



# JOYSTICK

## HEBDO

N° **2** • 16 NOVEMBRE 1988

L'HEBDO DES JEUX MICRO POUR TOUS STANDARDS

**8** PAGES DE TRUCS,  
ASTUCES, POKES,  
VIES INFINIES...

**JOYSTICK  
ATTACK**

UN JEU D'ARCADE  
FAIT PAR VOUS

PLUS DE **150**  
PETITES ANNONCES

**LE POSTER**  
de 944 **TURBO CUP**

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



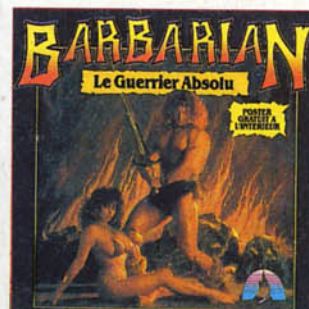
*Turbo Cup*



T 2788 - 2 - 10,00 F



**DOSSIER**  
**SOYEZ**  
**INVINCIBLE**  
**SUR**  
**BARBARIAN**





**MICROÏDS**

PRÉSENTE

GP 500

QUAD

SUPERSKI

**3 = 1**



**LES SUPER  
HITS DE LA  
SIMULATION**

**500cc  
GRAND PRIX**



# SIMULATION PACK

**MICROÏDS**

81, rue de la Procession 92500 Rueil-Malmaison

cassette  
et disquette  
THOMSON  
MO6-TO8-TO9  
AMSTRAD cpc

**149F: K7  
199F: DISC**

Prix moyen constaté

Documentation sur simple demande Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi.



# JOY'S TOP

# HIT PARADE GALACTIQUE

## ANGLETERRE

- 1 FOOTBALL MANAGER 2
- 2 ROAD BLASTERS
- 3 TRACK SUIT MANAGER
- 4 OUT RUN
- 5 EMPIRE STRIKES BACK
- 6 STREET FIGHTER
- 7 EUROPEAN 5 A SIDE
- 8 STUNT BIKE SIMULATOR
- 9 STEVE DAVIS SNOOKER
- 10 ACE

## ALLEMAGNE

- 1 GREAT GIANA SISTERS
- 2 MANIAC MANSION
- 3 PIRATES
- 4 BARD'S TALE III
- 5 WIZBALL
- 6 CALIFORNIA GAMES
- 7 BUBBLE BOBBLE
- 8 SUPERSTAR ICE HOCKEY
- 9 DEFENDER OF THE CROWN
- 10 TEST DRIVE

## U. S. A.

- 1 THE TREE STOOGES
- 2 QUESTRON II
- 3 BARD'S TALE III
- 4 PAPERBOY
- 5 GAUNTLET
- 6 THE GAMES: WINTER EDITION
- 7 ULTIMA V
- 8 POOL OF RADIANCE
- 9 IMPOSSIBLE MISSION II
- 10 SKATE OR DIE

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.

3

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 !!!**





# SUCCES D'ARCADE SPECTULAIRE



## LE DEFIS DE

# TAITO

®

### COIN-OP



© TAITO CORP. 1986.

#### ARKANOID - LA REVANCHE DE DOH

Des années et des années ont passé... mais, malgré la complète destruction apparente survenue dans le jeu ARKANOID original, "DOH" la force de contrôle de la dimension est revenue à la vie et, occupant l'énorme vaisseau spatial YANO, elle est entrée dans notre Univers. MIXTEC, un combattant de l'espace du type d'ARKANOID, parcourt des données informatiques depuis longtemps oubliées afin de trouver une réponse à la menace. Le "Vais 2" est lancé et il file droit sur la menaçante présence ennemie, prêt à prendre sa revanche... la "Revanche de Doh".



© TAITO CORP. 1987

#### SLAP FIGHT

Vous êtes le pilote du Slapfighter et il vous faut détruire les formations entières de l'ennemi dont vous affrontez les vagues d'attaques successives sur l'hostile planète d'Orac. Pour vous aider à relever ce défi, augmentez de façon substantielle votre puissance de tir et votre vitesse en collectant les cônes. Une graphique superbe et un rythme époustouffant rendent ce jeu irrésistible.



© TAITO CORP. 1988

#### TARGET RENEGADE

En livrant combat, frayez-vous un chemin à travers la place, les allées sombres, le parking et affrontez les infâmes gangs de skinheads, les beastly boys et le videurs. Et ceci n'est que l'extrémité de l'iceberg d'une quête terrifiante vous conduisant à l'affrontement avec "Mr. Big".



© TAITO CORP. 1987.

#### ARKANOID

Ce jeu se situe dans un ère et à une époque inconnue. Après que le vaisseau principal "Arkanoid" ait été détruit, un engin spatial, le "Vais 2" réussit à décoller en catastrophe, mais il se retrouve prisonnier du vide. Vous êtes aux commandes du Vais 2, il vous faut pénétrer dans 52 niveaux et ensuite affronter le "Changeur de Dimension". Vous devez le détruire afin de pouvoir inverser le temps et ressusciter "Arkanoid". Ce jeu se caractérise par énormément d'action et un rythme époustouffant, il captivera et enchantera le joueur.



© TAITO CORP. 1987.

#### FLYING SHARK, TOUT FRAIS SORTI DES ARCADES DE JEUX.

Flying shark est une des meilleures conversions de ces jeux de combat, succès classiques de hit parade de Taito. Mettez au point une stratégie qui vous permettra d'affronter des formations entières d'avions ennemis et de tanks, mitaillez les emplacements et une multitude d'embarcations sur mer tandis que grâce à vos bombes, aux explosions et à votre ardeur au combat, vous gagnez une place au palmarès des jeux d'arcade.



## AMSTRAD



© TAITO CORP.

#### BUBBLE BOBBLE, LE NUMERO UN DES JEUX D'ARCADE VIENT D'ARRIVER!

Faites connaissance avec BUB et DOB, deux des bêtes les plus affairées qu'il vous sera jamais donné de voir. Tandis qu'ils doivent se frayer en combattant un chemin à travers les 100 niveaux de chaos organisé à la recherche de leurs petites amies (ahhh!). Ramassez au passage bonus et armes secrètes tout en essayant de vous débarrasser de vos ennemis, mais attention, ne vous attendez pas trop ou vous vous retrouverez face à face avec Baron von Blubba auquel il est impossible d'échapper!



ZAC DE MOUSQUETTE, 06 740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.



# SOMMAIRE

N°2 du 16 au 23 novembre 1988

## 3 JOY'S TOP

LE Hit Parade, en Angleterre, Allemagne, et U.S.A.

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

Trucs, astuces, pokes, de : Academy, Antiraid, Impossible mission 2, Action biker, Combat school, Equinox, 720°, Exolon, Thundercats, Asphalt, Maîtres de l'univers, Flying skark, Druid, Terramex, Driller, Enduro racer, Head over heels, Marble madness, Great Gianna sisters, Dizzy, Garfield, Green beret, Ange de cristal, Ghost hunters, Inside outing, Nemesis, Deflektor, International karate +, Blue Max, BMX simulator, Bomb Jack, Bravestarr, Buggy boy, Rygar, Terra cognita, Clever and smart, Dandare 2, 10th frame.

## 12 DOSSIER

Tous les trucs sur BARBARIAN

## 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

Loricels vous fait gagner un compact disc laser, des softs et des tee shirts

## 20 JOYSTICK SECOURS

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

## 23 JEUX

Gagnez une K7 stereo de A-AH

## 24 ZOOM

Toutes les News...

## 27 J'ANNONCE

Vos P.A. classées

Ce numéro a été tiré à 61 000 exemplaires.

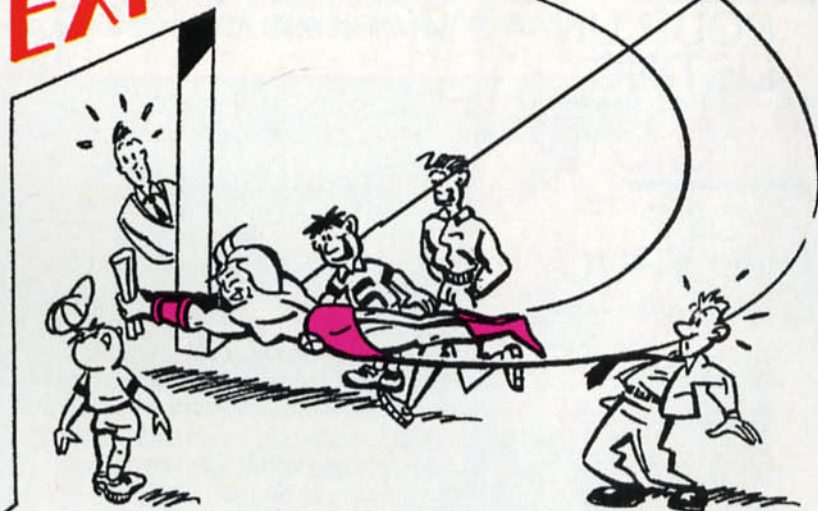


**JOYSTICK Hebdo,  
JOYSTICK est bô !**

Chantait la foule en joie, lors de la première apparition publique de votre hebdo tant attendu. Vous aimez les vies infinies! Nous aussi! Vous aimez les jeux BCBG (bô çons, bô graphismes), nous aussi! Alors, nous sommes faits pour nous plaire, chaque semaine!

P.S. Comment fait-on "EAU" sur ce clavier de \$\*&€!!!

# EXPO



CE NUMERO COMPORTE UN POSTER, EN PAGES CENTRALES, 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 • **Dépôt légal**: 4ème trimestre 1988





# EUX... CRACK

## Méthode d'utilisation des listings:

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

# GAGNEZ

UN CHEQUE DE

**400 F**

POUR UN PLAN

**300 F**

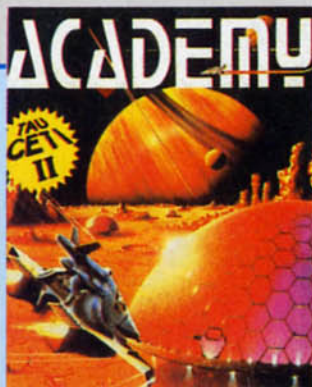
POUR UNE SOLUTION

**200 F**

POUR UN LISTING

**50 F**

POUR UN TRUC



**AMSTRAD**

**ACADEMY**

1 'Missiles et carburant infinis sur ACADEMY version Casette  
 1Ø B=Ø:MODE 1:FOR I=&BEØØ TO &BE2Ø:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT  
 2Ø IF B=3399 THEN PRINT"INSERER ORIGINAL":RUN":CALL &BEØØ  
 3Ø PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END  
 4Ø DATA 33,9,19Ø,34,64,191,195,2,191,33,18,19Ø,34,175,Ø,195,8Ø  
 5Ø DATA Ø,175,1Ø3,111,5Ø,243,14Ø,34,71,16Ø,5Ø,236,139,195,53,5

**AMSTRAD**

**ANTIRIAD**

1 'Invulnérabilité sur ANTIRIAD version Disquette  
 1Ø MODE 1:BORDER Ø:INK Ø:Ø:INK 2,1:INK 3,2:B=Ø:MEMORY &5ØØØ  
 2Ø LOAD"ANTI2.BIN",&54ØØ:LOAD"ANTI3.BIN",&CØØØ  
 3Ø FOR I=256 TO 311:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT  
 4Ø IF B=4697 THEN CALL 282  
 5Ø PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END  
 6Ø DATA 33,Ø,Ø,62,183,5Ø,19Ø,91,5Ø,88,111,34,58,111  
 7Ø DATA 62,Ø,5Ø,73,87,5Ø,244,1ØØ,195,Ø,84,2Ø1,6,9,33  
 8Ø DATA 47,1,2Ø5,119,188,33,Ø,2,2Ø5,131,188,2Ø5,122  
 9Ø DATA 188,195,Ø,1,Ø,65,78,84,73,49,46,66,73,78



**IMPOSSIBLE MISSION II**



**IMPOSSIBLE MISSION II**

1 REM Temps infini et invulnérabilité  
 2 REM sur IMPOSSIBLE MISSION 2  
 1Ø PRINT CHR\$(147):FOR I=592 TO 639  
 2Ø READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT  
 3Ø IF B=5214 THEN SYS 592  
 4Ø PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END  
 5Ø DATA 32,86,245,169,88,141,2Ø8,8  
 6Ø DATA 169,58,141,2Ø9,8,76,16,8  
 7Ø DATA 169,1Ø9,141,19Ø,16Ø,169,2  
 8Ø DATA 141,191,16Ø,76,23Ø,159,169  
 9Ø DATA 12,141,236,4Ø,169,Ø,141,23  
 1ØØ DATA 63,169,173,141,31,63,76,Ø,8,Ø



**ACTION BIKER**

1 REM Vies et carburant infinis sur ACTION BIKER  
 1Ø POKE 5328Ø,Ø:POKE 53281,Ø:POKE 646,1  
 2Ø FOR I=272 TO 361:READ A:POKE I,A-5:NEXT  
 3Ø SYS 272:LOAD  
 4Ø DATA 167,32,165,6,147,45,8,145,46,8,1Ø1  
 5Ø DATA 178,26Ø,7,245,245,174,53,146,164  
 6Ø DATA 7,174,6,146,165,7,167,242,165,251  
 7Ø DATA 213,233,174,66,146,18Ø,8,174,6,146  
 8Ø DATA 181,8,81,2Ø4,7,174,178,146,9,7Ø  
 9Ø DATA 146,2Ø4,72,37,79,8,77,17Ø,178,2Ø6  
 1ØØ DATA 8,213,17,17Ø,177,238,18Ø,2Ø6,7,181  
 11Ø DATA 9,1Ø9,166,177,1Ø1,1Ø9,1Ø1,79,88,75

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

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



## AMSTRAD

### COMBAT SCHOOL

1 'Ralentissement du chrono sur COMBAT SCHOOL version Casette  
 1Ø B=Ø:MEMORY &3ØØØ:FOR I=&BEØØ TO &BE45:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT  
 2Ø IF B<&194A THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END  
 3Ø INPUT"CHRONO 5-1Ø : ",C:POKE &BE3F,C:LOAD"":CALL &BEØØ  
 4Ø DATA Ø,42,15,188,34,29,189,33,14,188,54,195  
 5Ø DATA 35,54,21,35,54,19Ø,195,3Ø,5Ø,62,1,2Ø5  
 6Ø DATA 28,189,58,Ø,19Ø,6Ø,5Ø,Ø,19Ø,254,2,192  
 7Ø DATA 33,43,19Ø,34,97,52,2Ø1,221,33,91,166  
 8Ø DATA 17,Ø,1,2Ø5,234,165,33,62,19Ø,34,12,167  
 9Ø DATA 195,133,166,62,5,5Ø,44,4,195,199,14



## AMSTRAD

### EQUINOX

1 'Vies infinies sur EQUINOX version Casette  
 1Ø FOR I=&BEØØ TO &BEBØ:READ A:POKE I,A:NEXT:CALL &BEØØ  
 2Ø DATA 2Ø5,55,188,62,1,2Ø5,1Ø7,188,6,Ø,17,Ø,32,2Ø5,119  
 3Ø DATA 188,235,2Ø5,131,188,2Ø5,122,188,62,164,5Ø,47,32  
 4Ø DATA 62,19Ø,5Ø,48,32,195,Ø,32,175,5Ø,19,3,5Ø,72,14,5Ø  
 5Ø DATA 73,14,195,Ø,3



720°

1 REM Temps et tickets infinis sur 720°  
 1Ø FOR I=1536 TO 16ØØ:READ A:POKE I,A-5:NEXT:POKE 157,128:SYS 1536  
 2Ø DATA 37,1Ø9,23Ø,174,21,146,61,13,174,11,146,62,13,81,21,13,174  
 3Ø DATA 34,146,47,6,174,11,146,48,6,81,5,6,174,47,146,229,9,174,11  
 4Ø DATA 11,146,23Ø,9,81,5,9,174,178,146,33,34,146,94,36,146,248,37  
 5Ø DATA 146,24,39,146,221,26,146,118,37,81,85,13

## AMSTRAD

### EXOLON

1 'Vies et munitions infinies sur EXOLON version Casette  
 1Ø MODE 1:BORDER Ø:INK Ø,Ø:INK 1,6:INK 2,18:INK 3,26:B=Ø:MEMORY &3FFF  
 2Ø LOAD"LOADER",&4ØØØ:FOR I=&BEØØ TO &BE98:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT  
 3Ø IF B=179Ø THEN CALL &BEØØ ELSE PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END  
 4Ø DATA 33,137,19Ø,34,83,65,195,Ø,64,175,5Ø,89  
 5Ø DATA 17,5Ø,122,31,5Ø,37,42,5Ø,37,43,195,Ø,1



## AMSTRAD

### THUNDERCATS



1 'Vies infinies sur THUNDERCATS version Casette  
 1Ø OPENOUT"! :MEMORY &7CF:CLOSEOUT:B=Ø:LOAD"tcats"  
 2Ø POKE &8E3,Ø:POKE &8E4,&BE:FOR I=&BEØØ TO &BEØD  
 3Ø READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT:IF B=1412 THEN CALL &7DØ  
 4Ø PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END  
 5Ø DATA 229,33,Ø,Ø,34,51,12Ø,34,52,12Ø,225,195,214,1Ø5

## AMSTRAD

### ASPHALT



1 'Vies et munitions infinies sur ASPHALT version Disquette  
 1Ø MODE Ø:B=Ø:FOR I=&BFØØ TO &BF35:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT  
 2Ø IF B=5735 THEN PRINT"INSERER ORIGINAL":CALL &BB18:CALL &BFØØ  
 3Ø PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END  
 4Ø DATA 17,64,Ø,33,255,176,14,7,2Ø5,2Ø6,188,6,7,33,47,191,17,64,Ø,2Ø5  
 5Ø DATA 119,188,33,64,Ø,2Ø5,131,188,2Ø5,122,188,175,5Ø,2Ø1,119,5Ø,199  
 6Ø DATA 124,5Ø,248,124,5Ø,19,125,195,2Ø8,95,65,83,8Ø,72,65,76,84







## AMSTRAD

### TERRAMEX

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

```

10 Vies infinies sur TERRAMEX version Disquette
20 MEMORY &9FFF:FOR I=&A000 TO &A08F:READ A$
30 POKE I,VAL("&"+A$):B=B+VAL("&"+A$):NEXT
40 IF B<15047 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS" ELSE CALL &A000:B=0
50 DATA 01,0A,00,21,8E,00,CD,D1,BC,C9,12,A0,C3,21,A0,C3,5B,A0,4C,49
60 DATA D4,45,43,D2,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,F5,AF,32,8D,A0,F1,FE
70 DATA 03,20,38,DD,7E,00,DD,56,02,DD,6E,04,DD,66,05,C6,00,1E,00,F5
80 DATA 0E,07,CD,0F,B9,F1,C5,4F,F5,3A,8D,A0,FE,00,28,06,F1,CD,4E,C6
90 DATA 18,04,F1,CD,66,C6,C1,CD,18,B9,C9,F5,AF,3C,32,8D,A0,18,C3,21
100 DATA 70,A0,7E,FE,00,C8,CD,5A,BB,23,18,F6,4E,4F,4D,42,52,45,20,44
110 DATA 27,41,52,47,55,4D,45,4E,54,53,20,49,4E,43,4F,52,52,45,43,54
120 DATA 00,00,00,00,ED,5B,42,BE,21,8D,00,01,19,00,ED,B0,C9,24,00,03
130 DATA 07,00,AA,00,3F,00,C0,00,10,00,00,00,00,0F,2A,52,E5,02,04,00,00,FF
150 FOR I=&80 TO &80+37:READ A$:A=VAL("&"+A$):B=B+A:POKE I,A:NEXT
160 IF B<2514 THEN PRINT"Erreur dans les datas":END
170 INK 0,0:BORDER 0:INK 1,26:MODE 1
180 LOCATE 5,10:PRINT "1 - Mettre des vies infinies"
190 LOCATE 5,12:PRINT "2 - Enlever les vies infinies"
500 T=512:POKE &8D,0:POKE &9C,&18:POKE &A1,LOG(T)/LOG(2)-7
510 POKE &A2,T/128:CALL &80:LOCATE 12,5:PRINT "TERRAMEX"
520 B$=INKEY$:IF B$="" THEN 520
530 ILIT,&4000,20,&12
540 IF PEEK(&408A)=255 THEN 570
550 IF PEEK(&408A)=4 THEN 570
560 CLS:PRINT "Il ne s'agit pas d'une disquette originale":END
570 IF B$="1" THEN POKE &408A,255
580 IF B$="2" THEN POKE &408A,4
590 IECR,&4000,20,&12:ICPM
  
```

## AMSTRAD

### HEAD OVER HEELS

```

1 Vies infinies, invulnérabilité, et sauts démesurés
2 sur HEAD OVER HEELS version Disquette
10 C=256*PEEK(&BE43)+PEEK(&BE42):FOR D=C TO C+24
20 POKE D,0:NEXT:OPENOUT"X":B=0
25 FOR I=&BE80 TO &BF40:READ A:B=B+A
30 POKE I,A:NEXT:IF B=17454 THEN CALL &BE80
40 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
50 DATA 6,12,33,41,191,17,0,192,205,119,188,33
60 DATA 0,1,205,131,188,205,122,188,6,12,33,53
70 DATA 191,17,0,192,205,119,188,33,0,1,17,0,159,62
80 DATA 131,188,205,122,188,33,0,1,17,0,159,62
90 DATA 118,174,119,35,27,122,179,62,118,32
100 DATA 246,205,23,191,33,0,192,17,0,160,1,192
110 DATA 13,237,176,33,114,36,17,115,36,1,8,0,54
120 DATA 255,237,176,33,17,191,17,110,65,1,6,0,237
130 DATA 176,17,137,51,33,13,191,1,4,0,237,176,17
140 DATA 147,51,33,8,191,1,5,0,237,176,17,158,51
150 DATA 33,4,191,1,4,0,237,176,195,0,1,32,32,66
160 DATA 89,32,32,82,80,77,80,79,75,69,62,255,119
170 DATA 246,255,201,243,175,24,2,62,40,205,25,189
180 DATA 1,1,188,237,73,4,237,121,201,65,72,69,65,68
190 DATA 49,32,32,46,83,66,70,65,72,69,65,68,50,32
200 DATA 32,46,66,73,78
  
```

## AMSTRAD

### DRILLER



```

1 Energie, bouclier et temps infinis
2 sur DRILLER version Disquette
10 MODE 1:B=0:FOR I=&80 TO &B6:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
20 IF B<4784 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
30 PRINT"INSERER DRILLER ET PRESSEZ UNE TOUCHE"
40 CALL &BB18:CALL &80
50 DATA 33,181,0,205,212,188,121,34,100,0,50,102,0,33
60 DATA 0,1,93,85,14,65,223,100,0,33,160,0,34,61,2,195
70 DATA 0,1,175,111,103,50,55,103,50,85,103,34,243,107
80 DATA 34,134,109,50,176,104,195,159,72,132,74
  
```



### ENDURO RACER

```

1 REM Temps infini sur ENDURO RACER
10 SYS 65371:FOR I=53203 TO 53255:READ A:B=B+A:POKE A,B
20 NEXT:POKE 53244,0:POKE 53249,165:SYS 53214
30 DATA 169,49,141,159,2,169,234,141,160,2,96,169,211
40 DATA 141,40,3,169,207,141,41,3,32,4,247,32,108,245
50 DATA 169,251,141,233,2,169,207,141,234,2,76,81,3,169
60 DATA 16,141,118,48,169,198,141,183,40,76,251,207
  
```





## AMIGA

## MARBLE MADNESS

Pour une partie en solitaire, mets deux joueurs, tu gagneras ainsi une dizaine de secondes par tableau. Dans le tableau où l'on doit monter (jaune) passe par le labyrinthe, tu gagneras cinq secondes par «bébés» écrasés.

## GREAT GIANNA SISTERS

Pour sauter la balle rouge au 3ème tableau il faut se placer à l'extrémité droite du pilier et attendre jusqu'à ce que la balle rebondisse, puis sauter au moment précis où la balle touche le sol.



L'énorme bestiole du tableau 4 peut être passée sans encombre.

- cours en ignorant les diamants jusqu'à environ 4 pavés de la bête.

- saute en gardant le joystick en diagonal en haut à droite.

- puis fais un petit saut, tu es ainsi au 5ème tableau!

## AMSTRAD

## DIZZY

Quelques petits trucs pour mener ta mission à bien.

1- La pompe à graisse salissante - Pousse le chariot de mine

2- L'imperméable en plastique - empêche la pluie de te tuer

3- Graine pour oiseau Acme - tue les oiseaux

4- Couronne d'ail - tue les oiseaux sous terre

5- La clé du cimetière - ouvre la porte du cimetière

6- La bombe insecticide - tue

les araignées

7- Le laser de chasseurs de fantômes - tue les fantômes

8- La bidon d'huile 3 en 1 - baisse le pont levis

9 - La pelle de jardinier - ouvre le sol près de la falaise

10 - La truelle - déterre les champignons

11 - Le porte monnaie d'or - apporte le à la maison dans l'arbre de l'ermite, saute sur le toit de sa maison pour obtenir un nuage bordé d'argent.

12- Amène un coeur cassé à l'ange

13- Le diamant aiguisé - ouvre la trappe près de la montagne en cristal

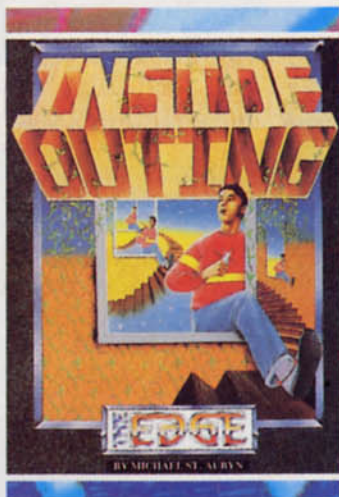
14- Un pied de biche solide - ouvre une trappe en bas de la montagne

15- La pince rouillée déplace l'île dans la mine

16- La torche - allume le chaudron

17- Quand toute la potion a été amenée au chaudron, prends la bouteille vide et laisse la tomber dessus. Va chez Zaks et laisse la tomber à ses pieds

## INSIDE OUTING



Invulnérabilité :

POKE &F14,201

Sauter dans les airs :

POKE &2F4F,24

Un seul cristal pour finir :

POKE &4D5A,0

Immobilise les Rats :

POKE &4EFC,201

Immobilise les oiseaux :

POKE &4F1B,201

## GREEN BERET

Pour te débarrasser des karatékas, donne-leur des coups de poignard quand tu les vois sauter, ou bien étends toi sur le sol pour leur porter des coups dans les pieds.

Si l'on t'agresse de dos, élève-toi pendant que tu fais avancer l'écran : tu te retrouveras derrière l'agresseur, ce qui te donnera l'occasion de le poignarder.

## L'ANGE DE CRISTAL

Les numéros sur la carte correspondent à :

1/ Nouvelles de Swappi. Fais attention à tes Ouaks! Un Stiffien change leur comportement: dans ses mains, ils deviennent frénétiques.

2/ Quelles sont tes origines? 3/ Quatre statuettes bien-placées peuvent libérer le Grand Swappi.

4/ Le grand livre raconte comment le Grand Swappi a mené les siens à Kef.

5/ Le transducteur est une machine plate.

6/ Le fruit rond a des pouvoirs guérissants.

7/ L'herbe jaune doit être mélangée à un autre ingrédient.

8/ Il faut que tu combines deux objets sur le transducteur afin qu'il marche.

9/ Tu es malade. Le docteur te prescrit une excellente potion, mais où peux tu la trouver?

10/ Les Ouaks aiment les os.

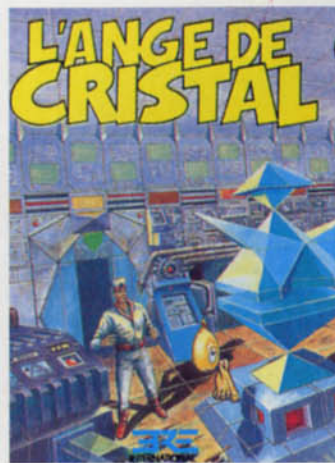
11/ Le Protico est un kit de trois parties.

12/ Le Ouak Fou.

13/ Emplacement pour mon Ouak.

14/ Perdu: gentil petit Ouak avec un esprit sain. Le retourner sans dommage.

15/ Tous les Swappi s'entraînent à troquer, même le plus grand.



## LA SOLUTION:

Pour guérir les Swappies malades, rentre dans un des grands arbres courbés et place le fruit

orange qui en tombe sur le transducteur. Ensuite, trouve de l'herbe jaune et pose la aussi sur le transducteur: leur mélange formera la potion. Donne cette potion à l'un des Swappi malade.

Apporte le protico jusqu'à l'emplacement pour mon Ouak\* et réassemble-le devant la porte. Amène des os au Ouak Fou et utilise-les pour faire une piste jusqu'au Protico. En ramassant le plus rapproché du Ouak et en le replaçant plus près du Protico, tu devrais amener le Ouak à destination. Place l'os final en-dessous du Protico et essaye de persuader l'Ouak de l'y rejoindre.

Place les quatre statuettes sur les socles autour de l'autel. Dès que l'esprit du Grand Swappi apparaît, donne-lui un objet et il te donnera le grand livre rouge. Apporte celui-ci à la maison qui veut connaître ses origines.

Tourne à droite et entre dans la cave, et là tu trouveras la porte secrète d'Antines ouverte. Le passage est relativement droit mais débarrasse-toi des méchants dès que tu rentres dans la salle.

Lance un bâton de dynamite sur le robot pour le détruire. Utilise les carrés roses et gris pour traverser le sol électrifié. Dans la chambre de rayon électronique, prends une statue supplémentaire et descends de la pile de livres pour arriver dans le premier carré. De là, descends jusqu'en bas de l'écran, laisse tomber la statuette et utilise-la pour sauter au-dessus de la section avec les deux statues. Prends-en une et utilise-la pour sauter par dessus la porte en haut de la rangée. Dans la chambre n'essaye pas de traverser le barrage de systèmes électriques, mais traverse l'écran vert. De là, tu continues tout droit jusqu'à la chambre avec le tombeau, puis répète la mélodie que tu entends en gravissant la bonne pyramide. Il ne te reste plus qu'à t'asseoir et à admirer le spectacle.

## GHOST HUNTERS

Energie infinie :  
POKE &82C1,0



## HYDROFOOL

Energie infinie :  
POKE &7575,&C3

## GARFIELD

Un petit truc très utile qui va te permettre de terminer le jeu... Si tu presses simultanément les touches Q,A,O, et P, et en restant quelques secondes dans cette position, tu verras qu'en appuyant sur la touche Ø du clavier numérique, tu pourras passer les tableaux automatiquement. En plus si tu te trouves à un tableau sur le côté gauche, tu te retrouveras sur le même côté, au tableau d'après. Pour arriver au bout du jeu, il faut aller jusqu'au tableau où se trouve un rat. A sa gauche, tu verras un coffre, et si lui donnes un coup de pied, il s'ouvrira. A l'intérieur se trouvent deux objets: un os et une clé. Il te faudra attraper l'os pour que la clé apparaisse. Avec cette clé, tu devras te diriger vers le tableau où se trouve enfermée une chatte, et après avoir pressé la touche Ø, tu auras droit au message de félicitations

## NEMESIS

Vies Infinies :  
POKE &9D74,Ø  
Invulnérabilité :  
POKE &9BA3,Ø:POKE &9BA4,Ø  
POKE &9BA5,Ø

## COMMODORE

### DEFLEKTOR

Pour changer de tableau il te suffit d'appuyer  
- Sur '+' pour aller au tableau suivant.  
- Sur '-' pour revenir au tableau précédent.



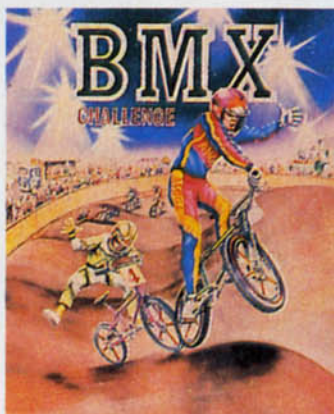
## INTERNATIONAL KARATE+

"Pause" et "dépause" le jeu pour te remettre très vite sur pied, si tu crains de rester trop longtemps allongé après avoir été abattu.

## BLUE MAX

Charge le jeu et tape :  
POKE 1Ø11,248  
POKE 1Ø12,252:RUN  
Bombes infinies :  
POKE 25584,173  
Carburant infini :  
POKE 17925,173  
Invulnérabilité :  
POKE 17438,Ø  
Execution :  
SYS 32768

## BMX SIMULATOR



Après avoir chargé le jeu fais un reset et tape:  
Pour changer la couleur du joueur 1 :  
POKE 5596,Ø-15  
Pour changer la couleur du joueur 2 :  
POKE 56Ø4,Ø-15  
Pour changer la couleur des accessoires :  
POKE 5612,Ø-15  
Execution :  
SYS 4Ø96

## BOMB JACK

Invulnérabilité :  
POKE 5693,255:POKE 5694,255  
POKE 5695,255:SYS 2Ø96

## BOMB JACK II

Vies infinies :  
POKE 7Ø53,2ØØ:SYS 39712

## BRAVESTARR

Après chargement du jeu, fais un reset et tape :  
Temps infini :  
POKE 145ØØ,173:SYS 7236

## BUGGY BOY

POKE 2Ø48,32:POKE 2Ø49,1Ø4  
POKE 2Ø5Ø,13:POKE 4768,133  
POKE 4769,2Ø:POKE 39927,96  
SYS 256Ø

## RYGAR

Vies infinies :  
POKE 3819,169:POKE 382Ø,191  
POKE 3821,244:SYS 2325

## TERRA COGNITA

POKE 43,255:LOAD  
Après le chargement tape pour avoir des vies infinies :  
POKE 43,1  
85 POKE 29253,243  
RUN

## SPECTRUM

### CLEVER & SMART

Pour avoir des vies infinies :  
POKE 5Ø44Ø,1: POKE 5Ø437,1  
Pour avoir de l'argent infini :  
POKE 51181,24  
Pour tout avoir gratuit :  
POKE 51186,1: POKE 51193,55  
Pour ne jamais perdre de l'argent :  
POKE 538Ø1,2Ø1  
Pour ne plus avoir faim :  
POKE 6Ø298,2Ø1

## DANDARE II

Nombre de vies :  
POKE 53822,nb : POKE 4Ø96Ø,Ø  
POKE 3468,1-9 : POKE 3469,1-9  
POKE 347Ø,1-9 : POKE 3471,1-9  
Alterne ces 4 pokes pour avoir plus de temps pour compléter les 4 premiers tableaux :  
POKE 12628,169 : POKE 12629,169  
POKE 1263Ø,169 : POKE 12631,169  
Execution :  
SYS 6298



## DEFLEKTOR

Contact automatique :  
POKE 34256,195  
Vies infinies :  
POKE 34473,Ø  
Energie infinie :  
POKE 42577,Ø  
Bloquer la surchauffe :  
POKE 42735,Ø

## DRILLER

Energie infinie :  
POKE 48246,Ø : POKE 49422,Ø  
POKE 49425,Ø  
Coordonnées :  
POKE 34658,X1: POKE 34659,X2  
POKE 3466Ø,Z1: POKE 34661,Z2  
POKE 34662,Y1: POKE 34663,Y2

## ATARI

### 10th Frame.

Pour faire à tous les coups un "strike" :  
Sélectionne le niveau professionnel. Le curseur doit se trouver devant les quilles, entre celles du milieu et la première de droite. Appuie sur le bouton et maintiens la pression tant que la boule n'a pas roulé. Cette manoeuvre te permettra de réaliser le score de 3ØØ.



## ENDURO RACER

Dès que le chronomètre se déclenche il te suffit de taper le mot : 'CHEAT'

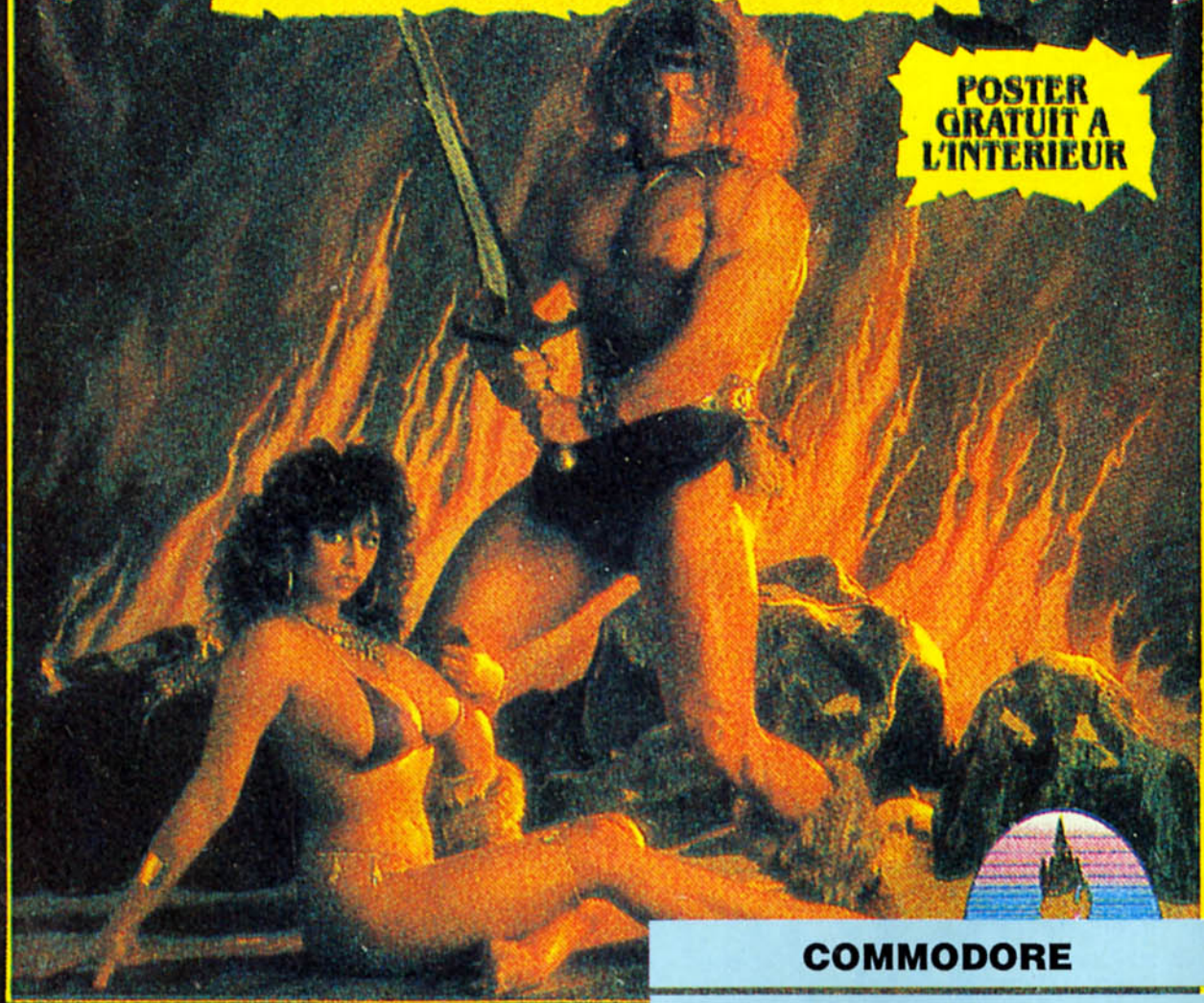
Et maintenant à chaque fois que tu appuies sur :  
- 'T' tu auras 1Ø sec. de plus.  
- 'F' tu iras à 21Ø km/h.  
- 'S' l'arrivée s'installe devant toi.



# BARBARIAN

## Le Guerrier Absolu

POSTER  
GRATUIT A  
L'INTERIEUR



### COMMODORE

```

1 REM Supression des vêtements de Maria.
2 REM sur BARBARIAN (interdit au moins de 18 ans)
10 FOR I=272 TO 384:READ A:B=B+A:POKE I,A-5:NEXT
20 IF B<>18627 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
30 SYS 57812:POKE 147,0:SYS 62006:SYS 58541:POKE 890,96
40 SYS 580:POKE 1267,76:POKE 1268,16:POKE 1269,1:SYS 992
50 DATA 125,174,57,138,6,165,255,145,257,117,145,259
60 DATA 117,205,145,172,218,145,167,217,145,168,217
70 DATA 165,259,145,191,116,145,192,116,205,145,169
80 DATA 218,145,170,218,145,166,217,205,145,36,75,145
90 DATA 253,230,243,183,116,243,186,116,165,14,145
100 DATA 251,74,205,145,212,230,174,149,146,252,74
110 DATA 146,213,230,174,238,146,214,230,174,228,146
120 DATA 184,116,174,111,146,258,117,174,244,146,185
130 DATA 116,174,158,146,169,217,174,226,146,175,217
140 DATA 174,98,146,176,217,174,60,138,6,81,14,133

```

12

### AMSTRAD

Pour se retrouver en face du Sorcier Drax, le mieux c'est d'achever le premier et le deuxième combattant avec un coup sur la nuque. Pour les 5 autres, il faut pousser l'adversaire dans un coin en faisant deux ou trois roulades et attendre jusqu'à ce qu'il se relève, puis l'envoyer par terre en faisant virevolter l'épée autour de soi (joystick en haut à gauche).

Après le premier succès, répéter la manoeuvre jusqu'à ce que l'adversaire n'ait plus de "Points de Force".

Quand enfin on est arrivé chez Drax, il faut éviter ses "Coups Magiques". A cette fin, il faut se baisser puis sauter. Ensuite l'achever avec une roulade en avant.



## AMSTRAD

### BARBARIAN 1

1 'Invulnérabilité sur BARBARIAN (BARB1A) version Disquette  
10 MODE 0:BORDER 0:FOR i=0 TO 15:READ A\$:INK i,VAL("&"+A\$):NEXT  
20 DATA 0,17,19,10,4,D,0,10,6,A,C,18,F,12,3,9  
30 MEMORY &16FF:FOR I=&1700 TO &1743:READ A\$:Z=VAL("&"+A\$)  
40 POKE I,Z:S=S+Z:NEXT:IF S<>4856 THEN PRINT"paf, erreur!":END  
50 CALL &1700:POKE 27973,0:CALL &6AF2  
60 DATA 21,00,C0,16,02,06,20,CD,2E,17,21,00,18,16,07,06,2A  
70 DATA CD,2E,17,21,F2,6A,16,11,06,1E,CD,2E,17,21,00,C0,16  
80 DATA 1E,06,20,C3,2E,17,00,00,00,66,C6,07,1E,00,0E,81,E5  
90 DATA DF,2B,17,E1,05,C8,24,24,0C,79,FE,8A,20,F1,14,18,EC

## AMSTRAD

### BARBARIAN 2

1 'Invulnérabilité sur BARBARIAN (BARB1B) version Disquette  
10 MODE 0:BORDER 0:FOR i=0 TO 15:READ A\$:INK i,VAL("&"+A\$):NEXT  
20 DATA 0,17,19,10,4,D,0,10,6,A,C,18,F,12,3,9  
30 MEMORY &16FF:FOR I=&1700 TO &1743:READ A\$:Z=VAL("&"+A\$)  
40 POKE I,Z:S=S+Z:NEXT:IF S<>4866 THEN PRINT"paf, erreur!":END  
50 CALL &1700:POKE 27973,0:CALL &6AF2  
60 DATA 21,00,C0,16,02,06,20,CD,2E,17,21,00,18,16,07,06,2A  
70 DATA CD,2E,17,21,F2,6A,16,16,06,1E,CD,2E,17,21,00,C0,16  
80 DATA 23,06,20,C3,2E,17,00,00,00,66,C6,07,1E,00,0E,81,E5  
90 DATA DF,2B,17,E1,05,C8,24,24,0C,79,FE,8A,20,F1,14,18,EC

## AMSTRAD

### BARBARIAN 3

1 'Invulnérabilité sur BARBARIAN (BARB2A) version Disquette  
10 MODE 0:BORDER 0:FOR I=0 TO 15:READ A\$:INK I,VAL("&"+A\$):NEXT  
20 DATA 0,17,19,10,4,D,0,10,6,A,C,18,F,12,3,9  
30 MEMORY &16FF:FOR I=&1700 TO &1743:READ A\$:Z=VAL("&"+A\$)  
40 POKE I,Z:S=S+Z:NEXT:IF S<>4856 THEN PRINT"paf, erreur!":END  
50 CALL &1700:POKE 27756,0:CALL &6AF2  
60 DATA 21,00,C0,16,02,06,20,CD,2E,17,21,00,18,16,07,06,2A  
70 DATA CD,2E,17,21,F2,6A,16,11,06,1E,CD,2E,17,21,00,C0,16  
80 DATA 1E,06,20,C3,2E,17,00,00,00,66,C6,07,1E,00,0E,81,E5  
90 DATA DF,2B,17,E1,05,C8,24,24,0C,79,FE,8A,20,F1,14,18,EC

## AMSTRAD

### BARBARIAN 4

1 'Invulnérabilité sur BARBARIAN (BARB2B) version Disquette  
10 MODE 0:BORDER 0:FOR i=0 TO 15:READ A\$:INK I,VAL("&"+A\$):NEXT  
20 DATA 0,17,19,10,4,D,0,10,6,A,C,18,F,12,3,9  
30 MEMORY &16FF:FOR I=&1700 TO &1743:READ A\$:Z=VAL("&"+A\$)  
40 POKE I,Z:S=S+Z:NEXT:IF S<>4866 THEN PRINT"paf, erreur!":END  
50 CALL &1700:POKE 27759,0:CALL &6AF2  
60 DATA 21,00,C0,16,02,06,20,CD,2E,17,21,00,18,16,07,06,2A  
70 DATA CD,2E,17,21,F2,6A,16,16,06,1E,CD,2E,17,21,00,C0,16  
80 DATA 23,06,20,C3,2E,17,00,00,00,66,C6,07,1E,00,0E,81,E5  
90 DATA DF,2B,17,E1,05,C8,24,24,0C,79,FE,8A,20,F1,14,18,EC

## AMSTRAD

1 'Tuer les ennemis du premier coup  
2 'sur BARBARIAN version Casette  
10 OPENOUT!":MEMORY &FFF:CLOSEOUT:RESTORE 30  
20 FOR I=&1000 TO &1018:READ A:POKE I,A:NEXT  
30 DATA 33,64,0,17,100,0,62,49,205,161,188,62  
40 DATA 201,50,163,0,205,64,0,62,1,50,109,108,233  
50 MODE 1:POKE &1014,1:PRINT"1 - BARBARIAN FACE 1"  
60 PRINT"2 - BARBARIAN FACE 2 JEUX A"  
70 PRINT"3 - BARBARIAN FACE 2 JEUX B"  
80 INPUT A:RESTORE 90:FOR I=1 TO A:READ C,D:NEXT  
90 DATA 70,109,109,108,112,108  
100 POKE &1016,C:POKE &1017,D:CALL &1000

## COMMODORE

Charge la face 2 du jeu. Ensuite, appuie, sans relâcher, sur "COMODORE" puis frappe la touche "RESET". Refais la manoeuvre plusieurs fois avant de te lancer. Tu auras une bonne partie de rigolade.

## COMMODORE

1 REM Invulnérabilité sur BARBARIAN  
10 FOR I=272 TO 289:READ A:POKE I,A-5  
20 NEXT:SYS 57812:POKE 147,0:SYS 62806  
30 SYS 58541:POKE 890,96:SYS 850  
40 POKE 1267,76:POKE 1268,16  
50 POKE 1269,1:SYS 992  
60 DATA 174,14,146,238,140,174,46,146  
70 DATA 59,138,174,5,146,60,138,81,14,133

## COMMODORE



Une fois l'écran de présentation chargé, appuie sur la touche "C", l'écran deviendra alors rouge. Cela t'indiquera que tu es invulnérable. De plus les ponts ne disparaîtront plus sous tes pieds, mais méfies toi des fosses car si tu tombes dans l'une d'elles, tu ne seras plus invulnérable.

## ATARI AMIGA

Pour être invulnérable il te suffit avant de jouer d'entrer la date : 04-08-59

## ATARI AMIGA

L'icône "Prendre Objet" sert à éviter le monstre. Sélectionne-la et ce dernier ne pourra t'atteindre.

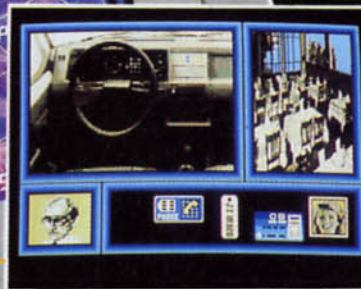


loriciels®

# A 320

# SIMULATION AVENTURE ACTION

POUR ATARI ST  
AMSTRAD CPC  
IBM PC ET  
COMPATIBLES



loriciels®

# MATA HARI

# ESPIONNAGE CHARME ACTION

POUR ATARI ST  
AMSTRAD CPC







PAR FRANÇOIS LE GRIGUER

CETTE SEMAINE APRÈS UN COUP D'OEIL SUR LE SCENARIO ET, QUELQUES DÉFINITIONS, TU PLONGES DANS LE LISTING DU GÉNÉRIQUE AVEC TOUTES LES EXPLICATIONS, ENSUITE TU PRÉPARES LA PAGE DE SCORE.

UN SCENARIO D'ARCADE CETTE DÉFINITION DU JEU, AVEC TOUTES SES PARTICULARITÉS, INTERVIENT ÉVIDEMMENT DÈS LE DÉBUT MAIS, LA SEMAINE DERNIÈRE NOUS AVONS DÉJÀ UN PROGRAMME TRÈS CHARGÉ ET, IL VALAIT MIEUX PASSER DIRECTEMENT À LA RÉALISATION.

UN ENGIN QUE TU DÉPLACES DANS HUIT DIRECTIONS DOIT ÉVITER OU, AU CONTRAIRE, DETRUIRE DES ADVERSAIRES EN LES REJOIGNANT. LES DEUX PÉRIODES, POURSUIVRE OU ÊTRE POURSUIVI, MATERIALISÉES PAR UNE COULEUR DIFFÉRENTE DU FOND, SONT ALÉATOIRES ET LE NOMBRE D'ADVERSAIRES AUGMENTE AVEC LE TEMPS. LE BONUS, AVEC UNE VALEUR BASÉE

SUR LE NOMBRE D'ADVERSAIRES, INTERVIENT SUIVANT UNE PÉRIODE DE TEMPS SANS PERTE.

ENFIN LES POINTS MARQUÉS À CHAQUE DESTRUCTION SONT MULTIPLIÉS APRÈS UN BONUS ET, JUSQU'À LA PROCHAINE ERREUR. LA PARTIE S'ACHEVE AVEC L'ÉPUISEMENT DES VIES ET L'AFFICHAGE DU TRADITIONNEL «GAME OVER» !

UN PETIT TABLEAU DE BORD EN BAS D'ÉCRAN DONNE LE NOMBRE DE VIES, LE SCORE EN COURS ET LE HIGH SCORE.

DES SONS VIENDRONT SOUTENIR L'ACTION. EN PLUS DU GÉNÉRIQUE QUE TU CONNAIS, UNE PAGE DE SCORE AVEC L'ENTRÉE DE TON NOM COMPLÈTE LE SCENARIO SIMPLE À METTRE EN ŒUVRE, INTÉRESSANT À JOUER, AVEC UN BON NOMBRE DE PROBLÈMES À RÉSOUDRE POUR ATTEINDRE NOTRE OBJECTIF : TE PERFECTIONNER EN PROGRAMMATION.

# J'APPRENDS

## JOYSTICK ATTACK

### UN SCENARIO D'ARCADE

A propos du listing BASIC Seuls les mots-clé (termes) BASIC sont en majuscules. Les minuscules ou les valeurs numériques correspondent aux constantes, variables et fichiers définis par le programmeur (il s'agit, là, d'une convention entre nous).

- J'ai, volontairement, multiplié les lignes de certaines parties du programme pour plus de clarté dans les explications mais ceci coûte plus de place mémoire et, davantage de temps à l'exécution.
- Le listing représente la rédaction, dans un langage in-

terprété par l'ordinateur, de nos ordinogrammes de la semaine dernière, alors reprends les pour mieux suivre.

- Ne confondons pas le O de l'alphabet avec le chiffre 0 et respecte les espaces.

- Certains listings comporteront des ruptures dans la numérotation des lignes pour l'insertion ultérieure de nouvelles lignes (ne pas renuméroter).

- Toutes les lignes qui nécessitent des explications particulières sont reprises à part avec le n° de la ligne et tous les commentaires.

#### UN PETIT RAPPEL DES MANIPULATIONS

- Pour entrer (saisir) un listing : Mets-toi en minuscules (les mots clé seront reconnus et automatiquement édités en majuscules lors d'un LIST)  
Compose :  
AUTO n, 10  
en remplaçant n par le 1er numéro de ligne à entrer. Cette fonction te donne la numérotation des lignes avec une progression de 10 à chaque fois que tu appuies sur **ENTER** (à la fin de chaque ligne BASIC).

- Pour interrompre la saisie : appuie sur **ESC**

- Pour sauvegarder le programme sur K7 ou disquette compose : SAVE "ATTACK" **ENTER** à faire impérativement à la fin de la saisie de ton listing.

- Pour modifier une ligne compose : EDIT n **ENTER**  
n = le numéro de ligne. Tu déplaces le curseur dans les 4 directions pour atteindre la zone à modifier. Tu supprimes avec **CLEAR** ou tu ajoutes en composant. Les modifications terminées appuie sur **ENTER**.
- Pour charger le programme en mémoire : LOAD "ATTACK"

- Pour exécuter un programme en mémoire RUN
- Pour charger et exécuter le programme RUN "ATTACK"
- Pour lister le programme LIST interruption par **ESC**  
ou LIST 100 - (liste à partir de la ligne 100)  
ou LIST 100 - 150 (liste de la ligne 100 à la ligne 150)









```

800 *****
810 'GENERIQUE 1ere partie deplacement des
    caracteres du titre
820 *****
830 PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
840 MODE 0
850 flag=0
860 FOR j=1 TO nb
870 IF posx(j)=xfin(j) AND posy(j)=yfin(j) THEN 950
880 PEN 0
890 LOCATE posx(j),posy(j)
900 PRINT CHR$(143)
910 IF posx(j)<xfin(j) THEN posx(j)=posx(j)+1:flag=1
    :GOTO 930
920 IF posx(j)>xfin(j) THEN posx(j)=posx(j)-1:flag=1
930 IF posy(j)<yfin(j) THEN posy(j)=posy(j)+1:flag=1
    :GOTO 950
940 IF posy(j)>yfin(j) THEN posy(j)=posy(j)-1:flag=1
950 PEN coul(j)
960 LOCATE posx(j),posy(j)
970 PRINT titre$(j)
980 coul(j)=coul(j)+1
990 IF coul(j)>15 THEN coul(j)=1
1000 NEXT J
1010 IF flag=1 THEN 850
1020 FOR j=1 TO 500:NEXT
1030 RETURN
1040 *****
1050 'GENERIQUE 2eme partie "une realisation de.....
1060 *****
1070 MODE 1
1080 PRINT CHR$(22)+CHR$(0)
1090 y=11:x=1
1100 FOR j=0 TO 5
1110 LOCATE x,y
1120 PEN 0
1130 PRINT " "
1140 x=x+2:LOCATE x,y
1150 PEN 1
1160 PRINT"une realisation"
1170 NEXT
1180 x1=39:FOR j=0 TO 8:LOCATE x1,y+2:PEN 0
    :PRINT " ":LOCATE x1-2,y+2:PEN 2
    :PRINT"de":x1=x1-2:NEXT
1190 x=2:FOR j=0 TO 4:LOCATE x,y+5:PEN 0
    :PRINT " ":LOCATE x+2,y+5:PEN 3
    :PRINT".....":x=x+2:NEXT
1200 FOR J=1 TO 500:NEXT
1210 RETURN
1220 *****
1230 ' FIN DU GENERIQUE
1240 *****

```

Observation : Compte tenu de notre mise en page, nous avons été amené à mettre les instructions des lignes (910, 930, 1180, 1190) sur plusieurs lignes. Lorsque vous les taperez sur votre écran, écrivez les sur une seule ligne, sans laisser d'espace à notre coupure.

**810** nouvelle séquence appelée depuis la ligne 120 (GOSUB 830)  
**830** instruction pour obtenir l'affichage transparent  
**840** effacement de l'écran et affichage possible de 25 lignes de 20 caractères avec 16 couleurs simultanées.  
**850** flag = drapeau ou repère d'animation des 14 caractères du titre  
**870** IF = si. THEN = alors. AND = et. si la valeur de x en cours (pos x) = la valeur finale x (x fin) et la valeur de y en cours (pos y) = la valeur finale y (y fin) alors se brancher à la ligne 950 (caractère en place).  
**880** les conditions ne sont pas remplies. Préparer l'affi-

chage dans la même INK que le fond (effacement du caractère)

**890** indiquer les coordonnées x, y à l'écran  
**900** afficher le caractère numéro 143 pour effacer la totalité du caractère  
**910** si x en cours < x final alors ajouter 1 à x et positionner le repère à 1 (déplacement en cours).  
 Branchement en 930  
**920** si x en cours > x final alors soustraire 1 de x et positionner le repère à 1  
**930** Tests de y en cours et maj éventuelle  
**950** préparer l'affichage du caractère suivant son numéro d'INK  
**960** Indiquer les coordonnées x, y en cours  
**970** Afficher le caractère  
**980** Maj du numéro d'INK (changement de couleurs)  
**990** si numéro d'INK > 15 (valeur maxi 15) n° INK = 1  
**1000** j=j+1. si j > 14 suite en 1010 sinon retour en 870 (animation du caractère suivant)  
**1010** Test du repère. si = 1 il reste au moins un caractère en mouvement. Retour en début de séquence en ligne 850  
**1020** Boucle de tempo pour conserver l'image à l'écran.  
**1030** Fin de la séquence  
**1050** Animation de la 2ème partie du générique  
**1070** Effacement de l'écran et affichage possible de 25 lignes de 40 caractères avec 4 couleurs  
**1080** Retour à l'affichage normal (non transparent)  
**1090** Définition des coordonnées d'affichage  
**1100** Boucle d'animation de la 1ère ligne. 6 passages.  
**1130** Afficher 2 espaces avec la couleur du fond = Effacer  
**1140** Nouvelles coordonnées. Déplacement de la gauche vers la droite  
**1160** Afficher la ligne  
**1180** Boucle 2ème ligne. Déplacement de la droite vers la gauche (x = x -2)  
**1190** Boucle 3ème ligne avec ton nom à mettre à la place des points  
**1200** Boucle de tempo  
**1210** Fin de la séquence

## POUR QUELQUES DÉFINITIONS DE PLUS...

Avant d'aborder notre premier listing quelques définitions ou commentaires s'imposent.

### Un mot clé BASIC

est un terme du langage correspondant à un ordre (instruction) à exécuter. Dans le listing pour obtenir un maximum de clarté seuls les mots-clé figurent en majuscules.

Une **constante**, définie par le programmeur, avec un nom et une valeur, reste inchangée pendant toute son utilisation.

Une **variable** se différencie d'une constante par sa valeur qui va évoluer au cours du traitement.

Un **séparateur** est un symbole reconnu par le BASIC et utilisé pour séparer les instructions (:),

les DATA (,) ou une succession de PRINT (,).

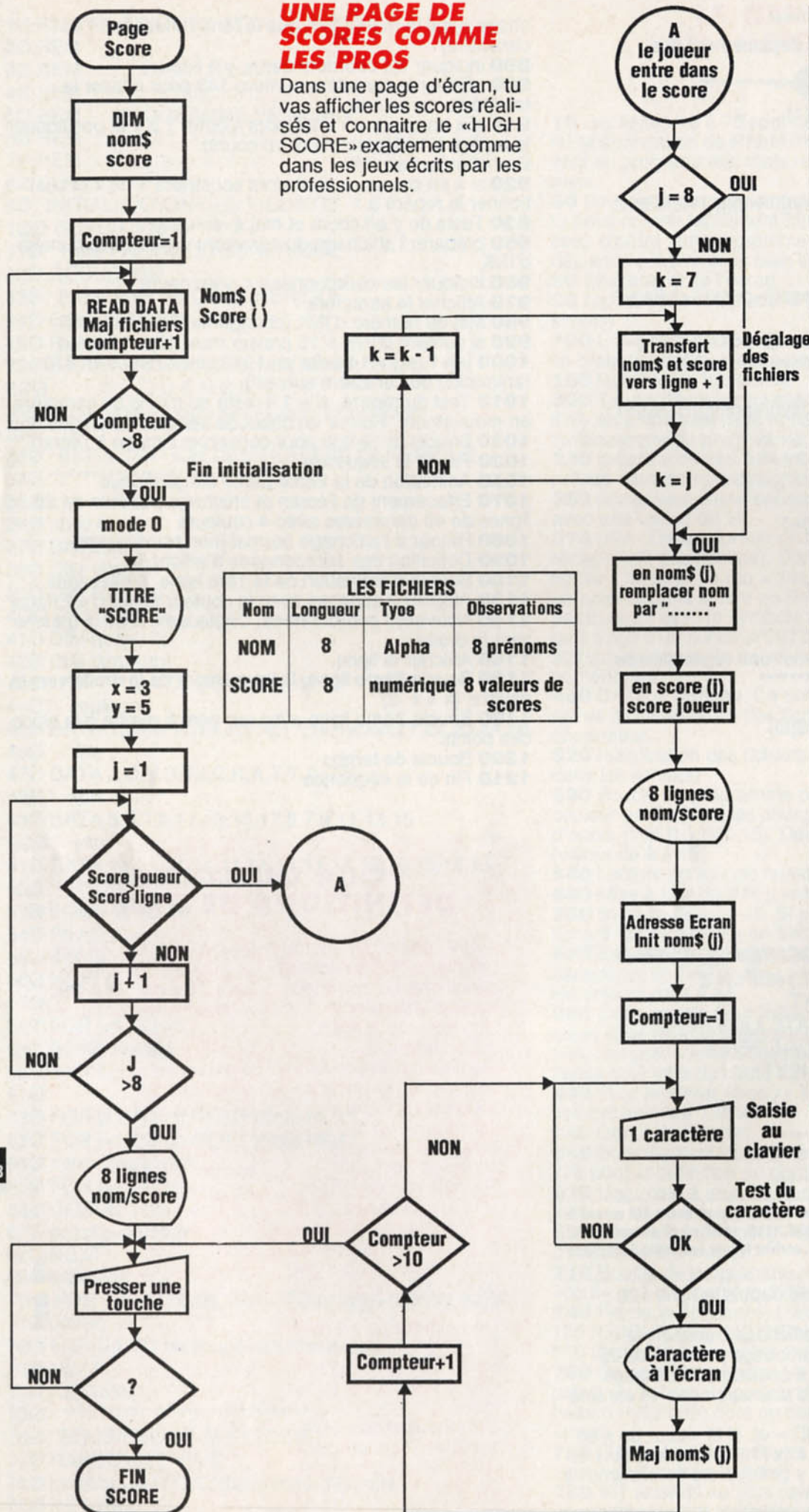
Une **ligne BASIC** s'identifie par son numéro, peut contenir de nombreuses instructions et représenter plusieurs lignes d'écran.

Le mode d'affichage utilisé dans ce programme sera le **mode caractère** : 25 lignes de 40 caractères en mode 1 ou de 20 caractères en mode 0. Les coordonnées x et y ont pour origine le coin haut gauche de l'écran (x = 1 à 20 ou 1 à 40 et y = 1 à 25). L'affichage à l'écran s'effectue à l'aide de 2 instructions : LOCATE x, y pour indiquer où commence l'affichage et PRINT pour dire ce qu'il faut afficher à l'écran.



## UNE PAGE DE SCORES COMME LES PROS

Dans une page d'écran, tu vas afficher les scores réalisés et connaître le «HIGH SCORE» exactement comme dans les jeux écrits par les professionnels.



LES FICHIERS			
Nom	Longueur	Type	Observations
NOM	8	Alpha	8 prénoms
SCORE	8	numérique	8 valeurs de scores

Prévoyons huit lignes, c-a-d, huit prénoms et huit scores classés par ordre décroissant. Le programme contient les lignes d'origine avec des prénoms et des scores quelconque. Ensuite le joueur va entrer ou non, à chaque fin de partie, selon le score qu'il vient de réaliser. La seule difficulté dans ce module consiste à décaler les lignes. La saisie du prénom va, elle aussi, demander un peu d'attention.

Tu abordes un nouvel ordi-nogramme et, n'oublies surtout pas de bien comprendre le fonctionnement en suivant chaque test et ses branchements. Les instructions du programme reprendront très fidèlement le même cheminement :

- L'initialisation des fichiers
- Comparaison du score joueur avec le contenu du fichier score pour définir si le joueur entre dans le tableau. Si oui décalage du tableau et saisie du nom du joueur.
- Affichage de l'ensemble du tableau (8 lignes nom/score).

Je crois que ta semaine est bien remplie avec le listing du générique à bien assimiler et la page de score à préparer. Mais tu vois que finalement l'informatique par petites doses, passe très bien avec l'ordre et la logique comme clés de la réussite.

**Bien joystiquement vôtre**  
François LE GRIGUER

### LA SEMAINE PROCHAINE

le listing BASIC de la page de score avec, bien sûr, toutes les explications la suite du jeu :  
 les constantes, les variables et les bonus  
 l'animation de l'engin du joueur  
 l'augmentation du nombre d'adversaires  
 l'inversion fuite/attaque des adversaires  
 l'initialisation du tableau de bord





# 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 Décembre à

JOYSTICK hebdo  
Concours Loriciels  
177 rue Saint Honoré  
75001 Paris

Liste des gagnants dans notre numéro du 14 Décembre.



## 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....**

### THE BARD'S TALE

Samia  
Q.10020  
Comment fait on pour pouvoir rentrer dans la tour ?

### CONSPIRATION

Christophe  
Q.10021  
Comment fait on pour ouvrir la fenêtre à la maison après le train.

### GHOSTS'N GOBLINS

Olivier  
Q.10022  
Comment faire pour ne pas être tué ?

### THE GUILD OF THIEVES

Benjamin  
Q.10023  
Comment prendre le miel dans la ruche ? Avec les ingrédients que demande le MACAW comment en faire une POTIENKA.

### POLICE QUEST

Ludovic  
Q.10024  
Comment calmer les loubards ?

### EXPLORA

Gérard  
Q.10025  
Pas moyen de progresser ni au Mexique ni à la préhistoire. Je dispose d'une torche, d'une bague, d'une clef, de paille et d'os, tout renseignement sera le bienvenu.

### CONSPIRATION

Claude  
Q.10026  
Que faire devant le conspirateur ?

### PHANTASIE III

Georges  
Q.10032  
Pitié ! Où puis je trouver le code du téléporteur ?

### HURLEMENT

Alice  
Q.10034  
Où est l'argent ? Comment trouver l'essence ?

### MASQUERADE

Paul  
Q.10035  
Où se trouve la dynamite ?

### DEJA VU

Aline  
Q.10036  
Peut-on écrire du texte comme dans KING QUEST par exemple ? Comment fait on pour prendre des objets ?

### TANGLEWOOD

Francis  
Q.10037  
Où faut il mettre l'antenne dans la base mobile 4 ?

### THUNDERCATS

Adolphe  
Q.10038  
Je voudrais avoir des pokes sur ATARI pour THUNDERCATS pour avoir des vies infinies.

### EXPLORA

Farid  
Q.10039  
Comment débloquent l'interrupteur ?

### GAME OVER

Albert  
Q.10040  
Où dois je passer pour arriver à la fin du 2ème monde.

### ULTIMA IV

Bernard  
Q.10041  
Dans la version française impossible d'utiliser les pierres lorsque l'on se trouve sur les différents autels. Que se passe-t-il on me répond a chaque fois, j'ai pourtant tout essayé, quelle est la démarche à suivre ?

### EXPLORA

Etienne  
Q.10042  
Que faut il faire devant la statue de NEFERTITI en Egypte, merci d'avance.

### PASSAGER DU TEMPS

Lorette  
Q.10043

Comment récupérer la catre CPU de la machine ?

### ULTIMA V

Marie  
Q.10044  
Comment bidouiller les points de valeur ou d'honneur. «GRUMAN» ne me trouve pas assez honorable !

### THE BARD'S TALE

Jean-Loup  
Q.10045  
J'ai trouvé la clef d'onyx, que faut il faire pour ouvrir la grille ou se trouve un coffre ?

### ASTERIX CHEZ RAZADE

Antonio  
Q.10046  
Que faut il faire pour avoir la carte du ciel ?

### HARRY AND HARRY

Philippe  
Q.10047  
Comment tuer Harry avec le rasoir ?

### TERRAMEX

Cyrille  
Q.10048  
Comment ne pas se tuer avec le ballon ?

### BUBBLE BOBBLE

Pierre  
Q.10049  
Comment avoir les vies infinies sur CPC 6128 ?

### LE MANOIR DE MORTEVIELLE

Hervé  
Q.10050  
Quelqu'un pourrait il me donner la solution du message de JULIA. Que veut dire la statue dans la cave ?

### SAMANTHA FOX

Daniel  
Q.10051  
HELP !!!!! Je n'arrive pas à la deshabiller.

### EXPLORA

Roger  
Q.10052  
Comment peut on, une fois



que l'on est entré dans la pyramide, allumer une torche et faire fuir les serpents ?

#### VINDICATOR

Jean-Jacques  
Q.10053

Je voudrais des vies infinies pour la dernière partie de VINDICATOR.

#### TARGET RENEGADE

Pierre  
Q.10054  
Comment passer les gardiens du bar ? Avez-vous des pokes ? (Commodore)

#### SOLOMON'S KEY

Catherine  
Q.10055  
Comment passer le 19ème niveau, je craque. Avez-vous des pokes ?

#### ZORRO

Bernard  
Q.10056  
Que faire lorsque l'on est en possession de la trompette ? et après ?

#### EXIT

Brice  
Q.10057  
A quoi sert le morceau de couteau ?

#### OXPHAR

Jeanne  
Q.10058  
Que faut-il faire une fois arrivé à Palva après être sorti de la folie ?

#### ORPHEE

Pascal  
Q.10059  
Arrivé à la porte, après le désert, je suis coincé, vite, aidez moi.

#### L' AIGLE D' OR

Dany  
Q.10060  
Comment remonter du sous-sol lorsqu'on a des cordes et le livre de la sagesse ?

#### INTO THE EAGLE'S NEST

Laurent  
Q.10061  
Comment accéder à la charge du sous-sol ?

#### OBLITERATOR

Manu  
Q.10062  
Comment sauvegarder une partie ? Comment atterrir après avoir évité les petites étoiles ?

#### KING QUEST III

Dominique  
Q.10063  
Comment utiliser la carte magique cachée dans le château ? Ou est-elle ? Y a-t-il quelque chose à faire avec la tête de cerf dans la salle à manger ? Quand faut-il prendre le bateau ?

#### GROTEMBOURG

Stéphanie  
Q.10064  
Comment entrer dans le souterrain ?

#### TERRORPODS

Gisèle  
Q.10065  
Quel est le but du jeu dans TERRORPODS ? A quoi servent les touches et que faut-il détruire ?

#### XENON

Pédro  
Q.10066  
Comment peut-on passer le 3ème niveau dans le génial XENON ?

#### FAERY TALE

François  
Q.10067  
Où est le lassot, comment aller sur la Swan Isle ?

#### PHANTASIE III

Fabrice  
Q.10068  
Comment accéder au donjon sous forme de tente où il y a beaucoup d'hommes de façon aléatoire ?

#### CAPTAIN BLOOD

FREDERIC  
Q.10088  
Je suis bloqué avec le Tubular Brain, impossible de comprendre ce qu'il dit, merci d'avance.

#### SENTINEL

STEPHANE  
Q.10089  
Quelqu'un peut-il m'aider dans SENTINEL pour détruire le garde.

#### WESTERN GAMES

JULIEN  
Q.10090  
Comment jouer dans WESTERN GAMES je suis perdu, merci d'avance.

#### DUNGEON MASTER

Thierry  
Q.10033  
Quelqu'un pourrait-il me dire comment tuer le serpent volant après le 4ème niveau ?

#### LEISURE SUIT LARRY

Franck  
Q.10083  
Que faire lors de la rencontre de la fille dans le bain ? Où trouver la poupée gonflable ?

#### POLICE QUEST

Yves  
Q.10085  
Help, les motards me font peur, que faire de Sweet-cheeks, et comment jouer aux cartes ?

#### JINXTER

Fabien  
Q.10086  
Je n'arrive pas à attraper la souris !!

#### JINXTER

Arnaud  
Q.10087  
Je n'arrive pas à finir le jeu.

#### JET SET WILLY

Bernard  
Q.10088  
Je recherche des pokes et des vies infinies pour la 1ère partie de ce jeu, et le nombre de tableaux. (Commodore)

#### HEAD OVER HEELS

Pierrot  
Q.10089

Je possède la version Spectrum et j'aimerais savoir ce qu'il faut faire pour terminer le jeu.

#### TAIPAN

José  
Q.10090  
Qui peut me dire à qui je dois demander de l'argent ? (Commodore)

### REPONSES

#### LEISURE SUIT LARRY

Joystick  
R.10083  
Lui donner la pomme. Essayez de regarder dans le placard de la chambre près du jardin avec le toit.

#### POLICE QUEST

Joystick  
R.10085  
Si les motards dans Wino Willy vous effraient, utilisez votre matraque d'agent de police. Il faut amener Sweet-cheeks à la chambre 204 et appeler un taxi. Pour jouer aux cartes, il faut se renseigner auprès de Woody.

#### JINXTER

Joystick  
R.10086  
Si vous n'arrivez pas à attraper la souris, allez dans la cuisine, préparez le piège en l'enduisant de fromage, partez et revenez plus tard.

#### JINXTER

Joystick  
R.10087  
Si vous avez un problème à la fin, assurez-vous que vous avez réveillé XAM plus tôt, il bavardera alors avec la sorcière. Saisissez la boule puis dirigez-vous vers le hall. Dites «doof the ball», «put ash on the heart», «put charms on the bracelet», «hide up the chimney». Lorsque la griffe de la chemise apparaît, posez le bracelet dessus.

#### ANTIRIAD

Joystick  
R.10010  
Pour terminer le jeu il te faut retrouver l'armure sacrée, puis retrouver les objets qui te permettront de la mettre en marche : le déstabilisateur, l'annulateur de particule, un rayon pulsateur.

#### EXPLORER

Joystick  
R.10012  
Il faut que tu réunisses les

pièces de ton avion qui sont éparpillées dans tout le jeu pour pouvoir le remonter et enfin repartir.

#### GREEN BERET

Joystick  
R.10011  
C'est très facile, il faut que tu sautes quand l'hélicoptère descend et que tu tires dessus en même temps.

#### JET SET WILLY

Joystick  
R.10088  
Il doit y avoir 127 tableaux avec plus de 150 objets à retrouver. Vies infinies : poke &82A8,Ø Monstres inoffensifs : poke &837D,Ø

#### HEAD OVER HEELS

Joystick  
R.10089  
Le jeu est composé de deux personnages. Freddie de la race Head qui est un guerrier infatigable avec une grande agilité et Eddie, de la race Heel, voyageur rapide. Ces derniers se trouvent prisonniers dans le château de Blacktooth. Leur mission est de libérer l'empire de Blacktooth et de retourner sur leur planète natale : Freedom. Pour eux, il faut sortir du château, en s'aidant mutuellement. Ils iront parfois ensemble, d'autres fois séparément, en fonction de l'habileté de chacun d'eux. Ils devront trouver puis libérer les 5 couronnes qui composent l'empire : Egyptus ; Safari ; Penitentiary ; Bookword et Blacktooth. Une fois trouvées, ils devront chercher le télétransporteur qui les conduira jusqu'à leur planète natale : Freedom.

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



**AMSTRAD  
CPC**

# 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 - 1537 - 5,50 FS - 4,000 CFA





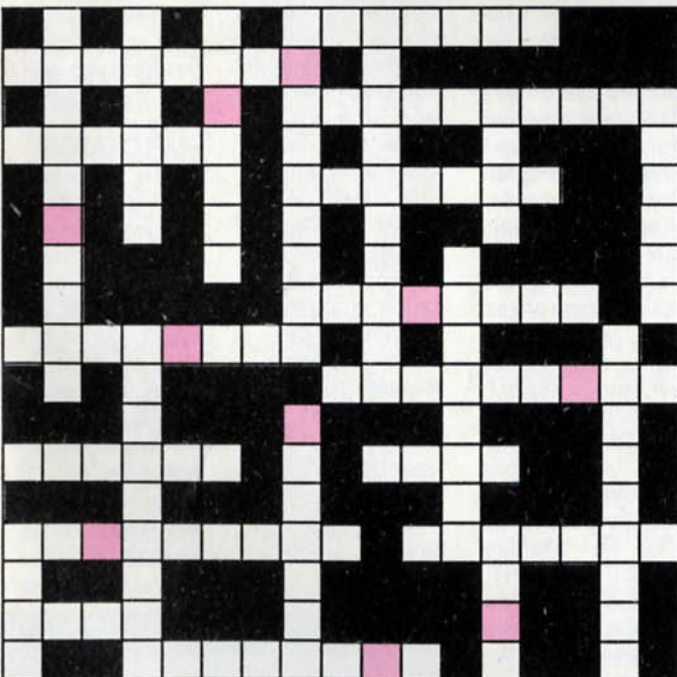
JEUX...



**a-ha stay on these roads**

stay on these roads  
 the blood that moves the body  
 touchy !  
 this alone is love  
 burry home  
 the living daylight  
 there's never a forever thing  
 out of blue comes green  
 you are the one  
 you'll end up crying

**50 K7**  
 de a-ha  
**A GAGNER**



- 4 lettres: BALL - BOBO - LOOP - NEWS - TUBE
- 6 lettres: BEDLAM - INDIAN - MANIAX - TETRIS
- 7 lettres: BACTRON - DANDARE - EIDOLON  
GOONIES - PIRATES
- 8 lettres: ARKANOID - DENARIUS - ENTOMBED  
LEAPSTER - HMS COBRA
- 9 lettres: ANGLEBALL - BALL CRAZY - BARBARIAN  
BEACH HEAD - EDEN BLUES
- 10 lettres: DARK CASTLE - EARTHLIGHT - TRANSMUTER

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 a-ha.  
 CETTE SEMAINE LE JEU MYSTERIEUX **A10 LETTRES.**

**JEU MYSTERIEUX DU 16 NOVEMBRE**

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



## TIMBER !!

Hé! J'ai deux nouvelles, une bonne et une mauvaise. Je commence par la bonne. Le prix des ST revient à la normale...La mauvaise: en Grande Bretagne seulement. Ne vous énervez pas, et engagez-vous dans les commandes «COBRA» avec «ACTION SERVICE». De quoi s'agit-il, mon adju-



dant? D'un camp d'entraînement ultra secret où viennent batifoler les meilleurs des soldats de l'ombre. 23 actions différentes, commandées par le joystick, sont accessibles simultanément, dans la partie que vous êtes en train d'accomplir. Pour le moment, il vous faut vous entraîner sous le regard d'une caméra vidéo reliée à un magnétoscope, machine qui vous permettra ensuite de revoir toutes vos actions, au ralenti, image par image, en accéléré et en images arrêtées. Autre élément fabuleux de ce jeu, le COMMANDO CONSTRUCTION SET qui vous permettra de créer votre propre décor et terrain d'entraînement. Chaque parcours comprend 512 vues composées de plusieurs plans dans la même image. Vous gérez ainsi le décor du fond, un objet en second plan et le premier plan bien

# ZOOM

sûr avec un autre objet. Ce CCS était prévu pour être un logiciel à part mais «COBRASOFT» l'a intégré dans le jeu pour séduire le marché américain. Quelle chance pour nous! Disponible pour ST, PC, AMIGA, C64, AMSTRAD, SPECTRUM et TO8, TO9 à 199 F en disquette et 149 F en cassette.

**ROGER RABBIT** ne vous a pas encore cassé la tête? OK, allons-y pour le



déferlement des logiciels. Différentes scènes et actions sont à votre disposition. Course poursuite en voiture dans les rues de la ville, ramassage d'objets et caisses dans un entrepôt, mise en place d'une salle de restaurant sont les trois séquences que nous avons pu voir, tournant sur PC, C64, et AMIGA. Cette dernière étant bien sûr la plus belle. Ce ne sera pas disponible avant décembre probablement.



Amis des sports et de l'ATARI ST, on nous annonce l'arrivée d'un tableur tout à fait pro, compatible avec LOTUS 1-2-3 version 2.0, qui se nomme LDW Power. Faut aimer!

Autres nouvelles du front. Pour pallier aux problèmes liés à la pénurie de mémoires dynamiques, la société AMSTRAD s'est allié au fabricant de DRAM, MICRON TECHNOLOGY. Pas cons, les anglais!

Tremblez, pirates, hooligans, pompeurs, malhonnêtes, mécréants et autres malfaisants qui copient tous les softs! Sachez que six éditeurs américains parmi les plus grands, se sont unis afin de lutter contre le piratage et la contrefaçon. ALDUS, ASHTON-TATE, AUTODESK,



LOTUS, MICROSOFT, WORDPERFECT sous la bannière de BSA (Business Software Association) avec la SPA (Software Publishers Association) défendront les intérêts des éditeurs, mais ne garantiront toujours pas les logiciels contre les vices cachés! ARRGH!!! J'enrage! En France, certains éditeurs utilisent la grille de couleur comme protection logicielle. L'original n'est pas protégé, la copie est donc simple, mais sans «décodeur» pas moyen de faire tourner le programme. Ne pleurez plus, il



A GAUCHE: D. BOUCHON

## LE GRAND ZOO

est arrivé, il est là, le vaisseau spatial Cobra MK3, celui que vous piloterez dans ce jeu fabuleux qu'est «ELITE». Les vétérans de la micro qui l'ont déjà piloté sur Commodore 64 ou sur PC, ont frémi de plaisir en apprenant que la société Acornsoft l'adaptait sur ST. Ne vous attendez pas à des images canon, mais savourez le bonheur de vous promener dans l'espace de planète en planète au travers de huit galaxies, tout en commerçant avec les extra terrestres rencontrés.

Attention toutefois aux pirates, pilleurs de cargaisons, que vous combattrez avec votre armement sophistiqué. Sur l'air du «BEAU DANUBE BLEU» la procédure d'amarrage aux stations orbitales fait furieusement penser au film de Stanley KUBRIC: «2001, Odyssée de l'Espace». Plus vous irez loin dans ce jeu et plus vous pourrez acheter de matériel d'aide au pilotage et d'armes sophistiquées. Tachez d'avoir la nuit devant vous pour partir en voyage. Disponible sur Amstrad également.

**13 heures,** Didier BOUCHON, auteur galactique et programmeur de «L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD» vient de quitter son vaisseau spatial préféré: son lit! Pour lui l'effort est immense, car il s'est couché à 6 heures ce matin et émerge dans un monde où tout s'agite. Comme de nombreux créateurs en micro, Didier travaille essentiellement la nuit. Il vient de quitter son studio-lieu de création, environnement de bric à brac impressionnant où des sculptures monstrueuses côtoient des peintures diaboliques, une énorme cafetière, neuf écrans vidéo et son ATARI préféré. Didier

Ph. ULRICH E. VIAU



BOUCHON est arrivé au rendez-vous avec un air de petit matin blême et une chemise artistique-ment frippée. (Didier est l'inventeur probable de la machine à gaufrir les chemises tant les ondulations du tissu ressemblent étrangement à des montagnes fractales). Mais de quelle galaxie vient-il? Après avoir suivi les cours de l'école BOULE et subi deux ans de biologie, il devient graphiste pour «LA GRAPHISCOPE» et programme un peu sur AMSTRAD. Sa rencontre avec Philippe ULRICH est déterminante, celui-ci lui confie un ATARI et complète sa formation de programmeur en l'expédiant faire un séjour dans les Pyrénées auprès d'un spécialiste des fractales qui n'est autre que l'auteur de «EXPLORATEUR 3». Là, il assimile très rapidement tous les rudiments de la programmation et retrouve Philippe ULRICH à PARIS. Un an et demi après, à l'âge de 28 ans, touché par le doigt du dieu EXXOS, il conçoit «L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD». La longue gesta-



tion de «BLOOD» commence. Aucun conapt n'est capable de savoir combien d'heures ont été passées et pendant combien de nuits entières à imaginer le scénario et les graphismes! Le team Didier-Philippe a fonctionné à plein rendement, se stimulant mutuellement dans les moments de découragement et de doute. Chaque instant de leur vie est consacré à «BLOOD», ils euphorisent ensemble à chaque étape franchie. Les multiples innovations qui émaillent ce jeu tant en graphisme qu'en programmation font de ce logiciel un monument qui marque le départ d'une nouvelle conception du jeu micro. Une astuce, au hasard, consiste à ne faire figurer aucun mot écrit dans les différents tableaux, il suffit de traduire 200 mots dans le programme.

« C'est pour faciliter la fabrication des versions étrangères » nous précise Emmanuel VIAU, créateur de ERE INFORMATIQUE, qui veille sur son petit monde de créatifs avec amour et paternalisme, favorisant tout ou presque : les folies, les excès et souvent le génie que cela comporte. Soudain, accroché par le passage d'un mutant cycliste, Didier nous livre quelques réflexions : « Dans un support de jeu, le décor visuel occupe une place mémoire trop importante. Pour les futurs logiciels

je recherche un nouveau système de calcul pour rentrer beaucoup plus d'images et étendre l'univers dans lequel se situe l'action. » Didier prépare, en plus, quelque chose sur l'intelligence artificielle : « Le joueur aura à sa disposition un logiciel qui permet une reconnaissance des informations données et déclenche une mise à jour d'un contexte autour d'un évènement ou d'un début de personnage identique dans toutes les versions de départ. » Le personnage initial pourra avoir autant de vies différentes et de caractères divers qu'il y aura de joueur, il évoluera en fonction des réactions de chacun et au cours de chaque « dialogue machine » se fabriquera une histoire propre et évolutive. Il sera également possible de conserver en mémoire les traits de caractères principaux de personnages célèbres et de les faire réagir devant des situations qu'ils n'ont pas pu connaître. « On imagine avec difficultés les réactions de Jules CESAR regardant les premiers pas de l'homme sur la LUNE... Mais c'est déjà une autre histoire... « J'y vais, je suis à la bourre, j'ai des dessins à terminer pour PURPLE SATURN DAY. Tu ne manges pas ? - Non, plus tard !. Dur métier que celui de graphiste galactique ! »

## LA VIE DES BOITES

### INFOGRAMMES DE PAPIER.

Pour tout commun des mortels, le George V évoque un style de vie uniquement disponible dans les catalogues de série B américaines, (DALLAS, SANTA BARBARA, DYNASTIE) et pour les grands de ce monde. Si je vous parle de ce symbole de la réussite sociale, c'est qu'INFOGRAMME vient d'y présenter, à la presse, son nouveau joyau binaire: LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS. Si de nombreux éditeurs de softs misent, et de plus en plus, sur l'adaptation de jeux de café, INFOGRAMMES lui, se complait, et vraisemblablement avec raison, dans l'adaptation de BD. Tiré des albums de LOISEL et LE TENDRE, LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS est un jeu d'aventure qui risque de faire date dans l'histoire de la lyonnaise des softs, et faire oublier les quelques erreurs invendables, genre Bob Morane. Tout se gère à la souris, beaucoup de graphisme et peu de texte sont les points forts d'un jeu qui n'est pas sans rappeler (bien que les auteurs s'en défendent) le principe des PASSAGERS DU VENT. Le principal bon point du logiciel est son graphisme d'une qualité irréprochable, à tel point que l'effet BD est saisissant! Enfin un jeu d'aventure français au graphisme présentable! Quant à son interface utilisateur, hein ? il suffit de cli-

quer sur un endroit précis du dessin pour déclencher l'action correspondante. Ah, j'ai oublié de vous dire qu'il y avait aussi quelques scrollings:

du pop corn dans les claviers!). Je vous le confirme, il s'agit bien d'un futur probable hit. (Sabine le fait délirer. NDLR). Mais le véritable petit bijou issu des

ros universel, plus célèbre que les BEATLES, plus adoré qu'un Dieu, traduit dans toutes les langues terriennes et même galactiques, dont le seul « défaut »



pour les déplacements des héros par exemple, mais aussi pour les combats, qui, une fois l'action lancée, se déroulent sous vos yeux ébahis, comme au ciné (va encore y'avoir

mémoires magnétiques lyonnaises, c'est TINTIN SUR LA LUNE. L'adaptation du rouquin à houppette est enfin réalisée pour le plaisir des grands et des petits. TINTIN, hé-

est d'être né en BELGIQUE (pas très exotique pour un héros), (Notre joystick-journaliste ne connaît même pas Hercule POIROT, NDLR) prendra forme et s'anima



▶ devant nos yeux embués par la joie de se replonger dans ses aventures, avec maintenant, ô subtile offrande et ce grâce à la micro et à INFOGRAMMES la possibilité d'influer sur le cours de l'histoire et d'être aux côtés de TINTIN, non plus comme lecteur mais comme acteur. (Retournez au point précédent et relisez la phrase sans respirer. Il est fou, celui-là ! NDLR). L'annonce d'une adaptation jette toujours une interrogation sur la qualité de celle-ci, interrogation d'autant plus importante que tout le monde sait quel monstre sacré est le fils d'HERGE. Et bien, alors là, c'est l'extase !!! Les graphismes sont émouvants au possible, l'ambiance est parfaitement rendue, les sprites sont étonnants de ressemblance avec les personnages de la BD. TINTIN conserve son air innocent, HADDOCK son air marin et les DUPOND et DUPONT leur air... bête. Ce n'est pas tout, le soft comprend deux phases de jeu : de l'action (piloter la fusée de la terre à la lune) et de l'arcade (comme dans ON A MARCHÉ SUR LA LUNE: arrêter Jorgen et... marcher sur la lune) tout ça fabuleusement réalisé. C'est mon coup de coeur de l'année, et sans doute que ça sera pour tous les fans du Reporter au Petit Vingtième et bien entendu pour tous les amateurs de très bons logiciels. Un superbe hommage rendu à HERGE près de cinq ans après sa mort. ●

## MARCHE AUX PUCES

Que s'est-il passé d'important à Paris du 4 au 7 novembre ? Vous ne trouvez pas ? Il a fait soleil tous les jours ! Ce qui n'incitait pas à retourner à l'école après les petites vacances d'entraînement aux congés de Noël. Certains sècheurs en ont profité pour découvrir les nouveautés AMSTRAD, dans un salon bicéphale réunissant le ludique et le professionnel. Attention, ici nous allons parler des grosses, donc de la gamme 2000, dont nous avons eu quelques bribes en Grande Bretagne en septembre. Le PC 2086 et le 2386, sont les nouveaux fleurons des armoiries d'Alan Michaël. L'oeil attentif de l'observateur constatera une modification de l'aspect externe de ces bécasses par rapport à l'ancienne gamme, en particulier en ce qui concerne le clavier. Le 2086 est fourni avec Windows 2.03, 640 K de base et peut être équipé d'un disque dur de 30 Mo. Le prix ? Beuh,... je sais pas en France ! mais il est de 599 Pounds H.T. pour la première version, disponible en décembre. Le 3086, lui sera chez nous en Mars prochain, au prix anglais de 1349 Pounds maxi H.T., bien sûr, mais avec toutes les options. Lesquelles ? Ne criez plus, vous allez le savoir : 4 Mo de RAM. Mémoire cachée de 64 k. (La mémoire cachée

est ce qui vous reste d'utile, lorsque vous avez effacé tout le futile qui est dans la RAM). Lecteur 3"1/2, disque dur 65 Mo, etc... Le reste, vous l'apprendrez chez votre revendeur AMSTRAD préféré. J'en ai pris plein la tête en admirant les nouveaux écrans, en particulier le PC 14

HRCD, en couleur, qui atteint une résolution de 0.28 ou 0.29mm, (distance entre les trous de couleur qui forment l'image). J'en ai pris chaud au coeur en lisant le prix: 499 pounds sans les taxes, chez nos amis britanniques dont les bars sont ouverts sans interruption l'après-midi.

Comme chaque année l'ex-po (!) du crocodile à fait le bonheur des amstradistes, la nausée des autres et comme dirait KAMINSKI, les bons s'en vont les mauvais restent (jeux de mots, jeux de vilain). Malgré tout le folklore propre à cette manifestation, Marion VANNIER élue manager de l'année

et autres gags de ce genre, carnivore expo s'est déroulé bourré (!) surtout le dimanche. Mais trêve de bavardage, attaquons le côté loisirs du salon (on oublie volontairement le côté professionnel de l'expo, seul coin désert de l'expo) où était représenté la plupart des grands éditeurs tels US GOLD, UBI SOFT, TITUS, LORICIELS...et seuls manquaient EXXOS (ERE pour les absents) et INFOGRAMMES. US GOLD le plus grand et le plus beau stand de l'espace loisirs, présentait THUNDER BLADE l'adaptation du célèbre coin-up, THE DEEP une course de sous-marins, ECHELON une simulation spatiale, FOFT de GREMLIN une simulation spatiale et économique assez complexe et annonçait la sortie de CALIFORNIA GAMES d'EPYX sur ST (il est jamais trop tard pour bien faire), TIGER ROAD, 1943 et RINGS OF THE TROLLS pour GO et pour finir avec eux, MINI-GOLF et THE PARANOIA COMPLEX deux étonnantes réalisations de MAGIC BYTES. Et pour encadrer tout ça des tas d'animations et de concours tournant surtout autour des coin-up THUNDER BLADE présents en force, ainsi qu'une étrange machine, sorte de mini-salle de projection montée sur vérins hydrauliques reproduisant les mouvements d'un film, à vous couper le souffle !





TITUS sur un stand assez classieux mais sans la FERRARI du festival micro (FERRARI=chère, AMSTRAD=peu chère ?), présentait TITAN un jeu au plus fabuleux scrolling multi-directionnel jamais vu sur AMSTRAD CPC, cela promet pour les versions 16 bits ! et bien sûr FIRE AND FORGET, OFF SHORE WARRIORS et GALACTIC CONQUEROR, j'attends

avec impatience CRAZY CARS II pour vous en faire un test complet. UBI SOFT trônait sur un petit stand mais présentait de très bonnes réalisations comme IRON LORD bien sûr mais aussi PUFFY'S SAGA, RETURN OF THE JEDI et surtout l'adaptation de DUNGEONS & DRAGONS (AD&D pour les puristes) sur micros dont je vous promets un test complet en tant que fan de jeu du



rôle. UBI annonce la sortie de LIVE AND LET DIE tiré évidemment du JAMES BOND (prosternez-vous) du même nom, FERNANDEZ MUST DIE, FOX FIGHTS BACK...

LORICIELS seul éditeur ludique français de l'expo (mis à part COCKTEL VISION tombé là par hasard), autour de sa vraie 944 TURBO CUP et de son circuit de voitures radio-commandées, présentait pour la première fois ses jeux de café TURBO CUP (vous ne rêvez pas !) dont je vous reparlerai mais aussi A320 et MATA-HARI. Et je n'oublierai pas CARRAZ

EDITIONS qui présentait, courageusement, toute sa gamme, dont seule la qualité sauve le dernier bastion de l'éducatif en france...

A la semaine prochaine pour de nouvelles aventures et les tests complets de nos coups de coeur du moment.



RUBRIQUE DU JOYSTICK ENCHANTE

réalisée par  
HENRI LEGOY  
AVEC  
DANIEL CROISILLE et CYRIL DREVET.

## LE MIROIR AUX ILLUSIONS

De l'image de synthèse, oui, partout!!! Mais surtout là où cela fait du bien à l'oeil! Adorateur de toutes les machines volantes et à voler, il m'a été permis d'approcher, d'admirer et d'essayer les simulateurs de volles plus performants qui soient. Du Mirage, à la navette spatiale, en passant par le Rafale et l' A320. Ne soyez pas jaloux, votre Flight Simulator, version 2 ou 3 n'est pas ringue du tout. Bien au contraire! L'aspect dépouillé des machines professionnelles n'incite pas vraiment au jeu, pas plus qu'à la rêverie. Quoique... Si vous regardez avec un peu d'attention les photos, vous remarquerez que le pilote de l'aéroplane blindé, dans son simulateur, est environné d'un décor de synthèse réaliste, dans lequel il se meut, la vache, avec grâce, mais collé malgré tout au plancher de ces fameuses vaches qui font meuh!. Ces images sont régénérées en temps réel, et totalement asservies avec les évolutions de cette belle ma-



chine volante. Le simulateur du MIRAGE 2000 N permet à l'équipage, pilote et navigateur de se familiariser avec tous les nouveaux paramètres concernant la cabine, le pilotage de l'avion, et la situation dans laquelle il se trouve au cours de la mission fictive qui vient de lui être affecté. Compte tenu de la difficulté

des missions, ainsi que du prix moyen du couple équipage-appareil, l'utilisation du simulateur de vol est réellement la méthode d'apprentissage sans risque, la meilleure et la moins chère. Mais attention, le système visuel est si réaliste, qu'au bout de quelques minutes, vous êtes complètement dedans. Entraîne-mment au décollage



, pilotage, navigation à vue, attaque, ravitaillement en vol et atterrissage sont autant de situations difficiles dans lesquelles l'instructeur s'amusera à introduire des détails désagréables tels que vents, turbulences, mauvaise visibilité, ennemis, missiles et autres gadgets... Maintenant, attention, veuillez bien présenter vos cellu-

les grises à l'extrémité de vos nerfs optiques, ce qui va suivre va vous faire rire. Dans la base de données du simulateur, il y a cinq décors de base. N°1: Décollage, approche d'un terrain, atterrissage. N°2. Vol à haute altitude et ravitaillement en vol. N°3. Survol d'un navire. N°4. Terrain de manoeuvres d'attaque air-sol pour

jouer avec les armes conventionnelles. N°5. Vol, pénétration et navigation à basse altitude. Pas mal le programme!!! Le décor est composé de données représentant le terrain réel à l'aide de facettes élémentaires numérisées. On y trouve de tout sur ce terrain. Des champs, des cultivatrices dont on voit surtout la première syllabe, (Merci VICTOR), des forêts, des lacs dans lesquels je me plonge avec délice, et des superstructures plus de quarante disponibles, tel que arbres, maisons, pylones, églises, etc... La surface du terrain n'est limitée que par la taille du disque dur. Avec un 300 Mo, le simulateur dispose d'un terrain de 250 000 km<sup>2</sup>. La moitié de la France, quoi! Sans les territoires occupés! Ce territoire semblable à une île, est disponible sur une carte couleur, en poster, et visible dans l'un des couloirs de la mecue des pilotes d'essais, au centre d'essais en vol d'ISTRES.

Oui mon gars!





# annonces

## AMIGA

### CONTACT

06 N°2000172  
Création d'un nouveau Club Amiga et une revue. Pour recevoir une documentation complète, écrire à : Mr. FARMANF, Domaine du Loup le Riou, 06800 CAGNES SUR MER.

13 N°2000169  
Cherche programmeur en assembleur. Hot News, Ni To : LFC, Funx, cascade, Crash, etc..., contact Us To, The Drun, Ones, 280 Bld Michelet, Le Corbusier Apt 137, 13008 MARSEILLE. We Swapp All Over The World The Last News.

13 N°2000176  
Recherche contacts sur Amiga 500 pour échanges. TRICON ROLAND, Cité Air-Beltour 4, 13011 MARSEILLE. Tel.: 91.35.57.53.

38 N°2000168  
Cherche contacts sur Amiga sos pour échanges de jeux et utilitaires dans toutes la France et à l'étranger. Tel.: 76.08.44.89. Ou écrire à BASTIAN Stéphane ST Vincent-de-Mercuze. 38660 LE TOUVET.

56 N°2000173  
Si tu possèdes un Amiga avec des jeux et des utilitaires, et bien écris moi, pour les échanger ok! Ecris a : Daniel ROUSSEL FILS, 29, Rue du Riant. 56670RIANTEC. A bientôt!!!!

57 N°2000209  
Amigal Bienvenue a Joystick Hebdo. Contactez-moi si vous êtes un «Mad» d'Amiga. A très bientôt! VINCENT BASSI, 12, Rue des Roses. 57000 METZ. Tel.: 87.65.59.00.

77 N°2000263  
Musicien cherche Programmeur en 68000 échange aussi Super News. Tel.: 64.04.21.31. Demander JULIEN.

91 N°2000271  
Cherche contacts pour échanges divers. (Softs, Notices, Plans, etc...). Sur Amiga uniquement. Si possible dans le dept. 91. Tel.: 69.24.25.33. Demander THIERRY, ou écrire a : Mr. PARIS, 4 Allée d'Autun. 91170 VIRY CHATILLON.

93 N°2000255  
Cherche Possesseur Amiga, dans Paris et région parisienne. Pour contact. Ecrire a : Mr. LHAMZI NOUR-EDDINE, 14 Av. M. Thorez. 93440 DUGNY. Tel.: 48.37.47.42.

### ECHANGE

01 N°2000171  
Echange ou vends jeux sur Amiga. Possède : Katakis, Battlchess, Scrabble, Carrier Command, Nebulus, Pacmania, Virus, Zynaps, Corruption, Starglider 2. Bas prix. VALENTINI MANU, 3, Place D'Obourg, 01140 THOISSEY. Tel.: 74.69.70.79.

34 N°2000174  
Echange Hot News, Source Seka, et autre sur Amiga. Cherche Drive 5/25. Thierry SCHWYTER, 23 Av. Louis Pasteur, 34470 PEROLS. Tel.: 67.50.18.87. (après 20h).

67 N°2000175  
Echange Softs, cherche originaux de psychosic. Surtout Oblitérateur. Contacter CHRETIENNOT GAETAN, 70, Rue de l'Agueduc, 67500 HAGUENAU. Tel.: 88.93.39.08.

### VENTES

57 N°2000210  
Club Amiga, vends Super-News. LEHNING LAURENT, 12, Rue Domique Macherez. 57070 METZ.

75 N°2000224  
Vends Amiga 1000. 2 Lecteurs 512 Ko, + Moniteur couleur 1081, Black Matrix Stéréo 6000 F. OLIVIER BRAND. Tel.: 45.83.63.61. (après 19h).

### AMSTRAD

### ACHATS

75 N°2000283  
Achète Amstrad 6128. A 2700 F maximum. PASCAL MESPLEDE. Tel.: 45.88.79.19.

75 N°2000299  
Achète ordinateur Amstrad 6128 + Manette de Jeux + Jeux (min. 10 Disquettes) : Prix maximum 3800 F. Tel.: 45.31.80.89. Demander SAM.

77 N°2000246  
Cherche lecteur DD1 ou unité centrale 6128 à prix très raisonnable. Contacter RODRIGE. Tel.: 60.25.20.73.

78 N°2000253  
Cherche Moniteur Couleur 6128. Bon état. Tel.: 34.87.57.96. (après 18h). Demander TERENCE.

78 N°2000265  
Cherche CPC 6128 Mono. Prix a débattre. Tel.: 30.59.69.41. (contacter aux heures de repas).

92 N°2000251  
Cherche Extension Mémoire 64K ou 256 K. Pour Amstrad CPC 464, ou Tunner TV. Cherche aussi contacts pour astuces sur CPC. DERUAZ LAURENT, 15 Rue Bobierre. 92340 BOURG-LA-REINE.

95 N°2000313  
Cherche Lecteurs 5"25. Bon état et prix non excessif. Tel.: 39.84.34.28. Demander CHRISTIAN.

### CONTACT

22 N°2000193  
Cherche Possesseur d'Amstrad sur TREGUEUX. LE GOFF YANNICK, 65, René Coty. 22950 TREGUEUX.

37 N°2000200  
Cherche contact Amstrad CPC, de préférence sur TOURS. Cherche Rolling Thunder, Death Wish 3 et toutes nouveautés. Merci d'avance. Tel.: 47.65.57.70.

60 N°2000223  
Cherche contacts sur CPC Disc. Possède et cherche News. Tel.: 44.20.23.91. (a partir de 18h). Demander PASCAL.

75 N°2000291  
Possesseur CPC 6128. Cherche contacts pour échanges de nouveautés, dans la région parisienne. Tel.: 45.62.31.90. (après 20h).

91 N°2000268  
Cherche correspondants sur Amstrad CPC 464 + DD1. Contacter OLIVIER SANCHEZ, 36 Bis Rue de l'Ermitage. 91800 BRUNOY. Tel.: 60.47.02.10.

91 N°2000277  
Cherche contacts sur région MASSY-PALAISEAU. Sur Amstrad 6128, nou-

veautés. Tel.: 60.10.60.55. Demander FLAVIEN.

91 N°2000278  
Cherche contacts aux alentours de MASSY-PALAISEAU. Sur Amstrad 6128. Demander LAURENT. Tel.: 60.14.48.45. 9 Parc d'Ardenay. 91120 PALAISEAU.

92 N°2000238  
Cherche bon Programmeur Basic, pour réaliser programmes de toutes sortes. Contacter FRANCIS. Tel.: 46.66.41.12.

93 N°2000219  
Bientôt un nouveau journal sur disquettes 3", envoyez-moi un timbre. Journal Micro Boy. HALLAIS FABRICE, 4 Allée Bery d'Houville. 93190 LIVRY GARGAN, ou PACALET STEPHANE, 25 Chemin de la Barre. 38260 LA COTE ST-ANDRE.

94 N°2000245  
Cherche possibilité d'aide financière, ou de distribution. Pour un jeux d'aventure de ma création. Tel.: 48.80.66.76. Demander STEPHANE. (vers 18h).

94 N°2000301  
Recherche Possesseur de 6128, pour échange. Possède nouveautés. (Cybernoïd II, Karnov). Tel.: 46.81.18.14.

### ECHANGE

04 N°2000191  
Cherche correspondants sur Amstrad 6128, pour échange sur 5" et 3". Réponse assurée et rapide. Ecrire a : RICHAUD GILLES, Impasse de la Coueste, 04290 VOLONNE. Tel.: 92.64.08.25.

27 N°2000232  
Echanges ou vends News sur CPC 6128 Disc 3". Possède : Zybemoid 2, Salamander. Tel.: 32.33.57.90. (après 18h). Demander PIERRE.

29 N°2000195  
Echange sur 6128 ou 464 + DDI. Jeux utilitaires, Educatifs. Ecrire et envoyer vos listes a : BERTEUIL CYRIL, 8, Rue de Picardie. 29000 QUIMPER. Tel.: 98.53.71.29.

37 N°2000198  
Cherche a échanger des jeux sur CPC de préférence sur TOURS. Cherche essentiellement nouveautés! Merci d'avance. Tel.: 47.65.57.70.

44 N°2000194  
Echange nouveautés, 150 Logiciels. Recherche doc. de Compact Move et de Graphic City. Recherche Jade (urgent), région NANTAISE. BONDU STEPHANE, 30 Av. de l'Amitié. 44700 ORVAULT.

48 N°2000208  
Echange jeux sur CPC 6128. Possède News. ARNAUD RIEUTORT. AB6 Fontanilles. 48000 MENDE. Tel.: 66.49.13.61.

72 N°2000196  
Echange jeux sur 3" Amstrad : Oxphar Crash, Garrett, Arkanoid II, l'Anneau Zengara, Forteresse, Blue Berry, l'Affaire Santafe... Vends Apple IIC. Très bon état! Ecrire a : ACKER VINCENT, 24, Bld V.Hugo. 72600 MAMERS.

75 N°2000248  
Echange Jeux sur Amstrad 6128. Toutes les nouveautés et les anciennes. Tel.: 46.51.64.48. Demander GUILLAUME.

75 N°2000309  
464 cherche corresp. Casette. Possède près de 200 Softs. Demander FABRICE. Tel.: 48.03.25.87. (entre 17h et 19h, le Sam.).

75 N°2000320  
Echange BCP News contre News. Demander FRANCK. Tel.: 45.81.36.87. (après 19h).

77 N°2000225  
6128 + 5" 25 Vortex. Recherches correspondants pour échange utilitaires et éducatifs. BENOIT, 10 Avenue de Meaux. 77000 MELUN.

78 N°2000252  
Echange nombreuses nouveautés. POLUNIC MICHEL, 29 Rue de Bresse. 78310 MAUREPAS.

91 N°2000221  
Echange tous jeux sur 3", nouveautés (Arkanoid 2, Arche du Capitaine Blood, etc...). Tel.: 64.93.29.81. (a partir de 18h). Demandez CHRISTOPHE.

91 N°2000243  
Cherche a échanger un Ecran Mono, contre un Couleur. Je paye une différence. MAGNIER MICHAEL, 286 Route de Corbeille. 91700 STE GENEVIEVE DES BOIS.

92 N°2000308  
Echange nombreux jeux 6128. Contacter FRANCIS. Tel.: 46.66.41.12.

93 N°2000218  
Echange des logiciels pour disquettes 3" Amstrad, me contacter vite. HALLAIS FABRICE, 4 Allée Bery d'Houville. 93190 LIVRY GARGAN.

93 N°2000242  
Recherche échange sur 6128. Possède nombreux Softs. Tel.: 48.91.90.32. PASCAL.

93 N°2000250  
Cherche News sur Amstrad. Possède Hot Shot, Mata-Hari, The Train, Summer Games I et II, etc... VINCENT LELOUP, 36 Avenue Parmentier. 93600 AULNAY SOUS BOIS. Pas sérieux s'abstenir.

93 N°2000264  
Echange Jeux sur 664. FRANCK. Tel.: 40.11.99.93. (après 18h).

93 N°2000274  
Cherche toute sorte d'utilitaires, (Traitement de Texte, Graphique). Pour échange en disquette. Tel.: 43.81.34.89. (après 18h). Demander PATRICK.

94 N°2000244  
Echange nombreux Softs Amstrad, nouveautés de Septembre à Novembre. Tel.: 46.58.78.55. Demander JEAN LAURENT.

94 N°2000288  
Echange Super News sur 6128, Cybernoïd 2, Fusion 2, Mata Hari, etc... GERARD. Tel.: 46.78.06.70. (a partir de 17h).

95 N°2000240  
Cherche correspondants avec CPC 6128. Pour échange de jeux. Tel.: 34.17.16.67.

95 N°2000261  
Echange jeux pour Amstrad News. Tel.: 30.76.19.51. (après 18h30).



**VENTES**

13 N°2000197  
Vends anciens numéros d'Am-Mag (Amstrad-Magazine). 15 F l'un du numéro 20 à 30. Demander STEPHANE. Tel.: 90.56.52.80. (Salon de Provence).

22 N°2000262  
Vends Amstrad CPC 464, Monochrome, Joystick et Logiciels. (1000 F). Tel.: 96.38.03.62. (après 18h). Demander ERWAN.

23 N°2000190  
Vds Amstrad CPC 464, + 464 + nbreux jeux, + Joystick. Ecran coul. nouveaux. N'hésitez pas. Tel.: 55.81.37.34. REVEILLE Stéphane. Montaigut le Blanc. 23320 ST VAURY (téléphoné après 18h).

31 N°2000189  
Vends CPC 464, couleur garantie jusqu'en Octobre 89 + 30 Jeux, (Vindictor, Target Renegade...) + Joystick Terminator. Le tout à 2500 F. Demandez FABIEN SCHUTZ. TOULOUSE. Tel.: 61.70.06.47.

44 N°2000205  
Vends Amstrad CPC 6128. Couleur, Disc. (très bon état) : 3000 F seulement, avec Joyst. + nombreux jeux de qualité. FREDERIC MIMONET. Tel.: 45.22.52.55.

63 N°2000192  
Vends Amstrad 464 + Lecteur Disquette DDI + 12 Disquettes pleine + 30 revues Amstrad + 2 livres application Basic + Joystick, le tout : 2500 F. Tel.: (HR). 73.89.45.19. Possibilité de crédit. En très bon état.

65 N°2000217  
CPC 6128 + Adaptateur + nombreux jeux + Moniteur GT 65 + deux manettes. Le tout : 4000F. BLANC ALAIN GUICHEN. PARAMIZAN 65440. Tel.: 62.39.98.40.

69 N°2000199  
Vds CPC 6128 MC + Lecteur 5P + DMP 2000 + logiciels + revues + Joystick + Adap. TV. Prix à débattre. F. VIRET, 33, Rue du 11 Novembre. 69800 ST PRIEST. Tel.: 78.20.00.47.

69 N°2000216  
Vends CPC 464 Coul. + DDI + 130 Jeux + 30 Livres Ordinateur + 1 Joystick + Crayon Optique + Rom + Boite rangement disc : valeur 1200 F. Vendu 6500 F. MARMONIER BERNARD, 145 Av. Pressense. 69200 VENISSIEUX. Tel.: 78.75.98.28.

74 N°2000188  
Amstrad 6128 coul. + Joystick neuf, + 30 Disk + Revues et livres. Bon état, Brade 3500 F. A débattre. Tel.: 50.27.19.90. (midi et soir).

75 N°2000229  
Créez vous-même, votre propre Serveur avec Amserv 6128. 395 F. Tout renseignement ou commande a : APCJ, 7 Rue Capitaine Ferber. 75020 PARIS. SERVEUR DEMO. Tel.: 40.30.02.42.

75 N°2000241  
Vends 6128 Couleur. Bon état, avec revues, livres CPM, Etc..., Prix : 3000 F. Tel.: 47.70.43.17. (après 19h).

75 N°2000260  
Vends Amstrad 464. Moniteur Couleur, Lecteur de disquette, 70 Jeux. (nouveautés, originaux). Manuel de l'utilisateur. 3000 F a débattre. Tel.: 45.45.31.40. JEROME.

75 N°2000266  
Vends Amstrad CPC 464 Mono + Lecteur Disk D1 + de très nombreux jeux en K7 et Disk + deux manettes avec double prise. Prix : 3000 F. EDOUARD. Tel.: 42.00.07.30.

75 N°2000272  
Vends Amstrad CPC 6128. Couleur + 40 Discs. 3500 F. Tel.: 42.60.23.29. Demander EMMANUEL. (après 18h).

75 N°2000275  
Vends Amstrad 464, Monochrome, avec Lecteur de Disquettes. Tel.: 45.45.74.44.

75 N°2000294  
Vends Amst. 464, Mono + DMP 2000 + DD1 + Scanner + Crayon Optique + Synte Vocal + 20 Disk. + Dizaines de livres. Le tout : 6000 F. A débattre. Tel.: 42.59.43.43. (après 19h). Demander DANY.

75 N°2000296  
Vends Jeux sur Amstrad CPC 6128. Ex: RASTAN, Street Fighter. RICHARD JEAN-LUC, 74 Rue du Père Corentin. 75014 PARIS. Tel.: 45.39.30.55.

75 N°2000297  
Vends «l'Arche du Capitaine Blood», Original 170 F. Achète 220F. Tel.: 42.36.48.70. PARIS.(Disc).

77 N°2000284  
Vends Amstrad 6128 + Souris + Jeux, 2500 F. Programmeur E Prom. JAGOT et LEON : 500 F. Classeurs Amstrad, édition Weka 7. Compléments 800 F. POUGET JEAN-YVES, Ruelle A. Dugue, 77230 DAMMARTIN EN GOELE. Tel.: 64.02.63.51.

78 N°2000286  
Vends Lecteur FD1 800 F. Cherche contacts pour échanges de logiciels. (Possède nombreuses nouveautés). Tel.: 30.41.80.53. Demander DAVID.

78 N°2000287  
Vends Imprimante Epson MX80F/T. Prix : 900 F. Tel.: 30.59.18.77. (après 19h). Demander DAVID.

91 N°2000206  
A vendre 6128, (Mai 88) sous garantie, + Joystick + nombreux jeux : 3500 F. GUILLAUME CHARVIEUX. Tel.: 69.07.83.22. (après 18h).

91 N°2000231  
Vends Jeux en K7 : Amstrad, Gold Hits 2=50 F, Chip 1 = 50 F, Flash = 50 F, Sorcery = 50 F, Arkanoid = 50 F. Ecrire ou téléphoner a : JEROME LAGEYRE, 23 Av. de Stalingrad. 91120 PALAISEAU. Tel.: 60.10.65.00. Merci.

91 N°2000254  
Amstrad 6128 Couleur + imprimante DMP 2000, Joystick Quick Shot 2 Turbo, Listing, 120 Jeux et Logiciels + Housses de protection et Cordon Magneto. Le tout : 4800 F. Ferme. Tel.: 69.24.97.14. JEAN-LUC.

91 N°2000259  
Vends Amstrad CPC 464. Couleur + Tuner. Pour TV. + Cassettes éducatives. Le tout : 2000 F. DANCHE PHILIPPE, 11 Chemin de la Caleche. 91160 LONGJUMEAU. Tel.: 64.48.73.44.

91 N°2000282  
Vds Amstrad CPC 6128, Monochrome. Prix : 2200 F. (+ 1 Joystick + 60 Jeux, originaux). Tel.: 60.80.48.75.

92 N°2000227  
Vends Amstrad CPC 6128. Tb. état. + 1 Joystick, + 2 Originaux. Cpt. Blood et Mickey Mouse. Nombreuses revues et 1 livre sur l'Assembleur. Prix : 3500 F. Tel.: 47.92.30.80. (après 19h).

92 N°2000247  
Vends 6128 Sept. 86, + nbres. Disq., + Doc. + Cables, etc..., Prix : 3000 F. Tel.: 46.60.01.71. (le soir). JEAN-PIERRE.

92 N°2000306  
Vends Ams. CPC 464, Couleur, + Hous- ses, nombreux jeux éducatifs utilitaires, + Mallette de transport. Contacter LAURENT. Tel.: 46.31.93.94.

92 N°2000310  
Vends Disquettes 3", vierges 187 K par face. Contacter FRANCIS. Tel.: 46.66.41.12.

93 N°2000249  
Vends Jeux originaux : Wizard Ward Laser, Tag, Tour de Force, Big Band. A débattre. + Poke... en cadeaux Northstar pour l'achat d'un jeu. Contacter CHRIS- TOPHE. Tel.: 43.83.40.48. (après 19h).

93 N°2000276  
Vends Originaux a prix très intéressants. (Pour 6128), (Blood, Hit Pack II, Basket 6BA, Fer et Flamme, Masque). Tel.: 48.55.63.36. Demander DAN.

93 N°2000281  
Vends Ordinateur CPC 464 + Imprimante Citizen (LSP) + 70 Disks + Magazines + Lecteur de Disk. Valeur : 8500 Frs. Vendu : 6000 Frs. Tel.: 43.05.93.59.

93 N°2000298  
Vends Ordinateur 6128, avec + de 100 Jeux + Manette + Manuel : 4000 F. Ecrire a : ERWAN TANGUY, 45 Résidence Sevigne. 93390 CLICHY SOUS BOIS.

93 N°2000311  
Vends Jx. Originaux : Street Sports, Basketball, Infiltrator, Barbarian, Tran- tor, Flash, Solomon's Key, Northstar. Prix : a débattre. Demander SEBAS- TIEN. Tel.: 43.32.36.83. (après 19h).

94 N°2000201  
Passage en 5", vendus tous mes disks 3". (80 Frs pièce). Nombreux News. Cadeaux Discology au premier qui me prend cinq disks. Liste contre enveloppe timbrée. A DANIEL DAUBIAN, 40, Rue de Fontenay. 94300 VINCENNES.

94 N°2000226  
Vds Souris Amx. + Logiciels Amx. Art. etc..., Prix : 450 F, + notice, logiciels, cassette. Pour 464. Urgent. JULIEN PIGNOL, 41 Av. du Maréchal de Lattre. 94220 CHARENTON.

94 N°2000228  
Vends 6128 couleur, avec 60 Jeux, + Souris et Crayons Optique. Tel.: 43.28.75.55. Prix : 3500 F.

94 N°2000258  
Vends Amstrad 6128. Très bon état, avec 60 Jeux et accessoires. Prix : 3000 F. Tel.: 43.96.92.63. HR. Demander RENAUD.

94 N°2000280  
Vends Amstrad CPC 664 Monochrome. 2500 F. Tel.: 46.87.94.66. Demander JEAN-LOUIS. (après 17h).

94 N°2000300  
Cherche Possesseur d'Amiga pour contacts, échanges. Tel.: 48.76.88.63.

95 N°2000257  
Vends Amstrad CPC 6128. Couleur + Joystick + 35 Disks, (Jeux & Utilitaires, Disco, Vectoria 30, Arche Captain Blood, Crafton 2...), + Revues. Prix : 3300 F. Seulement. Tel.: 34.69.91.93.

**APPLE****ECHANGE**

92 N°2000302  
Echange Jeux pour Macintosh. + de 50. Ecrire au : 60 Av. Francis Chaveton. 92210 ST CLOUD. Réponse assurée.

93 N°2000304  
Echange logiciel de jeux, musique ou graphique contre logiciel de jeux. MI- CHAEL. Tel.: 48.43.23.14. (après 17h).

**VENTES**

78 N°2000285  
Vds Apple IIC + Moni. Mono + 2 Drives + Logiciels + Livres. Etat neuf. 5000 F. JULIEN. Tel.: 39.53.06.87.

**ATARI****CONTACT**

17 N°2000230  
Cherche contacts sur la ROCHELLE et ses alentours. Possède et cherche News. Tel.: 46.67.31.55. (laisser message)

44 N°2000184  
520 STF DF, cherche contacts pour échange. A bientôt. HAYER FABRICE. Les Mortiers, 44120 VERTOU. Tel.: 40.03.30.89.

44 N°2000203  
Recherche contacts avec Radio Ama- teur pour échanges Softs E/R, sur 520 STF. Ecrire a : Mr. DAUSMANN DI- DIER, Chemin aux Moines Villes Babin. 44380 PORNICHET.

95 N°2000290  
Atari 1040 ST. Cherche contacts pour échange trucs & Astuces. TELLIER MICHEL, 6 Rue Jean Boun. 95600 EAUBONNE.

**ECHANGE**

06 N°2000182  
Bonjour, je m'appel ANTONY et je voudrais échanger des disquettes sur Atari ST 520. J'habite les Hauts de Vaugrenier, 5 Chemin des Palmiers, 06270 VILLENEUVE LOUBET. Tel.: 93.73.01.05. Salut!!

13 N°2000179  
Vends échange log. sur ST Luxor + Zynaps 180 F et Dongeon Master + Enduro Racer 180 F. Cherche News, cherche aussi Fan de BD pour relation BD Phile uniquement. PUIG ERIC, 31 Rue Auphan, 13003 MARSEILLE. Tel.: 91.64.57.38.

13 N°2000185  
Echange programmes sur 520 STF. Contacter STEPHANE BAGAGLIO. «LES CASSEDES». 13330 PELI- SANNE. Tel.: 90.55.04.19. (le soir).

31 N°2000177  
Echange Logiciels sur Atari ST possède News, recherche contact sérieux et rapide. (France et Etranger). Envoyer vos listes a : MANU GOUCHAULT, 8 Avenue des Iles Marquises, 31650 ST ORENS. Tel.: 61.20.40.98.

51 N°2000187  
Echange ou vends bas prix jeux pour Atari 520 ST, liste contre un timbre. Réponse assurée. FREDERIC HOUET, 4 Rue Georges Kirsch, 51300 VITRY- LE-FRANCOIS.

75 N°2000213  
Echange jeux sur Atari 520 STF. CLAUDE. Tel.: 45.80.38.80.

92 N°2000202  
Echange programmes sur Atari ST, news uniquement. Stéphane FELLOTT, 6 bis rue Michel Ange 92160 ANTONY.

**VENTES**

06 N°2000178  
Vends Ordinateur Atari 800XL : 350 F, Trackball : 200 Frs, originaux pour XL- KE sur K7, cartouches, disks, bas prix. Vends livres et revues spécialisées sur XL. Mr. HOUMAN NOBAR, 6 Chemin des Palmiers, 06270 VILLENEUVE- LOUBET. Tel.: 93.73.23.42.

15 N°2000183  
Echange Prgs. sur 520ST. Cherche nbx. contacts, envoyer vos listes. Achete 1541 pour C64. Prix max. 350 F. Ech. Jeux sur C64 (K7). PIETRI PIERRE- JEAN, avenue du Lioran, 15100 SAINT- FLOUR.

44 N°2000204  
Atari 520 STF, vends Interface, permet- tant de mettre le Joystick à la place de la souris. Idéal pour les Simulateurs. FABRICE, 1 Route du Robellier. 44830 BOUAYE. Tel.: 40.65.43.06.

63 N°2000180  
Vends lecteur de disks SF-354 de mar- que Atari Compatible Atari ST. Répon- dez nombreux, je le cède a 700 F. NICOLAS RAGAIGNE, 15 Chemins de Berzet, 63122 CEYRAT. Tel.: 73.61.47.80.

68 N°2000181  
Vds Computer Atari Model CX2600S + 3 paires de commandes + 10 cartou- ches de jeux le tout cédé à 1500 F. Mr. LECONTE CLAUDE, 3, Rue Eugène de la Croix, 68200 MULHOUSE. Tel.: 89.59.33.84.

78 N°2000239  
Vends Atari 520 ST. (simple face : Lecteur) + 25 Logiciels. Prix : 2500 F. Tel.: 39.58.35.12. Demander LOIC.

82 N°2000186  
Vends Atari 520 ST, double face, écran couleur Philips CM 8832, valeur du tout : 7000 F. cede 4500 F. Adresse : 22, Avenue Caillavet, 82200 MOISSAC. Tel.: 63.04.08.56.









# 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 numeros 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 numeros)

**WAOOHHH**

cette semaine  
c'est **PIERRE VIALLE**  
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 \_\_\_\_\_

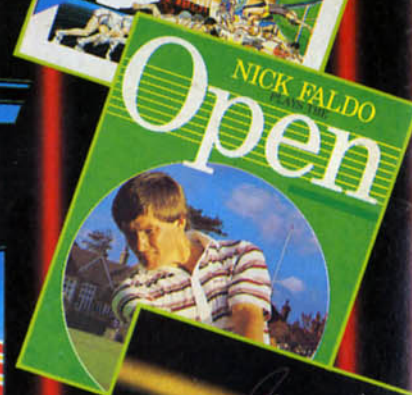
**RETOURNE CE BULLETIN AVEC TON REGLEMENT PAR CHEQUE OU MANDAT  
SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE A JOYSTICK HEBDO.  
Service abonnement. 177, rue Saint Honoré, 75001. PARIS**



# LA PLUS GRANDE COMPILATION DE SPORTS JAMAIS VUE!

Marquez un but, prenez le drapeau à carreaux, mesurez-vous à Nick Faldo au golf, au billard, donnez l'acquit à Steve Davis mais au cricket, maniez la batte avec dextérité contre Ian Botham. Entrez dans l'arène des athlètes et battez-vous dans le 100 mètres, le saut en longueur, le javelot, le 110

mètres haies, le lancer du marteau et le saut en hauteur. Si toutes ces épreuves ne vous ont pas épuisé, rentrez des paniers au basket et si cela n'est pas suffisant, d'autres défis vous attendent! Demandez GSM2, les toutes dernières compilations d'épreuves sportives disponibles pour les ordinateurs



VOUS Y TROUVEREZ  
TOUS CES JEUX  
FANTASTIQUES.



A M S T R A D

A M S T R A D

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.