coup sur ARKANOID II.  
10 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 7 : CLS  
20 CLEAR 26000 : POKE 23658,8  
30 PRINT "INTRODUIRE ARKANOID II"  
40 PAUSE 0 : LOAD ""SCREENS\$  
50 POKE 23388,17 : OUT 32765,17  
60 LOAD ""CODE 49152 : POKE 23388,16  
70 OUT 32765,16 : LOAD ""CODE  
80 POKE 37586,0 : POKE 37587,195  
90 POKE 37748,0 : POKE 37749,0  
100 POKE 37750,0 : POKE 38025,0  
110 POKE 38026,0 : POKE 38027,0  
120 POKE 38473,24 : RANDOMIZE USR 33025

## ATARI

Pour avoir des vies infinies sur Arkanoid II, il te suffit si tu as un éditeur de secteur, de rechercher les octets 41524B4C et de les remplacer par 41524B43 ainsi que les octets 030000 par 02FF80.

## AMSTRAD

Pour ralentir la balle il y a un truc très simple, il faut appuyer sur la touche "SHIFT" et la touche "ENTER" en même temps. Tu peux utiliser ce truc autant de fois que tu le veux.

## AMSTRAD

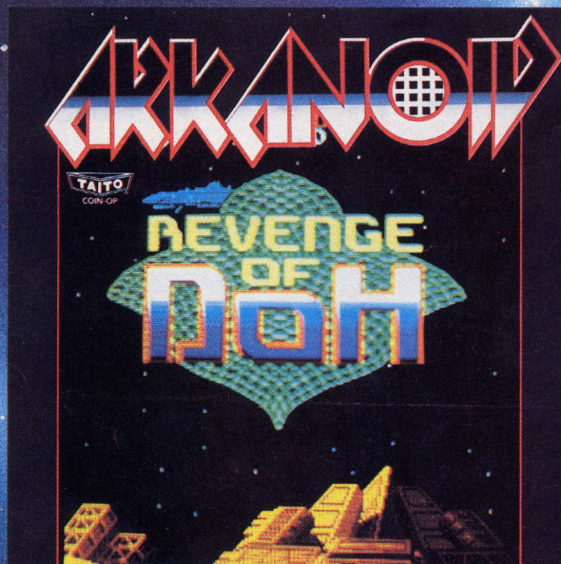
1 'Vies infinies sur ARKANOID II version Cassette  
10 FOR I=&A000 TO &A031:READ A:POKE I,A  
20 NEXT:POKE &A02B,166:ON ERROR GOTO 30  
30 MODE 0:MEMORY &7FFF:LOAD"" &8003:CALL &A000  
40 DATA 33,31,128,1,49,1,17,3,128,62,45  
50 DATA 243,237,79,237,95,174,235,174,235  
60 DATA 119,35,19,11,120,177,32,242,33,37  
70 DATA 160,34,68,128,195,31,128,62,61,50  
80 DATA 204,50,62,3,50,21,49,195,137,48

## COMMODORE

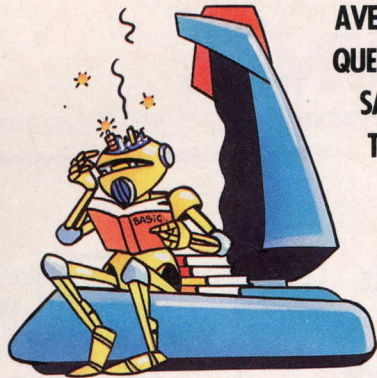
Pour avoir des vies infinies, il te suffit de taper "CHEETAH" dans le tableau des HIGH-SCORES.

## ATARI

Pendant le chargement reste appuyé sur "SHIFT" et tape "MAGENTA", puis appuie sur "RETURN". Pendant la partie appuie sur la lettre "S" pour changer de tableau.







TU RÊVES DE RÉALISER DES JEUX. AVEC DES IDÉES PLEIN LA TÊTE ET QUELQUES BOUQUINS TU AS ESSAYÉ. JE TE PROPOSE UNE INITIATION RÉELLE, PAS SIMPLEMENT UN TEXTE ET UN LISTING, MAIS UNE VÉRITABLE APPROCHE DE LA CRÉATION, SIMPLE ET CLAIRE, QUI SEMAINE APRÈS



PAR FRANÇOIS LE GRIGUER

SEMAINE TE FERA VIVRE À FOND LA FORMIDABLE AVENTURE DE L'INFORMATIQUE EN CRÉANT, TOI-MÊME, DÈS AUJOURD'HUI, JOYSTICK ATTACK ET BIEN D'AUTRES JEUX PAR LA SUITE. IL N'EST PAS QUESTION DE RIVALISER AVEC LES JEUX DU COMMERCE, POUR DÉBUTER IL FAUT ÊTRE MODESTE ET BIEN PROGRAMMER EN BASIC, C'EST DÉJÀ PAS MAL. MAIS PLUS TARD, ON POURRAIT ABORDER L'ASSEMBLEUR. MAINTENANT, SI TU ES DÉJÀ TRÈS FORT, TU PEUX EN PROFITER POUR CONTRÔLER RÉELLEMENT TES CAPACITÉS EN AMÉLIORANT LES SÉQUENCES ET, POURQUOI PAS EN APPRENDRE UN PEU PLUS.

CHAQUE SEMAINE C'EST UN NOUVEAU MODULE DU JEU AVEC UN PLAN :

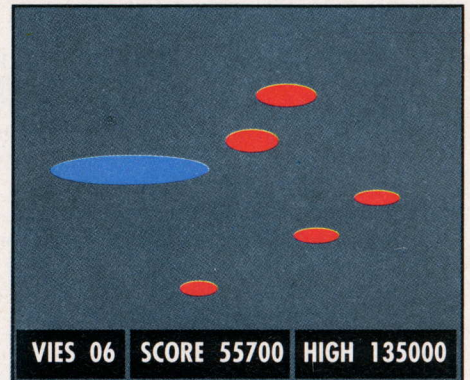
- L'EXPOSÉ RAPIDE DU MODULE À RÉALISER
- LA LISTE DES FICHIERS NÉCESSAIRES À LA SÉQUENCE
- LE DÉROULEMENT LOGIQUE DU TRAITEMENT AVEC UN PETIT ORDINOGRAMME

TU DISPOSES ALORS DE TOUS LES ÉLÉMENTS POUR ESSAYER TOUT SEUL, D'ÉCRIRE ET DE TESTER TON PROGRAMME AVANT LA PROCHAINE PARUTION DE JOYSTICK HEBDO. LA SEMAINE SUIVANTE, TU AURAS LE LISTING DES INSTRUCTIONS AVEC TOUTES LES EXPLICATIONS ET TU CONTRÔLES OU TU CORRIGES CE QUE TU AS PRÉPARÉ. PRESQUE UN COURS PAR CORRESPONDANCE, SUPER NON ?

JE RÉSERVE AUSSI UNE PETITE PLACE POUR UN LEXIQUE DES TERMES ANGLAIS ET LES BASES DE L'INFORMATIQUE ET, SURTOUT, POUR LE COURRIER. JE COMPTE BEAUCOUP SUR TES IDÉES, TES SUGGESTIONS, TES CRITIQUES OU TES QUESTIONS SUR UN POINT MAL COMPRIS. TU M'ÉCRIS, JE TE RÉPONDS ET TOUT LE MONDE EN PROFITE.

ENCORE UNE PETITE PRÉCISION, CETTE INITIATION EST PRÉVUE POUR LES AMSTRAD CPC. SI L'ON VEUT ÊTRE PRÉCIS DANS TOUTES LES EXPLICATIONS, IL FAUT CHOISIR UN MATÉRIEL UNIQUE. PAR CONTRE TOUTE LA PARTIE IDÉE OU LOGIQUE DE PROGRAMMATION RESTÉ ÉVIDEMMENT GÉNÉRALE À TOUS LES MATÉRIELS. INUTILE DE PERDRE PLUS DE TEMPS, TU ES PRÊT ? ON ENCHAÎNE TOUT DE SUITE AVEC LA PREMIÈRE SÉQUENCE DE TON JEU D'ARCADE : JOYSTICK ATTACK

# JOYSTICK ATTACK

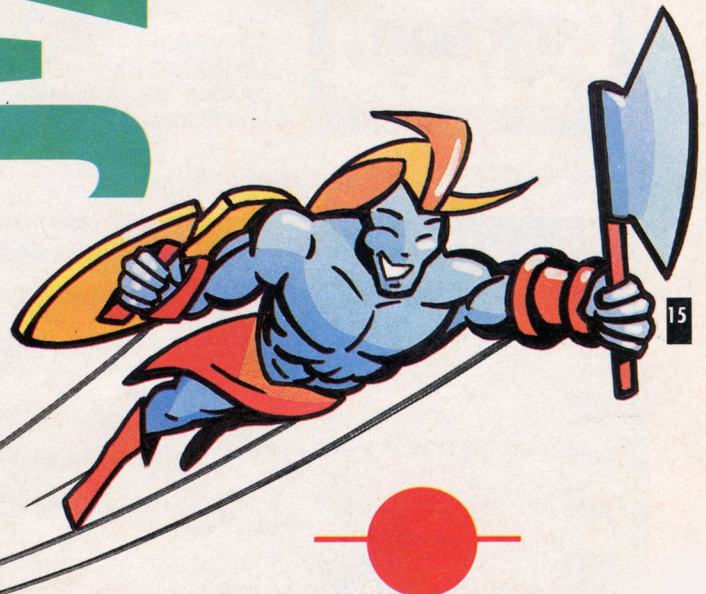


**GENÉRIQUE**  
SCENARIO  
**PAGE DES SCORES**  
TABLEAU DE BORD  
**BONUS**

AUGMENTATION  
DU NOMBRE DES ADVERSAIRES  
**INVERSION FUITE/ATTAQUE**  
GESTION DE L'ENGIN DU JOUEUR  
**GESTION DES ADVERSAIRES**  
CONTROLE DES COLLISIONS  
**FIN DE LA PARTIE (GAME OVER)**

SONS  
**CODE ASCII ET**  
**CARACTÈRES REDEFINIS**

# J'APPRENDS





# UN GENERIQUE ORIGINAL

Ton générique doit être à l'image de ton jeu, c'est à dire animé et dynamique, tout en restant simple à réaliser. Pour le côté simple n'imaginons pas de dessins ou de caractères redéfinis. Utilisons directement les symboles existants sur l'AMSTRAD. Par contre il faut chercher des idées pour avoir quand même un générique original.

Imagine que les coordonnées X et Y de chaque caractère soient définies de manière aléatoire pour aller, ensuite, rejoindre progressivement sa place dans le titre, en changeant de couleur à chaque déplacement. Ça te donne ta première page d'écran :



Une petite attente en fin d'affichage pour envoyer la deuxième page avec ton nom. Toujours pour sortir de l'ordi-



nnaire à peu de frais, la première ligne s'affiche à gauche de l'écran, la seconde à droite et la troisième à gauche. Chaque ligne glisse ensuite vers le centre de l'écran.

Voilà pour les idées. Tu peux bien sûr en avoir d'autres.

## LES FICHIERS

Pour suivre notre plan et prendre de bonnes habitudes on en arrive à la définition des fichiers nécessaires au traitement. La question à se poser c'est de quelles informations a-t-on besoin pour réaliser ce générique selon nos idées. Il s'agit d'un petit inventaire, sans rien oublier :

- les 14 caractères du titre
- la position finale de chaque caractère, c'est à dire les coordonnées X et Y dans le titre en fin d'affichage à l'écran.
- le numéro d'encre de chaque caractère pour permettre le changement individuel de couleur
- les coordonnées X et Y en cours pour assurer le déplacement depuis l'entrée jusqu'à la position finale de chaque caractère

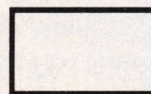
Pour la deuxième page d'écran les besoins se limitent à la valeur de X en cours et au nombre de déplacements pour chaque ligne. On se fait une petite récapitulation de nos fichiers en leur donnant un nom :

## FICHIERS GENERIQUE

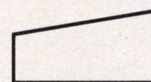
NOM	LONGEUR	TYPE	OBSERVATIONS
titre	14	Alpha	"Joystick attack"
xfin	"	Numérique	Position finale
yfin	"	"	"
coul	"	"	N° encre en cours
posx	"	"	Position en cours
posy	"	"	"

## UN DESSIN NOMME ORDINOGRAMME

Après les idées et les fichiers il s'agit de tracer un schéma du traitement : l'ordinogramme. Pas de phrases mais une suite logique d'opérations avec quelques commentaires permettant de programmer directement parce que toutes les situations sont prévues, tous les tests en place avec leurs branchements. En pratique avec beaucoup d'expérience on limite l'écriture détaillée d'ordinogrammes aux cas particulièrement compliqués mais, pour toi actuellement, il s'agit d'une très bonne discipline qui te fera gagner du temps dans la programmation et la mise au point. On va utiliser six symboles (il y en a beaucoup plus)



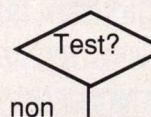
Traitement



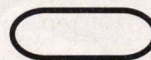
Saisie au clavier



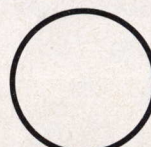
Affichage a l'écran



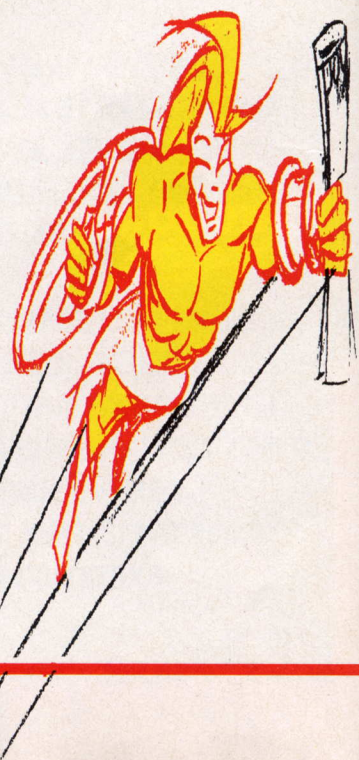
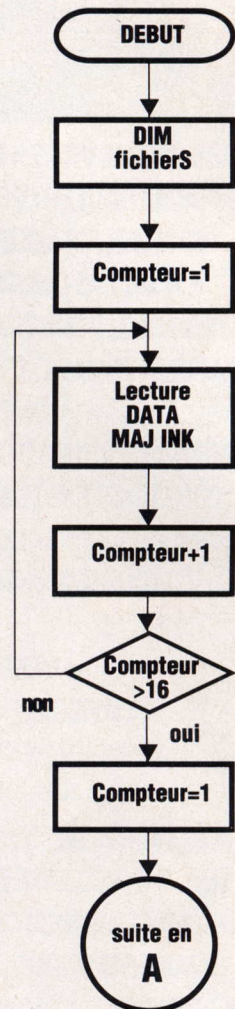
Branchement selon résultat du test: oui/ non



Début/fin de séquence



Renvoi Point Entrée/Sortie





# INITIALISATION DES FICHIERS

L'initialisation concerne tous les fichiers du générique. Déclarer la DIMension, c'est-à-dire la longueur pour les 6 fichiers.

Initialisation des 16 encres utilisées - compteur positionné à 1

Boucle de programme exécutée 16 fois.

Lecture de la couleur donnée (Data) et mise à jour de l'encre (INK)

Le compteur est incrémenté de 1

Si le compteur est plus grand que 16 la boucle est terminée (16 passages)

Cette boucle est identique à la précédente à part le nombre de passages prévu cette fois pour 14 qui correspond à la longueur des fichiers (voir tableau récapitulatif)

Boucle à prévoir pour les fichiers :

titre  
xfin  
yfin

Initialiser le fichier COUL avec les encres de 1 à 14. La valeur du compteur sert directement de donnée.

Initialisation des fichiers POSX et POSY par le tirage d'un nombre aléatoire.

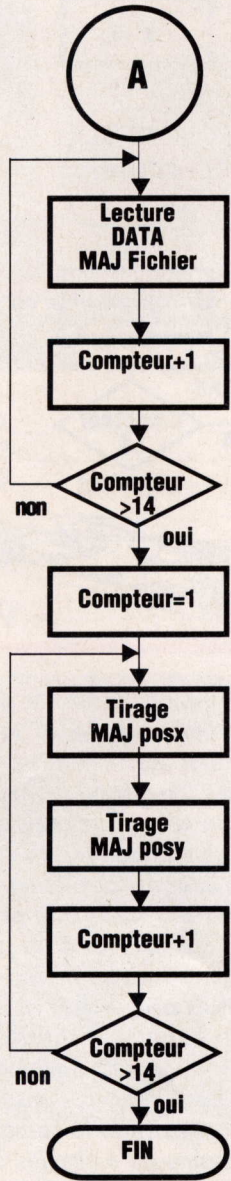
Tirage d'un nombre aléatoire qui doit être compris entre 1 et 20 pour X entre 1 et 25 pour Y.

Le générique étant en mode Ø, tu peux utiliser 16 couleurs simultanées avec 20 caractères sur 25 lignes.

Fin de l'initialisation. Les fichiers sont prêts pour l'animation du titre.

**SI TU AS DES PROBLÈMES ÉCRIS MOI**

**JOYSTICK HEBDO**  
**J'APPRENDS**  
**177, RUE ST HONORE**  
**75001 PARIS**



# POUR QUELQUES DEFINITIONS DE PLUS...

Avant d'aborder les ordinogrammes je te propose quelques explications complémentaires. Pour exploiter un fichier la première étape consiste à le déclarer avec son nom, en y ajoutant le symbole \$ s'il s'agit de caractères et non de valeurs, et avec sa longueur. Ceci permet à l'ordinateur de reconnaître le fichier et, de prévoir, en mémoire, la place nécessaire. L'instruction BASIC à utiliser est DIM (comme DIMension) et, voici comment s'effectue la déclaration de nos fichiers:

```

DIM titre$(14)
DIM xfin(14)
DIM yfin(14)
DIM coul(14)
DIM posx(14)
DIM posy(14)
  
```

Ces instructions figureront dans les listings, la semaine prochaine, avec tous les commentaires.

# DONNEES A ENTRER DANS LES FICHIERS

	NUMÉRO D'ORDRE DANS LE FICHIER													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
titre	J	O	Y	S	T	I	C	K	A	T	T	A	C	K
xfin	3	5	7	9	11	13	15	17	5	7	9	11	13	15
yfin	11	11	11	11	11	11	11	11	15	15	15	15	15	15
coul	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
posx	valeurs définies par un nombre tiré au hasard (1 20)													
posy	valeurs définies par un nombre tiré au hasard (1 25)													

Toutes les données de titre, xfin et yfin sont intégrées au programme sous la forme de lignes DATA (donnée), comme, par exemple, la ligne DATA pour le fichier titre:

```
DATA J,O,Y,S,T,I,C,K,A,T,T,A,C,K
```

L'initialisation consiste à transférer les DATA vers les Fichiers. Une dernière définition indispensable à la compréhension des ordinogrammes:

# QU'EST-CE QU'UNE BOUCLE DE PROGRAMME ?

Il s'agit de pouvoir répéter plusieurs fois un ensemble d'instructions. Le procédé est simple:

- créer un compteur avec une valeur d'origine au début de la séquence à répéter
- en fin de séquence prévoir l'incrément (augmentation) du compteur
- tester le compteur pour définir si le nombre prévu de répétitions est réalisé

**si NON nouvelle exécution de la séquence**  
**si OUI passage à la suite du programme**

Tu verras, par la suite, d'autres possibilités concernant le compteur de boucle.









# CONCOURS

# Loriciels

Ce mois ci, avec LORICIELS et 944 TURBO CUP, vous allez gagner des lots fantastiques.

### 1er Prix:

Le plus complet et le plus performant des DISCMAN TUNERS SONY, avec ses 21 plages programmables et, ses 10 stations FM mémorisables sur le tuner synthétiseur.

### Du 2eme au 11eme prix:

Choisissez, pour votre ordinateur, un des meilleurs softs édités par LORICIELS: BILLY 2, PHARAON, FUSION 2, SPACE RACER, MATA HARI, STAR TRAP, MACH 3, TURBO CUP, BOB WINNER, MISSION, A 320

### Du 12eme au 50eme prix: un Tee Shirt LoricielsTeam

La seule chose que vous ayez à faire, est de répondre aux 6 questions, sur le coupon de cette page, et de le retourner avant le 7 Decembre à

JOYSTICK hebdo  
Concours Loriciels  
177 rue Saint Honoré  
75001 Paris

Liste des gagnants dans notre numéro du 14 Decembre.



### QUESTIONS

1 René METGE est-il de nationalité:

- Polonaise
- Belge
- Française

2 L'animal fétiche de LORICIELS est-il:

- un dragon
- un chat
- un kangourou

3 Le Trophée 944 Turbo Cup auquel participe René METGE se déroule

- sur un seul circuit
- sur plusieurs circuits

4 Le logiciel 944 TURBO CUP de LORICIELS est:

- une simulation
- un jeu d'aventure
- un jeu de réflexion

5 Dans une course automobile comme 944 TURBO CUP, les «essais» servent à:

- dépasser un maximum de concurrents pendant 1 tour de circuit
- déterminer votre place sur la grille de départ
- faire le moins de fautes possible.

6 QUESTION SUBSIDIAIRE:

Combien de bulletins de participation à ce concours seront parvenus, au total, à la rédaction de JOYSTICK HEBDO?

## COUPON REPONSE

UNE SEULE REPONSE PAR QUESTION

1	_____	4	_____
2	_____	5	_____
3	_____	6	_____

Nom \_\_\_\_\_ Prenom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Cp \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_

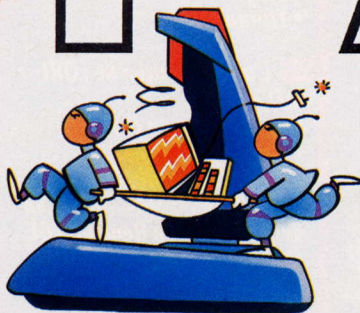
Ordinateur \_\_\_\_\_





# joystick

# secours



QUESTIONS

## Mission impossible.. ?

**Vous êtes perdu, dans un jeu, ou un branchement ? 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....**

### POLICE QUEST

Daniel  
Q.10014  
Quel est le numéro de téléphone pour appeler un taxi. Merci d'avance à mon sauveur.

### WAY OF THE TIGER

Marc  
Q.10015  
Comment faire pour aller plus loin que le corps à corps avec son double.

### F-18 INTERCEPTOR

Frank  
Q.10016  
Je sélectionne la mission 5 pour accéder à la mission supérieure, mais que faut-il faire à la mission 5 pour accéder aux autres missions ?

### EXPLORA

Stephane  
Q.10017  
Faut il faire l'Egypte ou le Mexique apres l'Inde ? J'ai poussé toutes les pierres, je me fais tuer ! Au Mexique où sont la bague et le temple ?

### CRASH GARRET

Houaria  
Q.10018  
Je n'arrive pas à trouver le coffre, qu'y a t'il dedans ? Comment revenir à la clinique après y être parti ?

### DEJA VU

Eric  
Q.10019  
Comment prendre la clé, comment ouvrir le placard qui est dans le bureau, quels sont les objets utiles dans le bar pour la suite du jeu ?

### MAITRE DES AMES

Alain  
Q.10027  
Je patauge tant que je peux, c'est difficile d'aller d'une porte à l'autre, puis d'une deuxième pour revenir à la première. Je ne comprends pas le principe.

### CRASH GARRET

Pierre  
Q.10028  
Comment obtenir le revolver de Lotta ?

### MAITRE DES AMES

Gerald  
Q.10029  
J'ai réussi à trouver MALTOR ou quelque chose comme ça qui est venu avec moi, je suis sorti du labyrinthe et maintenant comment trouver BALDIGORN ? Je suis revenu aux cuisines royales face au cuisto.

### THE PAWN

Mickaël  
Q.10030  
Dans le jeu, comment trouver la lumière, je voudrais la solution exacte pour récupérer la lumière qui est soit disant dans une souche d'arbre.

### ANNEAU DE ZENGARA

Yves  
Q.10031  
Au 4ème étage, mon ordinateur fait un reset à l'arrivée dans une salle. Est-ce normal ?

### LE MANOIR DE MORTE-VIELLE

Baia  
Q.10070  
Comment sortir de la crypte sans se faire poignarder ? A quoi sert la côte de maille ? Peut on se servir du revolver ?

### IMPACT

Thierry  
Q.10071  
J'aimerais avoir quelques mots de passe pour pouvoir accéder plus vite aux tableaux suivants, merci .

### MISSION

Manuel  
Q.10072  
Comment avoir des vies infinies pour MISSION ?

### BUCK ROGERS

Mylène  
Q.10073  
Comment avoir des vies infinies pour BUCK ROGERS AND THE PLANET OF ZOOM ?

### SUMMER GAMES II

Huguette  
Q.10074  
J'aimerais bien des trucs pour faire du kayak et de l'escrime dans SUMMER GAMES II.

### MARBLE MADNESS

Yannick  
Q.10075  
Comment peut on passer la plaque pivotante du 6ème tableau ?

### MGT

Henri  
Q.10076  
J'aimerais bien



avoir les solutions de MGT.

### DEFENDER OF THE CROWN

Thomas  
Q.10077  
J'aimerais connaître des trucs et astuces pour Defender of the crown sur IBM PC.

### GATO

Thomas  
Q.10078  
Comment faire fonctionner le sous-marin dans GATO ?

### COBRA

François  
Q.10002  
Quelle est la mission dans COBRA ?

### SHORT CIRCUIT

Daniel  
Q.10004  
Où se trouvent les cigarettes pour éteindre l'ordinateur central ?

### GREAT ESCAPE

Gäel  
Q.10005  
Dans le jeu GREAT ESCAPE quelle est l'utilité de la nourriture, de l'appareil radio, des outils, de la bouteille et du colis de la Croix Rouge ? J'ai ramassé ces objets ainsi que deux clés (une qui se trouve à côté de la salle à manger et l'autre sous la tour de contrôle), le costume, la lanterne et la pelle. Comment dois-je faire pour sortir ?

### CAULDRON II

Marlène  
Q.10007  
Où se trouve le livre ? J'arrive à attraper tous les objets sauf celui-ci.

### NIGEL MANSELL

Carole  
Q.10009  
J'ai acheté le jeu NIGEL MANSELL Grand prix. J'ai un problème car quand je vais trop vite dans les virages, ma voiture fait un tête à queue. Est-ce que quelqu'un peut me dire s'il y a une façon de récupérer le contrôle de la voiture, si oui comment ?

### BASKET MASTER

Francis  
Q.10013  
Il y a quelques jours, j'ai eu le

jeu BASKET MASTER sur Amstrad, l'option 5 (qui permet la redéfinition des touches) figurant dans la notice ne fonctionne pas. Pourquoi ?

### TOW ON TWO

Alphonse  
Q.10001  
J'ai le jeu TOW ON TWO sur mon Commodore 64 et, à la fin de la partie, je n'arrive pas à revoir les statistiques de tir ainsi que, entre autre, l'affichage du high score.

### KUNG-FU MASTER

Bruce  
Q.10003  
Comment tuer le gardien du 4ème étage dans KUNG-FU MASTER sur Commodore ?

### BARBARIAN

Monique  
Q.10006  
Comment peut-on tuer le magicien qui n'apparaît que lorsque tous les ennemis sont éliminés sur Commodore ?

### NOSFERATU

Georges  
Q.10008  
Si comme on me l'a dit, dans la première partie de NOSFERATU, les écrits ne sont presque jamais à l'étage en haut et comme ceux-ci sont l'unique source de lumière avec une lampe; où sont donc les allumettes ? D'autre part comment peut-on tuer les vampires ? A quoi servent l'épée et le crucifix (Commodore) ?

### ANTIRIAD

Rodrigues  
Q.10010  
Que faut-il faire dans l'ARMURE SACREE D'ANTIRIAD

### EXPLORER

Michel  
Q.10012  
Je possède le jeu EXPLORER et j'ai déjà fait le tour des tableaux, mais je n'ai toujours pas compris quel était le but du jeu.

### GREEN BERET

Jacques  
Q.10011  
Je suis bloqué au tableau où il y a des hélicoptères. Comment les détruire ?

## REPONSES

### COBRA

Joystick  
R.10002  
C'est de se débarrasser des méchants de chaque tableau, de manger les hamburgers et de trouver la jeune fille. A la fin du troisième tableau, tu dois éliminer le chef des ennemis qui sort de l'égout. Ensuite tu recommences à nouveau.

### SHORT CIRCUIT

Joystick  
R.10004  
Les cigarettes se trouvent sur un écran un peu à l'écart dans la deuxième zone de haute sécurité, dans une chambre qui se trouve juste à côté de la sortie et dans laquelle il y a des gardiens.

### GREAT ESCAPE

Joystick  
R.10005  
La nourriture sert à distraire les chiens, et la bouteille contient du poison pour les tuer. Les outils servent à forcer la porte. Dans chaque colis tu trouveras : le chocolat (nourriture), les tenailles pour couper le grillage, le sac qu'il faut avoir pour l'évasion et la boussole pour s'orienter. Lorsque tu auras réuni tous ces objets, dégage la terre du tunnel avec la pelle pour pouvoir aller, dès qu'il fera nuit, jusqu'à la zone d'entraînement. Une fois là, il faut couper l'enceinte avec les tenailles et fuir avec le sac, la boussole et les documents.

### CAULDRON II

Joystick  
R.10007  
Un enfant se trouve au sommet de la tour la plus haute. Pour arriver là, tu devras monter par la chambre du roi. Une fois là, tu devras atteindre l'ouverture qui se trouve à droite, dans le toit ; continue ensuite à monter vers la partie la plus haute et tu trouveras le livre si recherché.

### NIGEL MANSELL

Joystick  
R.10009  
Oui, il est possible de rattraper un tête à queue, il te suffit de freiner et de rétrograder tout en braquant dans le sens inverse du dérapage de ta voiture.

### BASKET MASTER

Joystick  
R.10013  
Ceci est tout à fait normal car l'option n'existe pas sur AMSTRAD, l'erreur est due au fait que la notice prévue pour tous les ordinateurs est la même.

### TOW ON TWO

Joystick  
R.10001  
Il semblerait que ces caractéristiques du jeu n'existeraient que dans la version disquette, car, en effet, il n'y a aucun moyen d'obtenir les pourcentages ni les résultats statistiques du jeu.

### KUNG-FU MASTER

Joystick  
R.10003  
Tu dois te placer entre les deux bossus et donner des coups de poings à celui de droite.

### BARBARIAN

Joystick  
R.10006  
Lorsqu'il te jettera un sort en hauteur, il faut que tu roules vers lui et lorsqu'il jettera un sort vers le bas, tu devras sauter vers le haut. Quand tu seras à côté de lui, ton épée te suffira pour le tuer.

### NOSFERATU

Joystick  
R.10008  
Les écrits se trouvent au dernier écran de la bibliothèque, dans une chambre cachée, à laquelle on peut accéder au moyen d'une petite échelle, seulement en posant celle-ci sur un point fixe du mur. Pour tuer les vampires prend l'épée et presse le bouton, tu les tueras, les autres objets ne servent à rien.

**JOYSTICK SECOURS**  
**177, rue St-Honoré**  
**75001 PARIS**





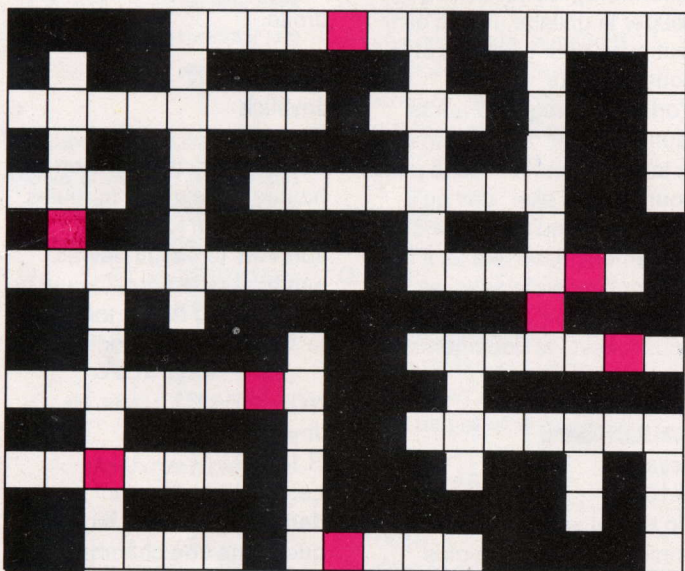
EUX...



**KIM WILDE CLOSE**

- Hey Mr Heartache
- You Came
- Four Letter Word
- Love In The Natural Way
- Love's A No
- Never Trust A Stranger
- You'll Be The One Who'll Lose
- European Soul
- Stone
- Lucky Guy
- Hey Mr Heartache (12" version)

**50 K7 de  
KIM WILDE  
A GAGNER**



- 3 lettres: ARA - GAC - SDI
- 4 lettres: EXIT - GUTZ - PAWN
- 5 lettres: IBALL - LUXOR - RAMBO
- 6 lettres: ARCANA - BATMAN - BIRDIE - WERNER
- 7 lettres: DRACULA - NEMESIS - PACLAND - WIZBALL
- 8 lettres: HERCULES - JOE BLADE - PAPERBOY  
PINGPONG - LAZERTAG
- 9 lettres: BOMBSKARE - HELLOWOON

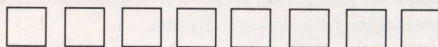
APRES AVOIR REPLACÉ TOUS LES MOTS DE LA LISTE, IL SUFFIT DE REMETTRE DANS L'ORDRE, LES LETTRES QUI SE TROUVENT DANS LES CASES ROUGES, POUR TROUVER LE "JEU MYSTERIEUX".

ENVOIE TA RÉPONSE EN DÉCOUPANT OBLIGATOIREMENT LE BULLETIN CI DESSOUS À

**JOYSTICK JEUX**  
**177 RUE SAINT HONORÉ**  
**75001 PARIS**

ET LES **50 PREMIERS GAGNANTS** RECEVRONT CETTE SUPER K7 DE KIM WILDE. CETTE SEMAINE LE JEU MYSTERIEUX A 8 LETTRES.

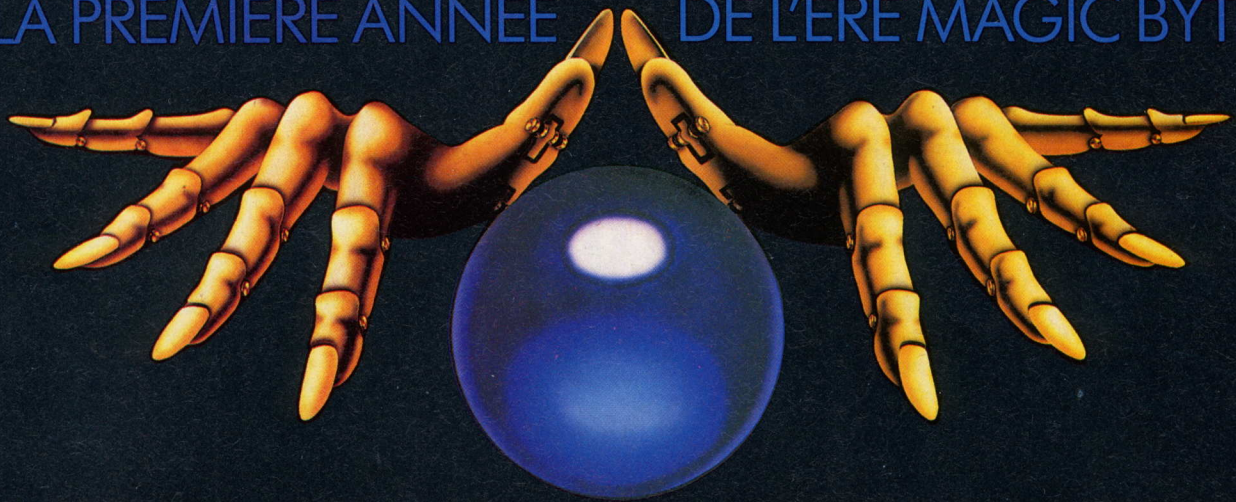
**JEU MYSTERIEUX DU 9 NOVEMBRE**



Nom \_\_\_\_\_  
 Prénom \_\_\_\_\_  
 Adresse \_\_\_\_\_  
 CP \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_  
 Age \_\_\_\_\_ Ordinateur \_\_\_\_\_



LA PREMIERE ANNEE DE L'ERE MAGICBYTES



# FORCES MAGIQUES

4 SUPER HITS POUR LE PRIX D'UN  
(POUR CPC 5 JEUX)

Carsten Borgmeier (ST-Computer): «Une occasion sensationnelle pour les collectionneurs!»

Matthias Siegl (ASM): «Une affaire en or à portée de tous.»

Amiga  
Atari ST  
C64 Disc/Cass  
CPC Disc/Cass



S.F.M.I.  
ZAC DE MOUSQUETTE,  
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE  
TEL. 93427145

LA PANTHERE ROSE  
WESTERN GAMES  
CLEVER & SMART (Amiga, ST, C64)  
VAMPIRE'S EMPIRE (CPC)  
OPERATION NEMO (CPC)  
DAKAR 4x4 (CPC)



## C'EST TOMBE DEMAIN

**SIMULATOR ONE** - Dans la lignée de MACADAM BUMPER, ERE INFORMATIQUE propose une simulation de billard français. Le joueur peut effectuer tous les coups qu'il désire à l'aide du réglage de tous les paramètres. Préparation de la partie. Pour composer la partie de votre choix, il suffit, avec la souris, de cliquer les différentes options : Nombre de joueurs (1 ou 2) . Choix de cannes (3 sortes). Vision de la partie en 2 dimensions (vue du haut) ou en 3 dimensions (perspective) en tournant autour du plateau de



jeu. Il convient ensuite de régler le coefficient de frottement des bandes, le rebond, le glissement, et le roulement de la boule. - Et comment fait on pour la partie? Avant chaque nouveau coup, les boules peuvent être lancées comme le joueur le désire, ce dernier peut se déplacer autour du plateau de jeu en le faisant pivoter, contrôler la force de tir, l'angle et la manière de frapper la boule. Simulator one est accompagnée d'une démonstration composée de coups d'anthologie.

Auteurs : F. AUTECHAUD, P. RULLEAU, L.P. GILLIARD, G. VAYSETTES . Pour C64, ATARI ST et PC . Prix : 299 francs . Sortie avant NOËL, peut-être.

**THE TEMPLE OF THE FLYING SAUCERS** - Vers la fin du troisième millénaire terrestre, longtemps après l'apocalypse, plusieurs races vivent sur la terre. Des humains dégénérés et super-



stitieux, réunis en villages de mutants physiques, vivent en bandes nomades. Des tuners ou mutants psychiques, surdoués et télépathes, tissent à travers le monde un réseau de communication secret. Des enfants mutants naissent parmi les

humains. Dès que l'on soupçonne leur état, ils sont pourchassés et mis à mort, surtout si ce sont des mutants psychiques. Pour protéger ces enfants, les tuners adultes les kidnappent, les élèvent et les intègrent à une gigantesque société secrète - LE NETWORK - qui s'est attribué un rôle d'observation du monde, un rôle de police au sein des différentes communautés, privées de lois. Peu à peu, LE NETWORK tend à vouloir dominer de manière occulte le reste de la planète.

Auteurs A. VON SPACECRAFT, P. DUBLANCHET, M. RHO. Editeur : EXXOS pour ATARI ST, AMIGA et PC. Prix 249 francs et CPC 220 francs. Sortie Novembre/Décembre prochains.

Pour les français : LORICIELS sort début novembre **A320**, un jeu mi-aventure, mi-simulateur de vol ! Ainsi que **STAR TRAP** un jeu d'aventure pure et dure, et **FUSION 2**, un aventure/arcade. Pour les autres : sachez qu'**US GOLD** prépare plein de softs, car nous arrivons dans les derniers cents mètres avant Noël et les éditeurs de tous bords vont attaquer très fort ces mois-ci.

EXXOS a déclaré ouverts les JEUX INTERSIDERAUX. «**PURPLE SATURN DAY**», présenté au FESTIVAL DE LA MICRO par ses auteurs Rémi HERBULOT (programmeur) et Didier BOUCHON (graphiste) vous entraîne dans quatre épreuves : RING PURSUIT : Une fantastique course dans les anneaux de SATURNE remplis de météores et de carcasses d'engins spatiaux. BRAIN BOWLER : Une boule d'énergie qui rebon-



# ZOOM



dit sur le mur cerveau. TIME JUMP : à l'aide de la catapulte géante, un fabuleux saut en longueur dans le temps. TRONIC SOAPER : Une chasse à l'énergie en voiture tronique qui tourne à quatre vingt dix degrés. Sortie en Janvier pour ATARI ST, AMIGA, CPC, PC et C64.

**MATA-ATARI** - De nombreux personnages historiques ou de légendes ont été adaptés pour les jeux micro. Il en est un qui restera toujours un mystère et qui évoquera dans l'esprit de chacun le luxe des salons rétros décorés de plantes vertes sur un fond musical de Charleston. Les robes taille basse et les longs colliers de perles nous rappellent les aventures politico-espionno-érotiques de MATA-HARI. Fusillée en 1917, l'espionne aux charmes fous laissera bientôt planer sur vos écrans un parfum de rêve et d'intrigues. LORICIELS a décidé de sortir et diffuser à l'échelle internationale, les aventures de la fameuse espionne. Les premières versions sortie sur ATARI ST et AMSTRAD.

**TEST CHOC!!!** **TURBO CUP** est un soft français! Qu'y a t'il d'étonnant à ça, me direz-vous? Eh bien, savez-vous, une fois, que ce logiciel est excellent!



**TURBO CUP** de LORICIELS est le nom de courses de voitures organisées par PORSCHE où des pilotes de renom comme René METGE, Jacques LAFFITE et autres s'affrontent au volant de PORSCHE 944 TURBO CUP, ( d'où le nom ). Vous allez donc prendre le volant d'une PORSCHE et courir sur l'un des quatre circuits de votre choix: PAUL RICARD, MAGNY COURS ou DIJON-PRENOIS. (Il en a oublié un.NDLR). Un tour de qualification à fond la caisse et vous vous retrouvez sur la grille de départ au milieu de vos adversaires, pas vraiment décidés à vous laisser gagner. Le graphisme est superbe, ( images digitalisées ), le son est bon ( sons numérisés ), le scrolling est un tout petit peu saccadé à mon goût mais reste très correct et suffisamment efficace pour rendre la notion de vitesse; quant à la musique du générique, ( digitalisée elle aussi ! ), j'ai craqué complètement, car grâce à une nouvelle technique, elle est longue, longue comme on aimerait en voir plus souvent !!! Bref, LORICIELS nous sort un futur peut-être best-seller. Pour 250 frs vous avez : le soft (heureusement !) et un modèle réduit de la PORSCHE 944 TURBO CUP LORICIELS. (Toute pub pour PORSCHE dans ce soft n'est que pure coïncidence). Ca tourne sur : ATARI ST ( superbe version ), AMIGA, AMSTRAD et sur compatible PC.

## MARCHE AUX PUCES

### LE FESTIVAL DE LA MICRO

La deuxième édition du FESTIVAL DE LA MICRO



s'est tenue, porte Champerret, les 14, 15 et 16 octobre dernier, nous réservant quelques étranges surprises! Première



surprise, et de taille, un seul constructeur était présent: **ATARI!!!** Après avoir vainement cherché COMMODORE, AMSTRAD, THOMSON ou toute autre marque de micro-informatique, je me suis demandé si je n'étais pas à une ATARI expo déguisé! Deuxième surprise, non content d'être seul, ATARI occupait 50% de la surface du salon ! Troisième surprise! Il est plus facile de trouver du foin dans une aiguille de meule que de nouveautés dans le micro de la festival (comprenez qui veut)! Seul ATARI, (encore lui) a su tirer son épingle de la meule d'aiguille, avec quelques news. Bon on attaque!!! Commençons par ATARI ( au hasard ! ) qui sortait pour la

première fois ses nouveaux disques durs, joliment dénomés MEGAFILE 30 (30 Mo) et MEGAFILE 60 (60 Mo), j'ai testé pour vous le 30, et je peux vous dire que cela va vite et bien! Le 30 megas coûte 4990 frs quant au 60, vous le saurez plus tard. ATARI présentait aussi une nouvelle imprimante matricielle la SMM 810 (pour être plus précis, il s'agit d'une STAR LC-10 avec marqué ATARI dessus !) et comme news: Les 68030 devraient arriver très bientôt. ( On ne parle plus que d'eux dans les rangs ATARI ), le portable n'est plus un bruit de couloirs mais un projet très sérieux, qui devrait lui aussi aboutir bientôt et peut être également, si l'on est sage, un super MEGA ST avec, d'après les



premières informations, une palette de couleurs effarante, affaire à suivre... Evènement du salon: **EXXOS**, dieu tout puissant des programmeurs et guide des pauvres **ERE...INFORMATIQUE**, nous a sortis de sa chair (certes métallique), une création divine nommée : **PURPLE SATURN DAY**. Il s'agit d'un jeu galactique issu directement de l'Arche du



capitaine BLOOD qui en reprend une présentation identique. (test dans une autre colonne!). Pour recevoir cette offrande de la divinité siliciumique, ne cherchez pas dans le dico, ERE a du sacrifier, à la hache, un AMSTRAD 664 au cours d'une soirée fort arrosée. Sachez toutefois qu'il était prévu que ce soit un ST... Des pressions occultes ont évité que ce sacrilège ne soit commis en la présence du public!!! ATARI manque vraiment de fantaisie! Plus loin, de l'autre côté

du mur, dans l'autre suivante, TITUS présentait une superbe FERRARI 328 GTB, accompagnée d'images de **CRAZY CARS II** qui a l'air pas mal du tous ( mieux que le 1 en tout cas ) et **OFF SHORE WARRIORS** disponible dès maintenant en G.B. Et pour finir le tour d'horizon, MICROIDS présentait **IRON TRAC-KERS**, une course de quads, ainsi que **DOSSIER KHA** un jeu d'aventure qui n'a pas l'air trop mal.

## LA VIE DES BOITES

INFOGRAMMES ET LA PUB - La société INFOGRAMMES qui a distribué entre autres jeux passionnants «LES PASSAGERS DU VENT» et « PROHIBITION » a confié son budget de publicité à l'agence R.D.B. Nous verrons bientôt fleurir leurs pages de réclame dans la presse spécialisée ainsi que leurs spots de pub à la télévision. Voilà donc, enfin, de la vraie publicité pour micro! Prions pour ne plus subir les annonces couleures représen-

tant les boites et autres habituels emballages de jeux. La création publicitaire va pouvoir délier et pondre quelques double-pages dignes et belles. Budget estimé : entre 5 et 10 millions de francs. A dépenser bien sûr!

Philippe ULRICH, Directeur de Collection chez ERE INFORMATIQUE, a défini les grandes tendances de la collection qui sortira pour NOEL. Vous pourrez reconnaître d'un seul coup d'oeil les produits EXXOS : Un scénario sophistiqué toujours puisé dans l'univers de

la science fiction et du fantastique, le tout sanglé dans une réalisation technique et graphique traduisant les subtilités du récit. Chaque sortie de modèle ou plutôt de logiciel fera l'objet d'une cérémonie incantatoire. Philippe ULRICH et ses ouailles tentent de garder secret le lieu et le contenu de la prochaine cérémonie. Cependant nous sommes en mesure de vous annoncer que le prochain sacrifice aura lieu à DALLAS, ne le répétez surtout pas.

# ZOOM

RUBRIQUE DU JOYSTICK ENCHANTE

réalisée par HENRI LEGOY AVEC DANIEL CROISILLE et CYRIL DREVET.

## LE MIROIR AUX ILLUSIONS



Êtes-vous allés au SIGGRAPH à ATLANTA, ou alors à PIXIM à la Villette? Non? Alors vous avez raté tout ce qu'il faut connaître pour briller en société en ce mois de novembre. «TIN TOY» réalisé par la société PIXAR, a été présenté au public avide pour la première fois

en Europe sur grand écran et en super son canon. Après «LUXO JUNIOR», histoire de lampes de bureau, et «RED'S DREAM», histoire d'un monocycle qui rêve de vedettariat, «TIN TOY» nous fait pénétrer dans une chambre d'enfant, pour découvrir un au-

tomate-jouet mécanique terrorisé par un bébé baigneur celluloïd monstrueux. La mise en scène et les cadrages font appel à toutes les techniques du film d'épouvante: contre plongée sous le bébé nous donnant le point de vue du jouet, travelling suivant le

héros terrorisé dans sa fuite éperdue, cadrages raz du sol pour renforcer la personnalité et la monstruosité de notre bébé KING KONG, éclairages vifs et contrastés donnant plus de réalisme à ce film inhumain. La bande son, elle même est bien travaillée et

confirme la volonté des auteurs du film de s'approcher le plus possible de la qualité artistique du cinéma. Ce film est remarquable également pour la qualité de l'animation du bébé. Le regard de l'enfant est extrêmement troublant tant il donne l'impression

d'être dirigé par sa propre intelligence. En fait, ce sont les muscles du visage qui, gérés par un système expert faisant appel à un modèle comportemental permettent d'avoir une expression dans le regard. Etonnant, non?





# annonce

## AMIGA

### CONTACT

SUISSE N°2000137  
Cherche correspondant pour échanger des Softs (pas de débutant) The Beach Boys, Alain GAILLARD 30 bis rue d'Orbe, 1400 YVERDON SUISSE Tel.: (024)21.03.50.

54 N°2000115  
Cherche contacts sur Amiga France ou Etranger pour échange Logiciels domaine public. Pour tous renseignements écrire à : Christian DEVAUX 8 Rue d'Alsace 54360 MONT/MEURTHE (merci de ne pas téléphoner).

80 N°2000034  
Logiciels, une cinquantaine, a vendre ou a louer, bas prix, classiques and news, pour débutants ou jeunes amigatés. Tel.: 22.89.69.85. Achète aussi Mater. Canon X07.

80 N°2000114  
Recherche contacts sur Amiga, connaissant la musique, la programmation et le graphisme pour supers projets, a bientôt : CAUMARTIN David, 2 Rue du Leu, 80132 BUIGNY-L'ABBE. Tél.: 22.28.05.15. Réponse assurée.

### ECHANGE

27 N°2000013  
Echange jeux sur AMIGA 500. Possède Bubble Bobble, Fire & Forget, Three Stooges, Vixen, Pandora... Achète aussi Jeux C64 en K7. Quéré J-Marie : 8, Rue du Prat 27100 VAL DE REUIL... Tel.: 32.59.34.47.

57 N°2000092  
Echange News Amiga. Possède contact étranger (USA, NORV. SUISSE. etc) vend Digitaliseur 28HZ très bonne qualité! : Armand SPINA 6 Rue du Général Gouraud 57158 MONTIGNY/METZ Tél.: 87.50.25.47.

59 N°2000017  
Cherche contact pour échanger des trucs et astuces pour des jeux et aussi des programmes. Vend C128D + Nbreaux Disk + Joys

= 2200 F + MPS803 = 1000 F. Tel.: 27.76.04.93. Laurent LEFEBVRE 210 Rue Henri Barbusse. AUDRY. 59540.

### VENTES

72 N°2000011  
Vends C128 + Ecran couleur + Drive 1541 + 20 Disquettes = 3500 F tbe. Vends C64 + Data - K7 + 30 Jeux = 800 F. Vends prise midi AMIGA neuve 3 Out, In, Thru 25 Of (port compris) demandez ERIC au 43.81.40.57.

## AMSTRAD

### ACHATS

18 N°2000044  
Cherche lecteur disquette DD1 pour CPC 464 a prix raisonnable - téléphoner après 18H30 au 48.60.51.27. (MICHAEL).

### CONTACT

31 N°2000074  
Cherche contact pour échanges sur 6128 ou 664 Amstrad sur 3" ou 5"1/4, possède nombreuses nouveautés Envoyer liste, réponse assuré, GONZALEZ ANTOINE 4545 Route de Saint Lys. Les AUJOULETS SEYSSES 31600.

54 N°2000068  
CPC 464 + Drive imprimante et souris cherche collègue pour échanges durables et réciproques. Cherche aussi mode d'emploi Tasprint. Ecrire à : FREDERIC GAUDILLERE 82 AVENUE CARNOT 54130 ST-MAX.

59 N°2000018  
Cherche contacts sur AMSTRAD pour des échanges sur Disk. Envoyez vos listes a MAGIERA Stéphane 29 Rue de Bleton 59750 FEIGNIES Tel.: 27.68.11.63. Réponse assurée sous 48 H.

### ECHANGE

27 N°2000009  
Echange sur 6128 Nombreuses nouveautés - Road Blaster - The train- Vds boites Amsoft. LAMARRE Didier 2 Rue Maryse Bastie 27120 PACY S/ EURE Tel.: 32.36.95.94.

37 N°2000064

Amstrad 6128 recherche contacts sérieux; pour échanges idées, Softs, etc... Passionnée Astrologie, cherche bons programmes d'Astrologie; C. DUPEYRAT - Bat. A1 - 75Bis, Rue de la Chevalerie- 37100 TOURS; Tél.: 47.41.99.45.

38 N°2000142  
Echange Logs sur 3 pouces ou 5/25. Possède BOBO, etc... + Vends Disk 3" Pleins cause passage en 5/25 : 35 Frs. + Vds rubans pour DMP 2000 : 40 Frs. Ecrire a : LEBLANC Jérôme 8 Rue Albert Camus 38320 EYBENS Tel.: 76.25.08.74.

62 N°2000086  
Echange News sur 6128. Possède (Olympic Chall., Road Blasters, Jade, 1943, Action Force...). Envoyez liste à MALOLEPSZY Stéphane 10/2 Residence La GOHELLE, 62800 LIEVIN. Tél.: 21.42.90.07.

### VENTES

21 N°2000032  
Vds CPC 464 + Monit. Coul + 1 Crayon OPT. Dart + 2 Joys. + 17 Log + 30 Rev. Inform. + 3 Liv. Inform. PX : 3150 F + 50 F Port. Ecrire a Mr HENNAUX Alexis 15 Rue ds Narcisses 21300 CHENOVE. URGENT ! Cause achat 6128 envisagé.

22 N°2000145  
Auteur de Logiciels sur CPC. 30 Progs Publiés. Vends compilation des 15 meilleurs sur disk 3P (150 F). Travail a façon pour CLUB et ASSOCIATIONS - CLAUDE LE MOULLEC. 83 Rue Curie. 22420 PLOUARET. Tel.: 96.38.94.24.

37 N°2000096  
Vends ou échanges, Soft sur Amiga réponse assurée. Envoyez liste à LAURIN Dominique 32Bis Rue Elise Dreux 37000 TOURS.

38 N°2000135  
Passage 5 1/4 vds disk Amstrad 40 F pièce pleins de jeux et utilitaires Mr SERRANO JC 27 RUE ED ROUVIERE 38450 VIF

44 N°2000058  
Vends disquettes 3" pleines

25 F pièce. (BARBARIAN, BLOOD...), Bivouac et T.S.A.M2, 150F les 2, 350 F de revues vendues 100 F, 2 livres micro. Application 6 et 7. Tél : 40.22.25.58.

51 N°2000003  
Vous qui recherchez les anciens numéros d'AMMAG, CPC, Amstrad Action etc... Je vends mes anciennes revues : 10 numéros pour 100 F (a débattre). Marc BONNOT 28 R Leger BERTIN 51200 EPERNAY

57 N°2000024  
Vds CPC 464 coul. + Nbeux jeux + 2 Joyst. + revues + livres le tout pour 3000 F à débattre. Tel.: 87.95.19.04. après 17 H (demander ERIC)

57 N°2000080  
Vends Amstrad CPC 464 + Nbx Jeux (util. et autres) + Joystick Quichoot II prix : 1800 Frs écrire à : YVES MAJEWSKI 6 Imp des Roitelets 57300 MONDELANGE.

60 N°2000077  
Vds Amstrad CPC 6128 + 70 Disquettes 300 Jeux (seulement nouveautés) prix 2000 F (facilités de paiement) : écrire à VINCENT et MARC GOLEBIOWSKI 3 Rue Charles Lemaire, 60440 NANTEUILLE MAUDOUIN.

92 N°2000147  
Vends disquettes 3P Amstrad originales. 35 F la disquette ou 300 F les 10. Mr. TOMCZAK Léonard. Tel.: 46.03.21.47.

92 N°2000148  
Vends Amstrad 6128 coul. + 20 Disks pleins de News + magneto K7 + Cassettes originales + Cassettes (env. 70 jeux). Mr. TOMCZAK Léonard. Prix : 3200 F. Tel.: 46.03.21.47

## APPLE

### VENTES

75 N°2000039  
Cause double emploi, vends APPLE II état neuf avec DUO DISK, Moniteur Mono, carte extention 128K - 80 Colonnes - carte souris, Joystick,



nbx logiciels - 4000 F à débattre - Olivier 42.24.60.39. le soir.  
93 N°2000036  
Vends Apple Ile couleur 128 KO Chat - Mauve Souris 400 Disk 2 Drives super - Série Joystick ... échange jeux sur Apple (Util. aussi) PARIS uniquement. JOHANN FAILLARD. Aubervilliers. Tel.: 48.39.36.06.

## ATARI

### ACHATS

75 N°2000002  
Achète Atari 520 STF (DDF) en très bon état. Etudie tes propositions Tel.: 47.05.69.41. (BRUNO).  
82 N°2000062  
Achète Mon. SM124 ou 125 TBE ou Tuner TV TBE pour tous Mon Peritel. a débattre. Demander BERTRAND au 63.04.38.29. de 12 h à 14 h et après 17 h. Urgent.

### CONTACT

13 N°2000071  
13 - Vitrolles - Débutant sur 520 STF cherche contacts Tour Etang de Berre pour aides ou échange Softs - Trucs etc. etc. Tel 42.79.56.02 - demander LAURENT ou CHRISTIAN. SALUT!

54 N°2000116  
Cherche contacts 520 STF possède News : N°10, élémental, Super Hang-On, Nebulus, Eliminator, Zynaps, Barbarian 2. DUCHAUD Fabrice 62 Rue Gal Lambert 54110 HARAU-COURT

59 N°2000125  
Atari ST DF cherche contacts logiciels et aussi personnes possédant Digitaliseur Video. SCHRICKE Evans 33 Rue Jean Jaurès HELESMES 59171 HORNAIN

65 N°2000144  
Cherche contacts sur Atari ST. Possède et cherche News. Possède Super Hang-On, Veteran, Mafdet, Luxor, Hyperbowl, Incantation, Starglider 2, Offshore, etc..., FRAYSSE Patrice, 32 av. Philadelphie, 65200 GERDE. Tel.: 62.95.53.65.

68 N°2000097  
520 STF ANC. ROMS 2,5 Mo DF cherche contacts sérieux progr. Utilit. et Midi. Urgent recherche Driver Impr. Star Delta 10 pour évolution. HOANG Didier 5 R. Des Cigognes 68110 ILLZACH. Envoyez vos listes.

74 N°2000126  
1040 STFC cherche con-

tacts sérieux pour échanges divers. SARROBERT Frédéric, 90, av. des Montagnols les Bougeries 74200 ALLINGES.

75 N°2000008  
Cherche contacts sur 520 ST pour échanges idées, Softs. Vends nbr. jeux disks originaux pour CPC. Vds nbr magazines pour micros = Fanzines Français et Anglais. Tel.: 43.37.10.31. PARIS.

### ECHANGE

10 N°2000123  
ST possède News et Softs Midi tous contacts acceptés. J'ai un 1040 couleur et Mono. Christian MARBAIX 1 Route de Sézanne 10370 VILLENAUXELA GRANDE

14 N°2000051  
ATARI 520 STF Simple face, cherche contacts pour échanges. Recherche News et utilitaires. Envoyer listes. DUCROS Lionel 72 Rue ST MALO 14400 BAYEUX.

17 N°2000050  
BE'ST Club pour les possesseurs d'ATARI ST, bulletin bimensuel avec : annonces, info, news, revue de presse, achats groupes, etc. Doc contre 3 trbres a 2,20 F : BE'ST - « LA FINE-LIERE » ST COUTANT LE GRAND 17430 TONNAY CHARENTE.

44 N°2000118  
Cherche jeux a acheter ou a échanger et vend un util. Pour Apple. GIOVANI Sébastien 93 Rue d'Allonville 44000 NANTES

54 N°2000089  
Echange jeux sur Atari 520 STF et Amstrad 6128 (1943, After Burner, Road Blaster) et beaucoup d'autres nouveautés : Eric DUCHAUD 26 Rue du Canal Saint Nicolas de Port 54210 Tél.: 83.45.10.45. Pas sérieux s'abstenir.

56 N°2000079  
Salut les Joystick - Men, ici BERTRANO PERESSE, j'échange des super - News sur ST. Je cherche aussi des Disks et un lecteur 5" pas chers. Alors contactez moi : Rue des écoles 56260 LARMOR PLAGE TEL.: 97.65.58.36. SALUT.

57 N°2000020  
Cherche Possesseur ATARI ST simple face pour faire échanges sur la région de METZ. Possède (ELIMINATOR, DUNGEON MASTER FRANCAIS, STARGLIDER 2, ...) DONNET Bertrand B.P. 5130 57074 METZ CEDEX TEL.: 87.36.24.79.

59 N°2000067  
Echange jeux pour Atari ST : Buggy Boy, Arkanoïd, Test drive, Barbarian (Psygnosis). Achète aussi « Mutil ». THULLIER STEPHANE, 9 Rue Georges Basquin 58810 LESQUIN. Tel.: 20.87.83.03.

62 N°2000028  
Echange News sur ST (DF) 520 K possède Super Hang on, Num. 10, Hero Of The Lance, Nebulus, etc. Nous formons un nouveau groupe - Omega - Olivier TROGNON 33 Route Nationale 62420 BILLY MONTIGNY - Tel.: 21.20.26.73.

80 N°2000106  
Cherche jeux et docs pour Atari STF + Logiciels compatible avec Synthe. Korg Poly 800.2. M. LERICHE Pascal, 3 Rue Jean Laborde, 80500 MONTDIDIERS Tél.: 22.37.02.11.

83 N°2000078  
Stop! J'échange de nombreux jeux contre des utilitaires (dessin, musique, langues, GFA2. 02, etc....). J'ai : Space Harrier, Space Racer, Double dragon, Xenon, Buggy Boy, etc....) : cherche contact a Toulon. DAMI : Tel.: 94.62.18.12.

92 N°2000038  
Cherche contacts sur ATARI ST pour échange news. Stéphane FELLOTT 6 Bis rue Michel Ange 92160 ANTONY.

### VENTES

13 N°2000031  
Vends ATARI 520 STF Double - Face (anciennes ROMS) avec 45 jeux le tout 2900 F (garantie) échanges jeux sur Amiga. Tel.: 91.34.53.95. DUTEL Laurent 28 Rue Maréchal Fayolle 13004 MARSEILLE.

17 N°2000052  
Vends ATARI 130 XE seul 800 F acheté en Août 1987, très peu servi. Tel.: 46.59.93.54.

18 N°2000042  
Vends ATARI 2600 MC avec K7 + manettes + guide de jeux et notice d'emploi prix 500 F a débattre Tel.: 48.96.51.46. après 18 H.

28 N°2000023  
ATARI 130 XE LECTEUR Casette 700 FRS Lecteur Disquette 1000 FRS Jeux originaux : 30 a 80 FRS Moniteur Monochrome : 500 FRS Tablette Tactile 250 F. Alexandre JOUANDEAU 3 Rue Sous Montaigu 28130 YERMENONVILLE

31 N°2000073  
Vends MSX 1 64 KO RAM,

32 KO ROM + Jeux Megarom + Documents : cédé a 750 F a débattre. Echange-rais jeux sur 520 ST. Possède News. Mr GOMEZ ALEXANDRE. 51 bis Chemin RAYNAL. BAT D. TOULOUSE. Tel.: 61.48.21.89.

41 N°2000121  
Vends Atari 1040 ST + Moniteur couleur SC 1224 + Tapis Souris + Joystick + Logiciels de bureautique + nombreux livres + nombreux logiciels : le tout : 7500 F Tel.: DOMINIQUE au 54.32.24.24

44 N°2000095  
Vends Atari 800XL + Lect. 1010 + Livres + Autoformation Basic avec 5K7 + 50 Jeux + Manette + Port prix 1600 F Tél.: 40.85.14.01. (après 19H). Mr CIFTCI AHMET : 18, Rue Eugenie Cotton 44800 ST HERBLAIN

73 N°2000133  
Vds 800XL, Lect. Disq et K7, Imp. 1027, Tabl. Tact, 3 Joysticks, 120 Jeux/Disq, Init Basic/6 K7 Livres de docs, état impeccable prix : 4700 Frs. Vds Tilt N°1 à 58. L'unité : 15 Frs Tel.: 79.88.81.43 Monsieur GUDDEMI Léonard

89 N°2000143  
Salut les keums! Je vends mon 520 STF. DF + mon. Coul. + Enceinte Bow + Trackball + Livres + Jeux (Overlander, super Hang On,...) en bonne état; 4500 F a débattre. Echange également jeux (Sinbad, Stadray) SYLVAIN au 86.51.14.72.

91 N°2000037  
Vends pour ST, OUT RUN, Gauntlet 2, Roadwars, Macadam bumper, Black lamp, Obliterator. 150 F chaque. Téléphoner au 69.20.23.44. entre 18 H et 20 H.

## COMMODORE

### CONTACT

28 N°2000033  
Recherche Commodoriste 64 Région Dreux. Colmont Jean Claude 8, rue d'Imbermais Tréon 28500 VERNOUILLET Tel.: 37.82.21.16.

37 N°2000110  
Cherche contacts sympa pour Commodore 64- Réponse assurée- Ecrivez moi nombreux - Cherche lecteur disquette pas cher. SEGARO Nicolas Ballan Mire la Chevalerie 37510 JOUELES-TOURS- a vos plumes!!!!...



**AMSTRAD  
C P C**

# AMSTRAD

**CENT POUR CENT**

**EXCLUSIF !**

**HEROES OF THE LANCE  
OPERATION WOLF  
VIVRE ET LAISSER  
MOURIR  
944 TURBO CUP  
CYBERNOID II  
RAMBO III  
PACMANIA  
TITAN**

**POSTER  
OPERATION  
WOLF**

**MISS X  
A AMSTRAD  
EXPO 88**

**N°9 21 F  
MENSUEL  
NOVEMBRE 88**

**DOSSIER DONJONS & DRAGONS**

M 2256 - 9 - 21,00 F



3792256021003 00090

ISSN 0988-8160 - 8 - 21 F - 151 FL - 153 FR - 5,50 FS - 1,690 CFA - 875 C\$ CAN



54 N°2000094  
Recherche programmes éducatifs pour C64 - SOULIE Régis, 1 La Houblonnière Dommartin les Toul, 54200 TOUL. Tél.: 83.43.38.21.

#### ECHANGE

SUISSE N°2000138  
Echange News sur C64 : Superstar Soccer, Vindicator, Hawkeye, Thompson's Decatolon, Bionic Commando, ... DARBELLAY Cedric 15, Finettes 1920 MARTIGNY SUISSE Tel.: 026 24428 entre 19h et 20h.

54 N°2000090  
C128D échange et vend jeux K7 ou Disk très petit prix - vend dessins pour Demos possède nbx News. Tel : 83.75.76.76. PROTOIS Yves 5 Rue d'Alsace Mont/Meurthe 54360 BLAINVILLE.

69 N°2000129  
Echange ou vends bas prix K7 origin. Pour C64 nouveautés 88 et autres. SA-DOUS Hélène 34 Bd des Roses 69800 SAINT-PRIEST

83 N°2000083  
Echange ou vends Extra News sur Disk réponse assurée si timbre appelez au 94.53.81.59 ou écrivez à MEYNET Nicolas les Hesperides Bat C2 Rue du Capt Blazy 83600 FREJUS.

#### VENTES

21 N°2000105  
Vends ordinateur C.64N + Lect. K7 + 17 K7 + Lect. DiskII + 100 Disks + Geos + Peritel, le tout pour 2000 F. LEDOUARON Yannick. LANTENAY. 21370 PLOMBIERES-LES-DIJON Tél.: 80.35.31.07.

36 N°2000140  
Vds jeux sur C64. K7/Disk (C. School, Sreet Fighter, Platoon, Rampage, Barbarian 2, 1943, Match Day 2, Gee Bee Air Rally, Test Drive, Gauntlet 2, PHM Pegasus, Appolo 18) MERCIER F., 1 Bis Rue F. de Lesseps, 36000 CHATEAU-ROUX.

54 N°2000085  
Vds HOT NEWS pour C64 (Barbarian 2, Ninja 2, CPT BLOOD, PRES. IS MISS...) ROSSION Franck 207 Rue de la Justice 54710 LUDRES Tél.: 83.54.74.56.

54 N°2000122  
Urgent : vends C64 + 1541 + 1530 + Moniteur Mono. + Disk + Cordons + Livres + Manette : 3100 Frs. Echange News sur C64 + Disk. Débutant s'abstenir! Recherche

Graphistes. DIASIO Joseph Quartier Mermoz Bat-D N2 54240 JOEUF

57 N°2000005  
VDS C128 avec lecteur disk + moniteur couleur + livres + nombreux jeux + Power Cartridge à débattre. Tel.: 87.63.76.51 LAURENT 12 Rue Rouget de Lisle 57070 METZ

57 N°2000007  
Vends C64 + Lecteur Disquettes + 10Disk. + Joys. Pro5000 très résistant & Autofire le tout en très bon état : 2600 F. Vends diskettes de 10 à 17 F. GEGOUT Pascal 8 Rue Poincare 57300 HAGONDANGE Tel.: 87.71.64.69.

60 N°2000112  
Vends C64 + 1541 + 1530 + IMPR MPS 803 + Moniteur couleur + 2 Joys + nombreuses disquettes et K7 avec boîte de rangement + meuble + nombreux Tilt prix : 4000 Frs Tél.: 44.56.32.12.

84 N°2000041  
Vends CBM 128 + 1571 Lecteur Disks + nbx disks et jeux + 1 Joystick + Livres, revues ... prix = 3500 F. Vends CBM 64 nouveau + lect K7 1530 + jeux, revues prix = 2200 F. Tel.: 90.23.93.56 HR.

85 N°2000127  
Vds C64 rvb + Magneto + TV N&B 32 CM + Jeux : 1590 F. Tel.: 51.58.88.23 Week-End

87 N°2000119  
Vends moitié prix Easy Script + notice. Trucs & Astuces 1 & 2. Langage machine 1 & 2. Peeks & Pokes du 64. Le livre de l'imprimante. Le livre du lecteur de disquettes. Pour C64. E. Salle 44 Rue Santos Dumont. LIMOGES 87000

91 N°2000016  
Vends console SEGA plus sept jeux, ZILLION, SHINOBI Etc, 1500 F Plus K7 pour COMMODORE 64 originaux avec notice 35 F l'une. Mr BRASSEUR Pascal 45 Allée des Amonts. Les Ulis Tel.: 64.46.62.23.

91 N°2000035  
Vends Commodore 64 avec Moniteur couleur (oscar) + lect. de Disk + lect. de K7 + 2 cartouches (Fast Load & Turbo 50) + 3 Joysticks + autoformation «Basic» + nombreux Logiciels. état neuf - prix : 3500 F Tel.: 69.43.33.83.

91 N°2000091  
Vends Commodore 128D état Imp. Système complet : moniteur CI + imprimante +

Ext. Mémoire + Souris + Cassette + Joystick + Logiciels + Librairie + Initiation. Basic. Tél.: 60.89.29.79 le soir.

93 N°2000054  
Vends C128 : 1400 F; moniteur couleur 1901 HR 80/40 COL. : 1400 F ou le tout : 2500 F. BLANC ALAIN 24 RUE LOUBET. 93200 SAINT DENIS.

#### ORIG

#### VENTES

49 N°2000065  
Vends Oric ATMOS + nombreux Logiciels (utilitaire jeux) + Périphériques Tel. 41.92.23.44 (après 18 h) SEYEUX DAVID Route de ST Aubin 49500 SEGRE.

#### MSX

#### CONTACT

57 N°2000027  
MSX2 cherche contact sur MSX2 et MSX1, possède de très nombreux Softs, contact également PC Compatible. Mr POINSIGNON Gabriel 19, Rue des Fleurs 57300 HAGONDANGE Tel.: 87.72.29.58.

#### ECHANGE

85 N°2000117  
Echange Game Master de Konami (en cartouche) pour tout MSX. Faire offre a : Michel VRIGNON 2 Rue de l'Aulnière 85170 SALIGNY Tel.: 51.41.12.50. et recherche contacts MSX2

#### VENTES

93 N°2000026  
MSX2 PHILIPS 8235 256K RAM + Souris - Lect 360 K + Accessoires + 200 jeux et program divers 3500 FRs a débattre - Didier SAFRANIONEK 1, rue Rechossière Bat 1 - APPT 46. 93300 AUBERVILLIERS. Tel.: 48.34.35.68.

#### PC & COMPATIBLE

#### ECHANGE

14 N°2000107  
Urgent vends PC 1640 DD Hercule (4 mois) net : 7000 Frs Disc Dur 30 Mo : 3500 Frs (1 mois) Logiciels : Intégrale PC. PC TOOLS de luxe ; Vectoria... Prix 50% du neuf. Tél.: 31.23.34.91 après 20h00.

57 N°2000004  
Cherche correspondants pour échanger jeux et utilitaires sur Amstrad PC 1512 possède (GRYZOR, ZOMBI, PLATOON, etc, et beaucoup d'autres encore. Ecrire à : NIMESKERN Eric, 136 Rue de Metz 57300 TALLANGE

57 N°2000130

Echange logiciels pour PC Tel.: 82.91.23.90 après 18h VENTES

92 N°2000146  
Vends imprimante Amstrad DMP 4000 + Ruban de connexion prix : 2200 F (valeur 3600 F) Mr. TOMCZAK Léonard. Tel.: 46.03.21.47.

#### SPECTRUM

#### CONTACT

45 N°2000072  
Je possède un Spectrum + 2 et je cherche des correspondants Fou G pour échanger plein de jeux. Annonce sérieuse escrocs et rigolos s'abst. Ecrire à FABRICE POTIER 22 Avenue des Montoires 45500 GIEN.

56 N°2000030  
Enfin un Club pour SPECTRUM, le Club des SPECTRUMANS : Echanges, contacts, journal Bitrimestriel, sos, concours... adhésion annuelle : 40 F. MEURISSE Jean Christophe Le VERSA 56860 SENE. Tel.: 97.54.67.29.

79 N°2000100  
Vends ou échange 140 Log. Pour Spectrum 48 & 128 en Disk + Interface MGT + D (40 Pistes DD/DF) en 5 « 1/4. Liste contre 1 timbre. CHABOT Nicolas 35 Bld de Garambeau 79100 THOUARS. Tél.: 49.68.05.62.

#### ECHANGE

21 N°2000108  
Spectrumiste, stop! J'échange les toutes dernières News (Wanderer, Barbarian 2, etc...). Echange aussi de nombreux progs pour le Spectrum 128 K. Ecrire a : TARDY Xavier 11, Rue Ampère 21000 DIJON.

#### THOMSON

#### ECHANGE

30 N°2000055  
Echange : jeux pour T08 DISK 3 1/2 P. Possède : Renegade, Space Racer, Wizball, BOBO, Mach 3, Avenger... TEL.: 66.29.52.08.

57 N°2000006  
Echange jeux sur THOMSON MO6 : possède Enduro racer, Renegade, etc. recherche Crazy cars, Top gun, Space racer, et d'autres nouveautes. Christophe VOILOT, 13 Rue des Cou-driers 57120 CLOUANGE Tel.: 87.58.16.07.

63 N°2000053  
Vends ou échange Logiciels sur T08. DISK 3,5 pouces. Envoyer liste: réponse assurée. Cherche Modem pas









# JOYSTICK

## 3 RAISONS DE T'ABONNER

EN T'ABONNANT  
POUR 6 MOIS ( 24 NUMEROS )  
TU BÉNÉFICIERAS DES 3 AVANTAGES SUIVANTS

**40 F  
DE  
REDUCTION**

Un abonnement pour 6 mois coûte 200F. au lieu de 240F. soit l'équivalent de 4 numéros gratuits.

**UNE  
PETITE  
ANNONCE  
GRATUITE**

Ton abonnement te donne le droit de passer une PA gratuite, soit une économie de 35F.

**UN  
ABONNEMENT  
GRATUIT  
PAR TIRAGE  
AU SORT**

Chaque semaine un de nos abonnés est tiré au sort, et le gagnant se verra prolongé son abonnement de 6 mois gratuitement (24 numéros)

**WAOOOHHH**

cette semaine  
c'est MAURICE GUYOT  
qui gagne  
un abonnement  
gratuit pour 6 mois

**REMP LIS VITE  
LE BULLETIN  
D'ABONNEMENT  
pour recevoir  
chaque Mercredi,  
JOYSTICK hebdo,  
chez toi.**

OUI, JE M'ABONNE POUR 6 MOIS SOIT 24 NUMEROS A 200FrS (AU LIEU DE 240FrS)  
**REMP LIS SOIGNEUSEMENT LA GRILLE CI-DESSOUS EN MAJUSCULES**

NOM \_\_\_\_\_

PRENOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

CODE POSTAL \_\_\_\_\_ VILLE \_\_\_\_\_

AGE \_\_\_\_\_ ORDINATEUR \_\_\_\_\_ SIGNATURE \_\_\_\_\_

**RETOURNE CE BULLETIN AVEC TON REGLEMENT PAR CHEQUE OU MANDAT  
SOUS ENVELOPPE AFFRANCHEE A JOYSTICK HEBDO.  
Service abonnement. 177, rue Saint Honoré, 75001. PARIS**



# UNE COMPILATION GIGANTESQUE DE WORLD BEATERS...

Quand la meilleure équipe réunit ses meilleurs jeux en ajoutant une touche de magie, alors il n'y a qu'un seul résultat... un succès gigantesque. Cinq jeux fabuleux sont aussi réunis dans cette compilation.

**OUTRUN™** ... "Pour être franc, ce jeu battra tous les records de vente... un sacré bon jeu." *Your Sinclair*

**720™** ... "La conversion donne les mêmes sensations que le jeu d'arcade: réactif et envoûtant, une des meilleures réalisations de U.S. Gold. A ne pas manquer." *Sinclair User*.

**GAUNTLET II™** ... "Une des meilleures conversions jamais réalisée." *C. & V.G.*

**ROLLING THUNDER™** ... "Un excellent jeu, plein de suspense et possède une extra-ordinaire jouabilité. A ne pas manquer." *CCI*

**CALIFORNIA GAMES™** ... "Tout simplement le summum des simulations sportives sur micro." *Zzap 64*

# WORLD BEATERS

## LES BESTS D' U.S. GOLD



CBM 64/128  
CASSETTE/DISQUETTE  
SPECTRUM  
48/128K CASSETTE  
AMSTRAD  
CASSETTE/DISQUETTE

U.S. Gold Ltd., (France)  
S.A.R.L., BP 3, Lot Nr. 1,  
Zac de Mousquettes, 6740  
Châteauvieux de Grass  
France