



LOYSTICK

HEBDO

N° **3** • 23 NOVEMBRE 1988

L'HEBDO DES JEUX MICRO POUR TOUS STANDARDS

CRACKEZ

CETTE SEMAINE ENCORE
AVEC PLUS DE
50 TRUCS,
ASTUCES,
POKES, VIES INFINIES

DRILLER

LA SOLUTION

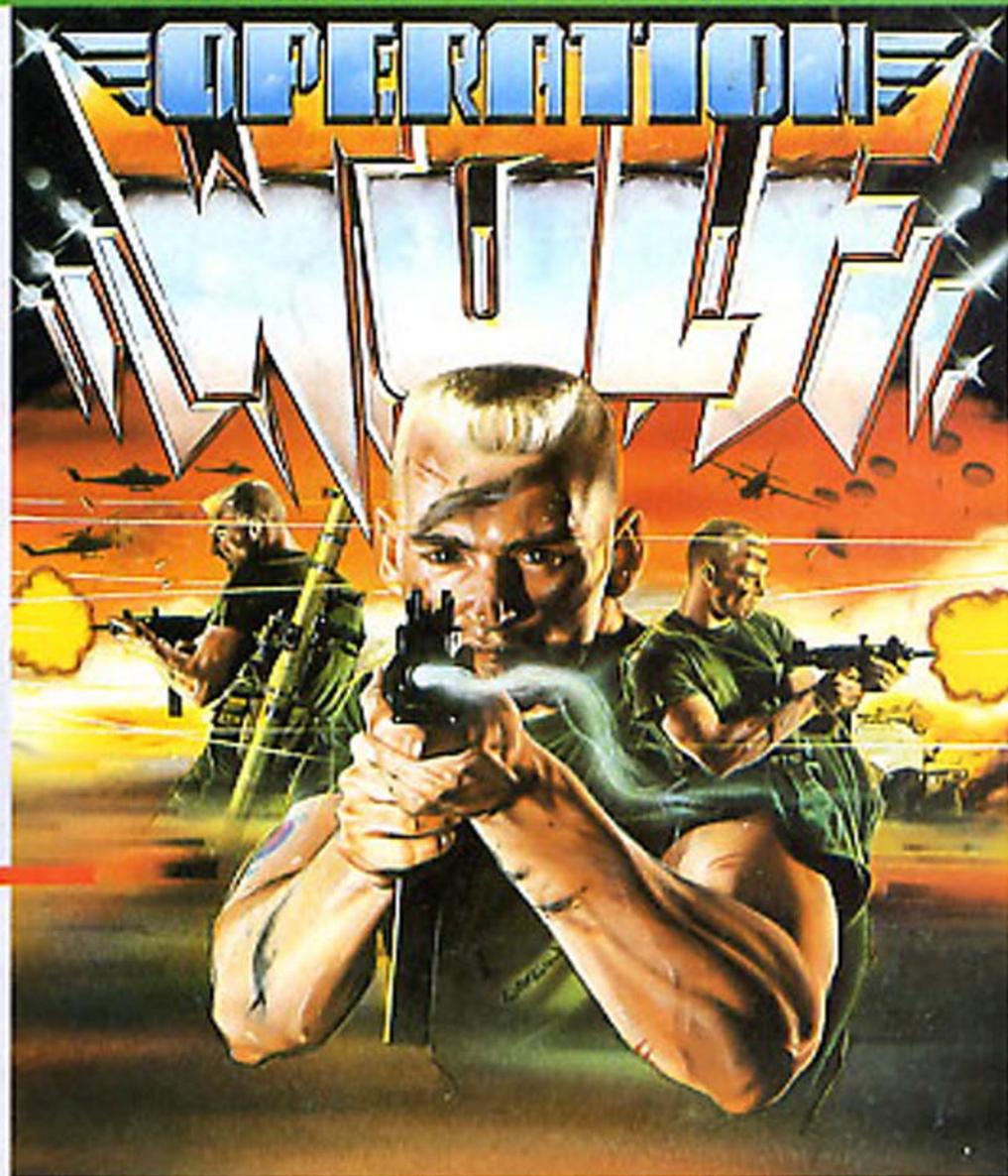
ZOOM

MINI GOLF EXPLORA II
ROCK STAR

OPERATION WOLF

LE POSTER A L'INTERIEUR

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



T 2788 - 3 - 10,00 F



DOSSIER
DEVENEZ
IMMORTEL
DANS
GAUNTLET I & II



avec René Metge, en



PHOTOS AFARI



199 Ffr⁶
toute version correcte

249 Ffr⁶
toute version correcte
MIDI ET
LARGE
MICHAEL
MICHAEL
MICHAEL

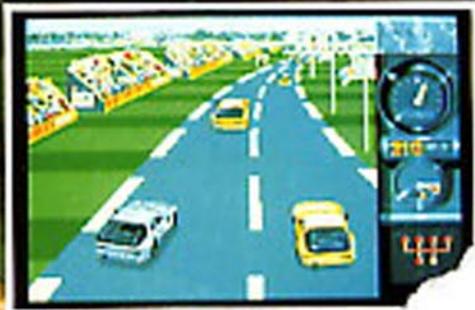
1000 cc
1000 cc
1000 cc
1000 cc
1000 cc

RENÉ METGE

Paris-Dakar 1981 : 1^{er}
Touristo Trophy 1983 : 1^{er}
Paris-Dakar 1984 : 1^{er}
Paris-Dakar 1986 : 1^{er}
Turbo Cup Porsche : 1^{er}



trez dans la course !



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

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

René Hefge

TILT D'OR
CANAL + 1988
de la meilleure
simulation sportive



Turbo Cup

loricels

81 rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 + Téléc 631740 F
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 10 10



N° 1 Français du jeu
pour micro-ordinateurs

CATALOGUE GRATUIT

LORICIELS - 81, rue de la Procession - 92500 RUEIL

NOM

PRENOM

ADRESSE

ORDINATEUR

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

JOY'S TOP

8 BITS

- 1 GUERILLA WAR
- 2 LES DEFIS TAITO
- 3 GOLD SILVER BRONZE
- 4 1943
- 5 THE VINDICATOR
- 6 CYBERNOID II
- 7 D.T. OLYMPIQUE CHALLENGE
- 8 CAPTAIN BLOOD
- 9 RASTAN SAGA
- 10 ROAD BLASTERS

16 BITS

- 1 D.T. OLYMPIQUE CHALLENGE
- 2 1943
- 3 STREET FIGHTER
- 4 NEBULUS
- 5 NETHERWORLD
- 6 SUPER HANG ON
- 7 OCEAN 5 STARS
- 8 STARGLIDER II
- 9 ELITE
- 10 CYBERNOID

Guerilla War fait une entrée fracassante dans le Hit Micromania; et ce n'est que le premier jeu d'une longue série de nouveautés prévues pour la fin de l'année!!! Du côté des plus grosses bécasses du 16 bits, regardez, 3 noms sont apparus: Netherworld, Nebulus et Cybernoid... En bien, il s'agit de jeux de l'éditeur Hewson, et Nebulus, vient de recevoir un "Tit d'or" ce qui laisse présager de la qualité des autres jeux de cet éditeur. Vivement décembre! C'est une avalanche de jeux démentis qui vont débarquer!



HIT PARADE

MICROMANIA PUBLICITE

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.

AMIGA	AMSTRAD	ATARI	COMMODORE
1	1	1	1
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4
5	5	5	5
NOM	NOM	NOM	NOM
PRENOM	PRENOM	PRENOM	PRENOM
ADRESSE	ADRESSE	ADRESSE	ADRESSE
CP	CP	CP	CP
VILLE	VILLE	VILLE	VILLE

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

SOMMAIRE

N°3 du 23 au 29 novembre 1988

4 JOY'S TOP

LE Hit Parade MICROMANIA.

6 JEUX....CRACK...!

Trucs, astuces, pokes, de : 720°, Super Cycle, Nemesis, Renegade, Nebulus, Hydrofool, Green Beret, Backlash, Zynaps, Combat School, Bruce Lee, Trantor, Avenger, Glider Rider, Bravestarr, Hunchback II, Insagnity Fight, King of Chicago, The Hunt for the Red October, Jack the Nipper, Mercenary, Nebulus, Saboteur, Saboteur II, Shockway Rider Gunship, Impossible Mission II, Challenge des Gobots, Elite, Exolon, Fairlight, Scooby Doo, Thrust, Firelord, Flying Shark, Game Over, Garfield, Leisure Suit, Trantor, Leatherneck, Better Dead than Alien.

La solution de DRILLER

12 DOSSIER

Tous les trucs sur GAUNTLET I & II

14 JEUX

50 K7 de PRINCE A GAGNER

15 J'APPRENDS

3e partie de votre jeu d'arcade
•JOYSTICK ATTACK•

20 CONCOURS LOGICIELS

Gagnez un compact disc, des softs ou des tee shirts avec notre concours mensuel.

21 JOYSTICK SECOURS

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

24 ZOOM

Toutes les News...

29 J'ANNONCE

Vos P.A. classées

Ce numéro a été tiré à
62 000 exemplaires.

EDITARD

Tout va bien dans le meilleur des jeux micro, surtout ceux tournant sur 16-32 bits. Le marché ludique français fait des caresses au marché américain, en espérant le séduire pour pouvoir se faire entretenir.

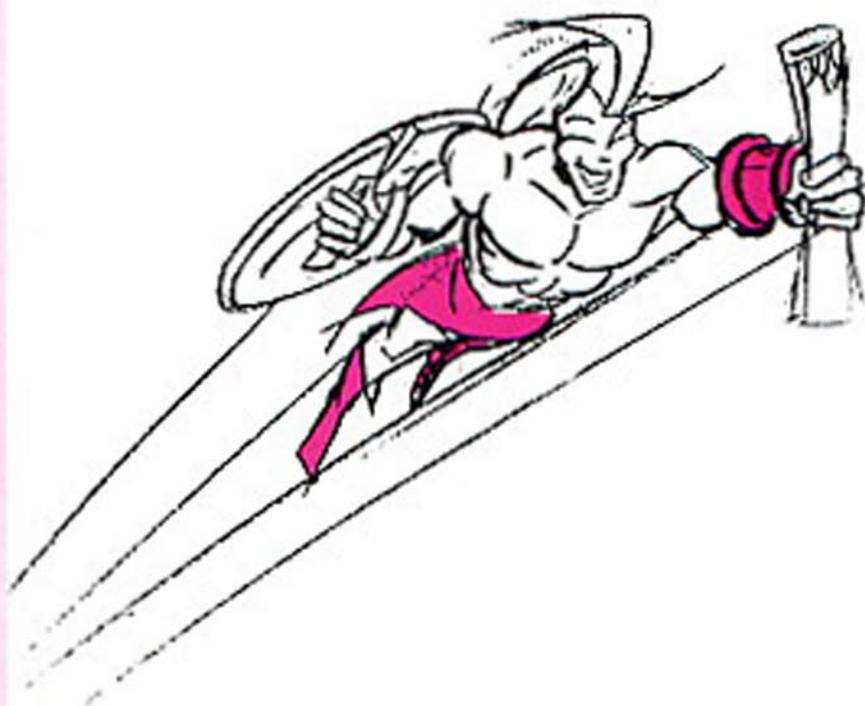
JOYSTICK Hebdo, toujours bô,

est allé faire un tour au Bus Palladium, admirer l'or des Tilts Plus et applaudir les programmeurs français primés.

Autant dire que l'on n'a pas eu mal aux mains !

Entre Henri (LEGOY) affolé au bar, ZOOMANT les attachées de presse passant à portée de son 'JOYSTICK', Cyril (DREVET) drivant sa (TURBO) cup de champagne et Daniel (DIAS), un de nos bidouilleurs de génie (venu sans son compère LAURO), crackant devant son POKE A COLA, la soirée s'est gentiment passée pour votre hebdo galactique.

Sachez apprécier votre JOYSTICK Hebdo
avec exagération jusqu'à mercredi prochain



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, Stephano FELLOTT, avec le concours de Cyrille JUDAS, Eric DELUMEAU, Olivier KURTZ, Ludovic LAVAGNA, Benjamin MOREAU, David Williams, Daniel Webster. J'apprends: François 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/PAD, SAMAT • Photogravure RPM • Impression: Sims Torcy • Commission paritaire en cours • Dépôt légal: 4ème trimestre 1988



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

GAGNEZ

UN CHEQUE
DE

400 F

POUR
UN PLAN

300 F

POUR UNE
SOLUTION

200 F

POUR UN
LISTING

50 F

POUR
UN TRUC

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

JOYSTICK HEBDO.

Jeux Crack
177, rue Saint-Honoré, 75001
Paris

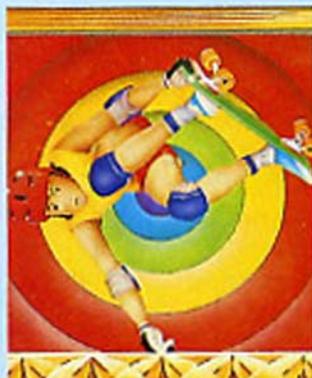
Nos 3000 salariés (personnel administratif non compris) ont bossé nuit et jour pour pondre, et le mot est faible, toutes ces merveilleuses bidouilles, ces astuces magiques et ces trucs maléfiques pour faire durer le plaisir ! Les 100 millions de lettres que vous nous avez envoyé, sont actuellement retardées par la grève des postes. **DON'T PANIC!** Vos listings seront édités dès que nous les recevrons. Ça bosse fort (comme en Turquie !) sur C64 et sur AMSTRAD CPC, mais du côté des ATARI ST et des AMIGA c'est pas terrible (d'accord c'est plus dur sur seize bits, mais n'en profitez pas!) quant aux THOMSON et PC c'est carrément le désert !!!

Cette semaine Patrick FUKARO empoche 800 francs en "chek" pour les 4 vies sur AMSTRAD disk, même chose pour Pierre d'ANTONY un fana du CPC 464, pour ses quatre listings K7. Quant à Olivier de COLMAR son listing de BACKLASH sur ST lui rapporte 200 francs. Soit un Jackpot de plus de 1800 F. cette semaine.

JOYSTICK l'Hebdo de notre "EPOKE" vous donne rendez vous le 30 Novembre, dans son prochain numéro, avec un dossier Géant sur tous les trucs de FREDDY HARDEST, et le poster de L.E.D. STORM la conversion du jeu d'arcade de CAPCOM par GO!

AMSTRAD

720°



Si votre hardcore pour le skate déborde, bloquez vos listings et tapez ces petites roues (ou l'inverse, peut-être !)

1 'Vies infinies sur 720° version Disquette

```
10 Y=0:RESTORE 30:FOR X=84200 TO 84386:READ A:Y=Y+A:POKE X:A:NEXT
20 IF Y=37465 THEN 250 ELSE PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
30 DATA 254,0,32,3,195,59,67,254,1,32,7,221,54,15,246,14,16,201,254,2
40 DATA 32,7,221,54,12,249,14,13,201,254,3,32,15,221,54,30,233,221,126
50 DATA 12,214,16,221,119,12,14,31,201,254,4,32,7,221,54,17,246,14,18
60 DATA 201,254,5,32,7,221,54,16,246,14,17,201,254,6,32,7,221,54,13
70 DATA 249,14,14,201,254,7,32,7,221,54,27,239,14,20,201,254,8,32,7
80 DATA 221,54,14,247,14,15,201,254,9,32,7,221,54,35,192,14,36,201,254
90 DATA 10,32,19,221,229,225,17,6,0,25,124,214,16,221,117,21,221,119
100 DATA 22,14,23,201,254,11,32,19,221,229,225,17,6,0,25,124,214,16,221
110 DATA 117,20,221,119,21,14,22,201,254,12,32,19,221,229,225,17,7,0,25
120 DATA 124,214,16,221,117,16,221,119,17,14,18,201,254,13,32,15,221
130 DATA 126,3,214,16,221,119,3,221,54,26,233,14,27,201,221,54,29,32
140 DATA 221,54,30,235,14,31,201,243,33,57,125,17,57,93,0,1,0,13,237
150 DATA 176,33,54,109,17,55,109,1,0,16,54,0,237,176,54,195,35,54,52,35
160 DATA 54,67,33,213,66,17,57,109,1,13,0,237,176,33,64,109,54,235,33
170 DATA 0,125,17,0,109,1,21,0,237,176,33,255,64,221,33,0,125,35,229
180 DATA 126,205,0,66,221,229,225,93,124,214,16,0,6,0,221,9,237,176
190 DATA 237,115,0,64,195,57,109,237,123,0,64,225,24,222,225,237,75,2
200 DATA 64,217,195,137,190,34,215,66,124,214,16,103,34,251,66,34,50,67
210 DATA 229,124,214,16,103,34,218,66,225,43,43,34,227,66,35,34,230
220 DATA 66,17,9,0,25,34,3,67,17,16,0,25,34,11,67,17,0,16,25,34,6,67,17
230 DATA 0,0,25,34,23,67,243,217,237,67,2,64,201
250 Y=0:X=84100:RESTORE 290:WHILE AS<>"00"
260 READ AS:Y=Y+VAL("&"+AS):POKE X,VAL("&"+LEFTS(AS,1))
270 POKE X+1,VAL("&"+RIGHTS(AS,1)):X=X+2:WEND
280 IF Y=1984 THEN 300:PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
290 DATA 16,65,0,91,0,31,21,34,0,1,CE,25,4B,7A,54,91,54,1A,61,00,00
300 Y=0:RESTORE 330:FOR X=8BE00 TO 8BE99
310 READ A:POKE X:A:Y=Y+A:NEXT
320 IF Y=3034 THEN 350:PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
330 DATA 33,65,114,205,68,67,195,213,66,33,146,190,34,195,119,195,210,117,33
340 DATA 184,128,54,0,195,160,15
350 MEMORY &1FFF:LOAD"DISK"
360 MODE 1:PRINT"PATIENCE JE REFLECHI !"
370 CALL 8BE00
```

**AMSTRAD****GREEN BERET**

Longtemps en tête des hits galactiques, ce soft, bien réalisé, est d'une difficulté affolante. Je l'ai vite enfoui dans mon placard. Rouvrez tous votre placard, cherchez, tapez et jouez....

```
1 REM Invulnérabilité sur GREEN BERET
2 REM version Disquette
10 MEMORY &6FFF:LOAD"DATA0.BIN",&7000
20 POKE &7160,&80:POKE &7161,&BE:X=&BE00
30 READ AS:IF AS="OUF" THEN CALL &7000
40 POKE X,VAL("&*"+AS):X=X+1:GOTO 30
50 DATA 3E,C9,32,3B,25,3E
60 DATA 00,32,34,14,C3,30,02,OUF
```

AMSTRAD**ZYNAPS**

Un 'thac-tchac-poum-poum' très mignon, agrémenté de très beaux graphismes, mais qui souffre d'une trop grande difficulté. Donc on tape le petit listing et.. en voiture Simone

```
1 REM Vies infinies et empêche le canon de chauffer.
2 REM sur ZYNAPS version Disquette.
10 MODE 1:8=0:FOR I=&BF00 TO &BF0B:READ A:POKE I,A:8=B:A:NEXT
20 IF B<>12699 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
30 PRINT"PLACER ORIGINAL":CALL &8B1B:MODE 0:CALL &8F00
40 DATA 175,205,14,188,1,0,0,205,50,188,1,0,0,205,56,188,33,127
50 DATA 191,205,212,188,121,34,124,191,50,126,191,33,0,15,17,0
60 DATA 8,14,36,197,213,229,223,124,191,33,127,191,205,212,188
70 DATA 121,34,124,191,50,126,191,225,17,0,2,25,209,193,12,121
80 DATA 254,100,40,33,254,45,40,26,254,54,40,22,254,63,40,18,254
90 DATA 72,40,14,254,81,40,10,254,90,40,6,254,99,40,2,24,194,20
100 DATA 24,251,175,50,24,87,50,25,87,50,26,87,50,117,96,50,118
110 DATA 96,50,119,96,195,0,144,0,0,0,132,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

**BACKLASH**

Voilà un jeu d'arcade, superbement réalisé, mais horriblement bête. Vous devez tous les tuer (à chacun son truc) mais si vous n'y arrivez pas, alors attention... ça va fumer avec le petit programme que voili, que voils.



Ce listing est à saisir en GFA basic

```
Vies infinies sur BACKLASH
DATA 2F3C,7,8000,3F3C,20,4E41,4DF9,3,0,42A7
DATA 3F3C,1,2F0E,2F3C,4,2,4E4D,41FA,0,2D4B
DATA 04,4ED6,41FA,E,43F9,2,7DAE,2288,4EE9
DATA 16C,4239,0,A3E3,4EF8,7000
TST=0
EXE=&H6A000
FOR T=&H6A000 TO &H5A045 STEP 2
READ DS
V=VAL("&H"+DS)
TST=TST+V
POKE T,V
NEXT T
IF TST<>431011
PRINT"ERREUR DANS LES DATAS"
END
ENDIF
CALL EXE
```

**COMBAT SCHOOL**

```
1 REM Temps infini, mais blocage au huitième tableau
2 REM sur COMBAT SCHOOL
10 FOR I=53175 TO 53259:READ A:POKE I,A:5:NEXT
20 POKE 157,128:SYS 53175
30 DATA 37,49,252,37,113,250,174,37,146,207,7,174,210
40 DATA 146,209,7,174,212,146,209,7,101,146,260,260,174
50 DATA 37,146,89,0,174,229,146,90,0,174,212,146,91,8
60 DATA 101,174,243,146,205,13,174,212,146,206,13,243
70 DATA 38,213,101,174,37,146,46,6,174,5,146,47,6,174
80 DATA 213,146,48,6,81,131,14,174,247,146,37,213,174
90 DATA 133,146,100,13,101,5,5,5
```



Dans un genre tout à fait différent, vous avez été assez naïfs pour vous engager dans l'armée. Les épreuves sont dures et sans pitié.. Heureusement que nos pokeurs fous sont là...



Que celui qui n'a jamais rêvé d'être le plus fort me jette la première pierre (pas trop fort quand-même). Vous voilà dans la peau de ce combattant hors du commun, trouvez le trésor !!!

AMSTRAD**BRUCE LEE**

```
1 REM Vies infinies sur BRUCE LEE version Cassette.
10 0=0:MEMORY &2000:FOR I=&BE00 TO &BE2A
20 READ A:POKE I,A:8=B:A:NEXT
30 IF B=4654 THEN LOAD"bruce lee",&A300:CALL &8E00
40 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
50 DATA 33,226,57,54,195,35,54,22,35,54,190
60 DATA 33,64,0,229,33,0,187,229,195,183,57
70 DATA 229,33,116,2,54,44,35,54,133,225,241
80 DATA 243,201,33,241,101,54,167,195,0,80
```


AMSTRAD**TRANTOR**

Un des succès d'arcade pour CPC de cette année. Basé sur le principe du 'premier qui bouge est mort' ce jeu est l'un des mieux réalisés tant au niveau sonore que graphique.

```

1 Vies infinies sur TRANTOR version Disquette
10 MODE 0:OUT &FA7E,1:READ A$:WHILE A$<>"GRRR":POKE &7E4B+F,VAL("&*+A$)
20 F=F+1:READ A$:WEND:POKE &7E4A,&F3:READ A$:WHILE A$<>"BOUH"
30 POKE &A000+I,VAL("&*+A$):READ A$:I=I+1:WEND:CALL &7E4A
40 DATA DD,21,3F,01,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,11,01,5D,CD,57,00
50 DATA 21,10,01,35,CA,43,7F,DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,23,DD,4E,00,DD
60 DATA 23,DD,46,00,DD,23,DD,7E,00,32,0F,7F,DD,23,DD,7E,00,32,0F,7E,DD
70 DATA 23,DD,7E,00,32,0F,7F,32,12,7F,DD,23,DD,7E,00,32,0F,7F,DD,23,DD
80 DATA 7E,00,32,0F,7F,DD,23,DD,00,01,ED,43,06,01,E5,21,00,00,59,50,A7
90 DATA 06,09,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,10,F9
100 DATA 22,0B,01,43,E1,78,32,0A,B1,07,28,07,C5,CD,0B,7F,C1,10,F9,ED,5B
110 DATA 0B,01,7A,B3,28,0D,ED,53,0D,01,CD,D0,7F,21,FF,FF,22,0D,01,2A,0B
120 DATA 01,ED,5B,06,01,06,00,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,20,1B,7A
130 DATA 03,C2,FE,7E,E1,D1,06,00,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,10
140 DATA 7F,ED,4B,00,01,ED,5B,06,01,21,00,00,0A,C5,4F,06,00,09,C1,03,1B
150 DATA 7A,B3,C2,29,7F,11,00,00,A7,ED,52,C2,4D,7F,C3,60,7E,CD,0D,00,31
160 DATA F0,BF,FB,C3,00,A0,CD,41,00,F3,21,53,7F,AF,77,2B,7C,05,C2,54,7F
170 DATA 21,D0,7F,AF,77,23,7C,FE,C0,20,F8,1E,FF,3E,07,0E,3B,CD,02,7F,3E
180 DATA 05,0E,0A,CD,B2,7F,3E,0A,0E,0F,CD,02,7F,01,E2,04,CD,AC,7F,3E,05
190 DATA 0E,05,CD,B2,7F,3E,0A,0E,0F,CD,02,7F,01,C4,09,CD,AC,7F,1D,2D,05
200 DATA 21,A7,7F,11,00,00,01,05,00,ED,00,C7,01,09,7F,ED,49,0B,78,B1,20
210 DATA F0,C9,06,F4,ED,79,06,F6,ED,78,F6,C0,ED,79,E6,3F,ED,79,06,F4,ED
220 DATA 49,06,F6,4F,F6,00,ED,79,ED,49,C9,FB,06,0A,76,10,FD,F3,C9,3A,12
230 DATA 01,C6,C1,4F,3A,11,01,47,CD,04,00,D2,50,7F,3A,12,01,3C,32,12,01
240 DATA FE,09,C0,E5,AF,32,12,01,3A,11,01,3C,32,11,01,5F,CD,57,00,E1,C9
250 DATA D5,E5,79,32,1F,01,32,21,01,70,32,1D,01,01,7E,F8,21,18,01,1E,09
260 DATA CD,94,00,E1,ED,5B,00,01,CD,04,00,E5,CD,D0,00,E1,D1,3A,14,01,FE
270 DATA 40,20,0E,3A,15,01,FE,00,20,07,3A,16,01,07,C0,37,C9,A7,C9,01,7E
280 DATA F0,3E,08,CD,EB,00,CD,D0,00,3E,07,CD,EB,00,AF,CD,EB,00,18,10,01
290 DATA 7E,F0,3E,0F,CD,EB,00,AF,CD,EB,00,7B,CD,EB,00,3E,08,CD,EB,00,CD
300 DATA D0,00,3A,14,01,E6,20,2B,F1,C9,C5,01,7E,FA,3E,01,ED,79,06,02,11
310 DATA 00,00,1B,7A,B3,20,FB,10,F6,C1,C9,01,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,EB
320 DATA 00,23,1D,20,F0,C9,0C,7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,A3,00,E6,20,20,F1
330 DATA C9,0C,ED,78,77,0D,23,1B,ED,78,F2,B4,00,E6,20,CB,7A,B3,C2,AD,00
340 DATA 0C,ED,78,0D,ED,78,F2,C5,00,E6,20,C2,C1,00,C9,21,14,01,ED,78,FE
350 DATA C0,36,FA,0C,ED,78,0D,77,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9
360 DATA F5,F5,ED,78,07,30,FB,07,30,03,C3,50,7F,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D
370 DATA 00,20,FC,F1,C9,03,00,00,00,00,00,00,FF,00,03,00,00,03,4A
380 DATA 53,00,00,00,00,00,4C,00,00,00,C1,02,C9,2A,FF,28,43,29,20,31,39
390 DATA 38,37,20,41,50,50,4C,45,42,59,20,41,53,53,4F,43,49,41,54,45,53
400 DATA 07,1E,24,09,00,02,0A,49,F2,0B,00,E0,AB,01,03,3D,B2,51,39,55,GRRR
410 DATA 21,09,00,22,26,AA,C3,24,A9,21,43,2A,36,C9,21,5D,0C,36,C9,00,00
420 DATA 00,00,00,00,00,00,C3,00,01,BOUH

```

AMSTRAD**AVENGER**

Faire une suite à un must comme 'THE WAY OF THE TIGER' était risqué et les programmeurs sont tombés dans le piège. Le soft est quand même sympa, et mérite d'être fini grâce au petit listing ci-dessous.

```

1 REM Empêche kwon d'être fatigué pour
2 REM qu'il te donne de l'énergie.
3 REM sur AVENGER version Disquette.
10 B=0:FOR I=89A TO &C7:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
20 IF B=362B THEN PRINT"INSERER AVENGER":CALL &BB18:CALL &9A
30 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
40 DATA 0,62,1,205,14,106,33,196,0,205,212,188,34,197,0
50 DATA 17,0,0,33,0,1,14,65,223,197,0,33,169,0,34,110,1
60 DATA 195,0,1,175,50,193,109,195,219,101,132,0,0,7

```

AMSTRAD**GLIDER RIDER**

Le soft préféré d'un de mes copains. Un petit bonhomme sur une moto qui se transforme en delta-plane (la moto, pas le bonhomme !). Une musique quasi-inégalée sur AMSTRAD. Mais d'antre, que ce jeu est dur ! Enfin, plus maintenant...!!!

```

1 REM Désactive les lasers et donne de l'énergie,
2 REM du temps et des bombes inlinis
3 REM sur GLIDER RIDER version Casette et Disquette
10 OPENOUT"X":MEMORY 1023:LOAD"glider.bin"
20 POKE &12DF,&BF:POKE &1314,&B7:POKE &334D,&1B
30 POKE &44E4,&C9:POKE &11BB,&C9:CALL &400

```

C**BRAVESTARR**

Les adaptations de dessins animés, ne sont jamais géniales, à l'exception de Bravestarr. Vous incarnez le sherif de l'an 3000, et vous devez tuer tous les méchants vilains pas beaux.



```

1 REM Invulnérabilité et temps infini
2 REM sur BRAVESTARR
10 FOR I=304 TO 360:READ A:POKE I,A-5:NEXT
20 POKE 338,44:POKE 341,44:POKE 344,44:POKE 347,44
30 POKE 816,48:POKE 817,1:LOAD
40 DATA 37,170,249,167,11,165,62,147,213,13
50 DATA 145,214,13,101,167,00,165,6,147,178
60 DATA 9,145,179,9,81,5,9,174,101,146,45
70 DATA 61,174,84,146,174,55,146,176,53,146
80 DATA 247,52,146,135,54,174,49,146,214,41
90 DATA 81,73,33,75,91,72

```

AMSTRAD**HUNCHBACK II**

Bien plus attrayant que le premier. Notre bossu doit décrocher toutes les cloches de chaque tableau, afin de retrouver sa dulcinée....Ils se marieront mais n'eurent aucun enfant.

```

1 REM Vies infinies sur HUNCHBACK II version Casette.
10 B=0:MEMORY &2000:FOR I=&BE00 TO &BE2A
20 READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
30 IF B=&12A4 THEN LOAD"hunchback II",&A300:CALL &BE00
40 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
50 DATA 33,226,57,54,195,35,54,22,35,54,190,33,64,0,229
60 DATA 33,0,187,229,195,183,57,229,33,116,2,54,44,35,54
70 DATA 133,225,241,243,201,33,246,132,54,167,195,104,66

```

La plupart des trucs et astuces que nous donnons peuvent fonctionner sur l'ensemble des machines. Essayez-les, vous aurez souvent de bonnes surprises.

AMIGA

INSANITY FIGHT

Pour passer entièrement la première partie sans ennui, place-toi dès le début à l'extrémité droite de l'écran et passe en vitesse maximale.

KING OF CHICAGO

Ne jamais tuer 'THE OLD MAN' en présence de Ben ou de l'un de ses amis. Ben doit faire partie de l'équipe pour conquérir la partie ouest de Chicago.

THE HUNT FOR THE RED OCTOBER

Quand vous reprenez une partie sauvegardée, tous les navires ennemis disparaîtront.



JACK THE NIPPER

Pour avoir de l'énergie infinie, choisissez l'option de redéfinition des touches et tapez le mot ZAPIT

MERCENARY

A savoir, quand on veut accéder au vaisseau de la colonie. Paylar : L'amplificateur de pouvoir doit être utilisé pour son propre vais-

seau, sinon du concorde. Le fromage qui peut aussi être porté dans une poche est le vaisseau le plus rapide. La "toile d'araignée" est un passe-partout imparable. L'évier de cuisine sert à transporter les objets pesants. La clé, une fois sur place, permet de poursuivre l'exploration.

Et voici des positions d'ascenseur qui mènent au complexe sous-terrain:

09 06 : ici, des clés à récupérer

03 00

09 05

81 35 : dans le désert, mais le jeu en vaut la chandelle

03 15 : au-dessus du vaisseau interstellaire. Tu y trouveras le passe en question.

** ** : il s'agit de la "base stellaire" ou station de patrouille arctique des Targs.

NEBULUS



Pour arrêter la pendule et obtenir des vies infinies, maintiens la touche SHIFT appuyée et presse simultanément sur les touches MD ou DP ou CW ou HL. La combinaison à choisir varie, mais en appuyant sur la touche TAB, tu retrouveras toujours le jeu normal. SHIFT + un numéro t'amènera à la tour de même numéro, et SHIFT + 9 allumera ou éteindra le petit oiseau.

SABOTEUR

Vies infinies :

POKE &5E92,0

Temps infini :

POKE &47B3,0;POKE &47BB,0

SABOTEUR II

Energie infinie :

POKE &960E,0

Temps infini :

POKE &33FA,0

SHOCKWAY RIDER

Invulnérabilité :

POKE &7D8E,0

SPINDIZZY

Temps infini :

POKE &A831,&C9

DRILLER

La semaine dernière, nous avons publié un petit listing pour avoir de l'énergie, bouclier et temps infinis. Daniel WEBSTER, nous a envoyé la solution de ce jeu avec un super plan (et hop... 700 F pour lui!). La 2e partie de la solution et le plan paraîtront la semaine prochaine dans notre n° 4 du 30 novembre.

Chaque secteur est analysé en donnant les solutions des énigmes qui s'y trouvent, sa relation avec les autres secteurs et les positions de forage dans le secteur. Pour utiliser les coordonnées de forage, il faut simplement se placer à ces coordonnées, se tourner vers la direction indiquée et appuyer sur "D" pour positionner la foreuse.

Secteur 1: Amethyst

Si tu veux des points supplémentaires, tire sur les murs (en commençant par le haut sinon le mur sera détruit).

Pour te recharger en énergie, il faut que tu te hisses sur le plateau qui se trouve en haut du mât.

Dans le hangar:

D'abord, détruis les cristaux du bouclier qui se trouvent par terre, puis tire sur le cristal du bouclier principal pour les régénérer. Pour gagner des points supplémentaires, tire sur le support du cristal de l'énergie principale avant de tirer sur le cristal même.

Coordonnées de forage: 6400, 6050. Direction: NORD

Secteur 2: Lapis Lazuli

Tire sur les pyramides pour gagner des points et pour t'ouvrir un passage à travers le secteur.

Regarde au dessus du mur et tire sur le petit cube-interrupteur pour rendre le mur invisible. Une

fois de l'autre côté du mur, tire encore une fois sur ce cube pour faire apparaître la porte de sortie du secteur.

Coordonnées de forage: 4096, 3746. Direction: NORD

Secteur 3: Emerald

Cette fois, tu as affaire aux gardiens des portes. Pour échapper à leur vigilance, tu as intérêt à raser les murs extérieurs, sinon tu peux aussi te mettre hors de leur portée en traversant le secteur à la diagonale.

NOTE: Calcule bien ton avancée : la porte SUD est non seulement gardée mais elle est aussi protégée par un bloc impossible à contourner sans se faire remarquer.

Coordonnées de forage: 3746, 4096. Direction: EST Secteur 4: Malachite

Pour stopper les attaques, tire sur les yeux. Quant aux masochistes, ils peuvent toujours leur tirer sur le nez et ces derniers reprendront leurs assauts de plus belle.

Tire sur tous les gros blocs pour dégager le chemin, ce qui te permettra de forer et de gagner des points.

Dans le Komplex:

Tire à droite, tire à gauche, sur les assaillants, et le plus rapidement possible, afin d'éviter un dommage excessif au bouclier. Tire sur la large plaquette: quand tu seras arrivé dans le secteur GRAPHITE, actionner l'interrupteur aura pour effet d'éteindre le champ de force dans le secteur TRACHITE.

Coordonnées de forage: 5952, 5026. Direction: NORD

Secteur 5: Ruby

Pour tourner au croisement des passages, il vaut mieux donner à ton véhicule un angle de virage à 90 degrés et avancer lentement en tournant après chaque mouvement jusqu'à alignement.

Si tu tires sur le surveillant, il ripostera. Un deuxième tir aura pour effet de stopper son attaque

Coordonnées de forage: 3746,2550. Direction: EST

Secteur 6: Aquamarine

Pour entrer et trouver le jet, tire sur les portes du hangar le plus au nord.

Aligne ton véhicule sur la flèche dirigée vers l'ouest et sors à pied afin de te retrouver sans encombre sur les allées du secteur RUBY.

Coordonnées de forage: 5120, 2896. Direction: SUD

Secteur 7: Beryl

Tire sur les trois symboles qui apparaissent sur le mur nord pour les modifier. Pour ouvrir la porte nord, il te faudra en faire des triangles; la porte ouest, elle, s'ouvrira avec trois hexagones.

Si la porte disparaît, rendant ainsi la salle sans issues, tire sur n'importe quoi pour la visualiser.

Coordonnées de forage: 7104, 3512. Direction: NORD

Secteur 8: Topaze

Prend position sur la petite plate-forme sur le côté est du mur et tire sur l'un des petits cubes pour actionner l'ascenseur et accéder au Komplex. Tire sur le garde pour le faire pivoter et le rendre inoffensif.

Dans le Komplex:

Tire plusieurs fois sur le haut de la banque de données EST afin de faire apparaître le cristal énergétique de façon permanente. Tu gagneras de l'énergie en tirant sur celui-ci.

Derrière la banque de données EST se trouve l'entrée d'un tunnel; traverse ce tunnel et sors de l'autre côté pour accéder au Komplex visible du secteur Amethyst. Une fois dans le Komplex, tire sur les blocs d'est en ouest pour activer les transporteurs qui entourent l'équateur.

Coordonnées de forage: 3077, 1310. Direction: SUD

Secteur 9: Niccolite

Tire sur l'interrupteur. Ceci te permettra, avec l'activation simultanée des interrupteurs dans les secteurs Alabaster, Quartz et Opal, de pénétrer dans le côté clair. Pour traverser les champs de mines sans trop d'encombre, déplace-toi rapidement tout en restant très proche d'un des gros blocs.

Coordonnées de forage: Voir manuel p25 Direction: Idem.

COMMODORE

GUNSHIP

Note le chiffre qui avoisine 52, affiché sur le compteur avec l'apparition de l'écran-titre.

Quand la cassette doit être retournée, avance celle-ci jusqu'à atteindre ce chiffre. Charge le programme en pressant sur "PLAY".

Cette manœuvre te permettra de réduire de 5 minutes le temps de chargement de la version cassette.

IMPOSSIBLE MISSION II

Dans ce jeu, il va de ton intérêt de maîtriser l'art du saut à la perfection.

Ménage tes efforts: l'assemblage des pièces du puzzle se révélera comme une véritable épreuve cérébrale.

CHALLENGE DES GOBOTS

Vies infinies :
POKE 28798,80:SYS 16384

ELITE

Coordonnées :
POKE 9649,X:POKE 9650,Y
Capacité du cargo = 255 tonnes :
POKE 9670,255
POKE 9696,255
Nombre d'ennemis :
POKE 9699,0-255
Nombre de missiles :
POKE 9619,0-255

EXOLON

Vies infinies :
POKE 7427,205
Execution : SYS 2061

FAIRLIGHT

Ralentissement de l'affichage des images :
POKE 39419,173
Execution : SYS 20992

SCOOBY DOO

Vies infinies :
POKE 7450,96
Execution : SYS 2560

THRUST

Vies infinies :
POKE 6139,234
POKE 6140,234
POKE 29734,234
Execution : SYS 2304

SPECTRUM

FIRELORD

Vies infinies :
POKE 34510,0

FLYING SHARK

Changer de niveau à chaque fois que l'on te tue :
POKE 42970,24
Donne des armes, du bonus, des vies à chaque fois que tu tues un ennemi :
POKE 47039,62
Tue les avions avant même qu'ils apparaissent à l'écran :
POKE 49303,62

GARFIELD

Nourriture infinie :
POKE 33595,0



GAME OVER

Pour commencer à la fin de la première partie :
POKE 32342,0
Pour changer la couleur de ton joueur dans la deuxième partie :
POKE 32862,C

ATARI

LEASURE SUIT

Pour passer les questions du début dans LEASURE SUIT, appuyez sur les touches : ALTERNATE + X.

TRANTOR

Codes pour TRANTOR : en disposant juste des trois ou quatre premières lettres, on peut trouver les codes en entier.



ASSEMBLY	LANGUAGE
COMPILER	OPERATOR
COMPUTER	PERSONAL
DATABASE	PORTABLE
DIGITISE	SCHEDULE
GRAPHICS	SEQUENCE
HARDWARE	SOFTWARE
KEYBOARD	TERMINAL

LEATHERNECK

Pendant le jeu, tapez CUTHBERTNECK et appuyez sur F3 pour devenir invulnérable des ennemis.

BETTER DEAD THAN ALIEN

Un petit truc pour avoir des possibilités supplémentaires. Tapez ELV et :

F1 : Eparpillement.
F2 : Puissance de feu multipliée.
F3 : Puissance maximale des tirs automatique.
F4 : Missile blindé.
F5 : Frappeur
F6 : Bombe à neutron
F7 : Vaisseau clone
F8 : Bouclier
F9 : Passage d'un tableau à l'autre
F10 : Barres gratuites de puissances.

AMSTRAD

```

1 REM Vies infinies sur GAUNTLET version Disquette
10 CLS:FOR Z=&4000 TO &4064:READ Y$:POKE Z,VAL("&"+Y$)
20 X=X+VAL("&"+Y$):NEXT Z
30 IF X<>7668 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
40 DATA 21,5D,40,CD,D4,BC,22,5E,40,21,61
50 DATA 40,CD,D4,BC,22,62,40,21,00,60,1E
60 DATA 00,16,10,0E,11,DF,5E,40,C9,21,00
70 DATA 60,1E,00,16,10,0E,11,DF,62,40,21
80 DATA 00,70,1E,00,16,1C,0E,11,DF,5E,40
90 DATA 3E,29,87,32,0C,70,D6,02,32,0D,70
100 DATA D6,03,32,0E,70,1E,00,16,1C,0E,11
110 DATA 21,00,70,E5,D5,DF,62,40,D1,E1,0E
120 DATA 12,DF,62,40,C9,64,00,00,07,85,00,00,07
130 PRINT"Mets la disquette dans le lecteur sans la protection d'écriture"
140 PRINT:PRINT"Presse une touche ...":CALL &BB18
150 CALL &4000
160 POKE &613A,0:POKE &613B,0:POKE &613C,0
170 POKE &613D,0:POKE &613E,0:POKE &613F,0
180 POKE &611B,0:POKE &611C,0:POKE &611D,0
190 CALL &401F
200 CLS:PRINT"Ta disquette est pokée ...":PRINT
210 PRINT"Presse une touche pour jouer":CALL &BB18:CPM

```

AMSTRAD

```

1 REM Energie infinie sur GAUNTLET
2 REM version Casette
10 MODE 1:MEMORY &3FFF:B=0
20 FOR I=16384 TO 16427:READ A
30 POKE I,A:B=B+A:NEXT
40 IF B=4033 THEN 60 ELSE GOTO 50
50 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
60 PRINT"INSERER ORIGINAL GAUNTLET I"
70 CALL &BB18:CALL 16384
80 DATA 60,17,0,192,205,119,188,33
90 DATA 112,1,205,131,188,33,27,106
100 DATA 34,201,2,33,36,64,17,112,1
110 DATA 1,8,0,237,176,62,107,195
120 DATA 239,1,62,201,50,149,155
130 DATA 195,0,132,0

```

SPECTRUM

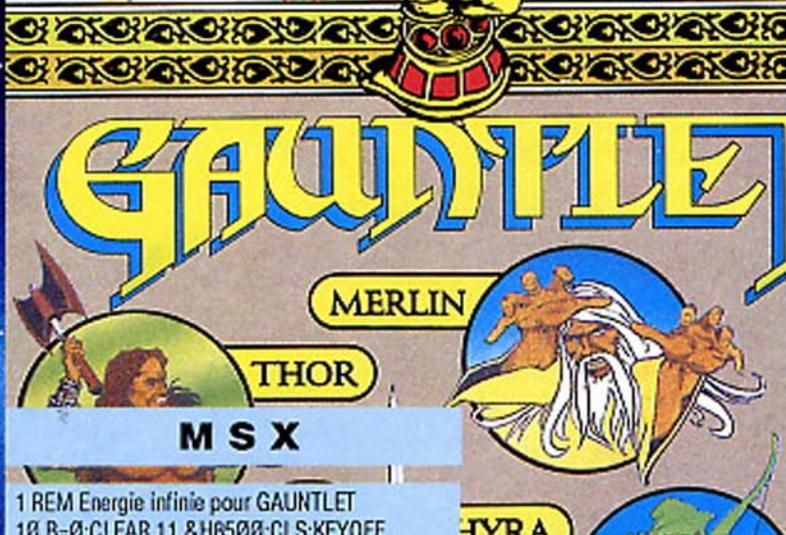
Vies infinies :
POKE 48488,201
Energie infinie :
POKE 48491,0
POKE 48497,0
Potions infinies :
POKE 43632,0
POKE 43633,0
POKE 43634,0
Clefs infinies :
POKE 44050,0
POKE 44051,0
POKE 44052,0

TOUS

Lorsque vous attendez, à peu près 30 secondes sans bouger, toutes les portes s'ouvrent. Et si vous êtes encore plus patient tout les murs se transformeront en "EXIT" (sorties).

AMSTRAD

Tu n'as pas manqué de chargeur et tu veux finir la partie. Dans ce cas, entreprends le jeu dès que ton énergie atteindra 150 points. Une fois ton bonhomme mort, détruis le squelette de l'autre joueur, et lorsque l'énergie du bonhomme restant aura considérablement diminué, tire pour jeter un sort. Tu peux faire renaître le mort en tirant lorsque Gauntlet apparaîtra sur le marqueur, sachant qu'il faudra procéder par alternance.



MSX

```

1 REM Energie infinie pour GAUNTLET
10 B=0:CLR 11,&H6500:CLS:KEYOFF
20 POKE &HFCAB,1:FOR I=&HE300 TO &HE32F
30 READ A:POKE I,A:B=B+1:NEXT
40 IF B=5006 THEN 60
50 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
60 POKE &H3E11,0:POKE &H31C,0
70 SCREEN2:DEFUSR=&HE300:A=USR(A)
80 DATA 33,41,227,205,198,110,33,15
90 DATA 227,34,92,225,195,0,225,175
100 DATA 24,9,50,242,165,50,243,165
110 DATA 50,244,165,24,9,50,00,164
120 DATA 50,01,164,50,02,164,195,0
130 DATA 132,34,67,65,83,50,34,50

```

SPECTRUM

Ne pas manger les pots marqués "XXO". Ils sont empoisonnés. Pour traverser les murs, il te faut appuyer sur les curseurs haut et bas.

MSX

Sur GAUNTLET quand un des joueurs est mort, il faut attendre que l'autre joueur ait fini le tableau et que le suivant se charge, puis appuyer sur le bouton de tir. Alors le joueur ressuscitera avec 2000 points de vie.

MSX

Clefs infinies :
POKE &HA5F2,0
POKE &HA5F3,0
POKE &HA5F4,0

Potions infinies :
POKE &HA450,0
POKE &HA451,0
POKE &HA452,0

COMMODORE

Il y a parfois une potion jaune qui est indestructible et qui ne peut être ramassée que par THYRA.

COMMODORE

```

1 REM Energie infinie sur GAUNTLET
10 FOR I=276 TO 300:READ A
20 POKE I,A-5:NEXT:SYS 62006
30 POKE 1046,240
40 DATA 167,5,147,46,191,147,65
50 DATA 165,147,134,194,167,76
60 DATA 147,89,178,147,130,203
70 DATA 147,185,201,01,25,14

```

AMSTRAD

```

10 REM Vies infinies pour GAUNTLET II version Disquette
20 DATA CD,96,BE,21,00,40,1E,00,2A0,16,11,0E,17,DF,A6,BE,3A,2C9
30 DATA A4,BE,32,18,41,C9,21,A5,37C,BE,CD,D4,BC,22,A6,BE,79,51A
40 DATA 32,A8,BE,C9,C9,84,00,00,3AE
50 N=0:A=&BE00:L=10
60 WHILE L<60:GOSUB 70:WEND:GOTO 120
70 CS=0:FOR X=1 TO B:READ Y$
80 V=VAL("&*+Y$");POKE A,V:CS=CS+V:A=A+1:NEXT
90 READ Z$:C=VAL("&*+Z$")
100 IF C<CS THEN PRINT"ERREUR DES LES DATAS":END
110 L=L+10:RETURN
120 PRINT"METTEZ GAUNTLET II DANS LE DRIVE PUIS PRESSEZ UNE TOUCHE"
130 CALL &BB06:CALL &BE00:POKE &BEA5,&B5:CALL &BE00:ICPM
    
```

ATARI

```

1 REM 999999 points de vies sur GAUNTLET
10 B=0:DEF SEG=1:FOR I=&H20000 TO &H20142
20 READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
30 IF B<23955 THEN 60
40 DEF SEG=0:LOC#=&H20056:POKE LOC#,999999
50 EXE=&H20000:CALL EXE:END
60 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 DATA 63,60,0,1,47,60,255,255,255,255,47,60,255,255
80 DATA 255,255,63,60,0,5,78,78,222,252,0,12,72,122,0
90 DATA 122,63,60,0,9,78,65,92,143,63,60,0,1,78,65,84
100 DATA 143,63,60,0,1,63,60,0,0,63,60,0,2,63,60,0,1
110 DATA 63,60,0,0,66,167,47,60,0,2,4,0,63,60,0,8,78
120 DATA 78,222,252,0,20,35,252,0,0,13,112,0,2,5,66,63
130 DATA 60,0,1,63,60,0,0,63,60,0,2,63,60,0,1,63,60,0
140 DATA 0,66,167,47,60,0,2,4,0,63,60,0,9,78,78,222
150 DATA 252,0,20,72,122,0,147,63,60,0,9,78,65,92,143
160 DATA 78,249,0,2,0,144,00,108,101,97,115,101,32,105
170 DATA 110,115,101,114,116,32,71,97,117,110,116,108
180 DATA 101,116,32,40,100,105,115,107,32,65,41,32,105
190 DATA 110,116,111,32,100,114,105,118,101,32,65,46
200 DATA 13,11,77,97,107,101,32,115,117,114,101,32,116
210 DATA 104,97,116,32,116,104,101,32,119,114,105,116
220 DATA 101,32,112,114,111,116,101,99,116,32,116,97,98
230 DATA 32,105,115,32,111,102,102,46,13,11,13,80,114
240 DATA 101,115,115,32,97,110,121,32,107,101,121,32
250 DATA 116,111,32,99,111,110,116,105,110,117,101,46
260 DATA 46,46,13,11,13,11,13,11,7,0,13,11,80,114,101
270 DATA 115,115,32,116,104,101,32,114,101,115,101,116
280 DATA 32,107,101,121,32,116,111,32,99,111,110,116
290 DATA 105,110,117,101,46,46,46,13,11,13,11,82,112,77,0
    
```

ATARI

Quand tu ouvres un coffre appuie sur la touche "INSERT" et alors un truc apparaîtra, ramasse le, et il te donnera 50000 points de vie.

COMMODORE

```

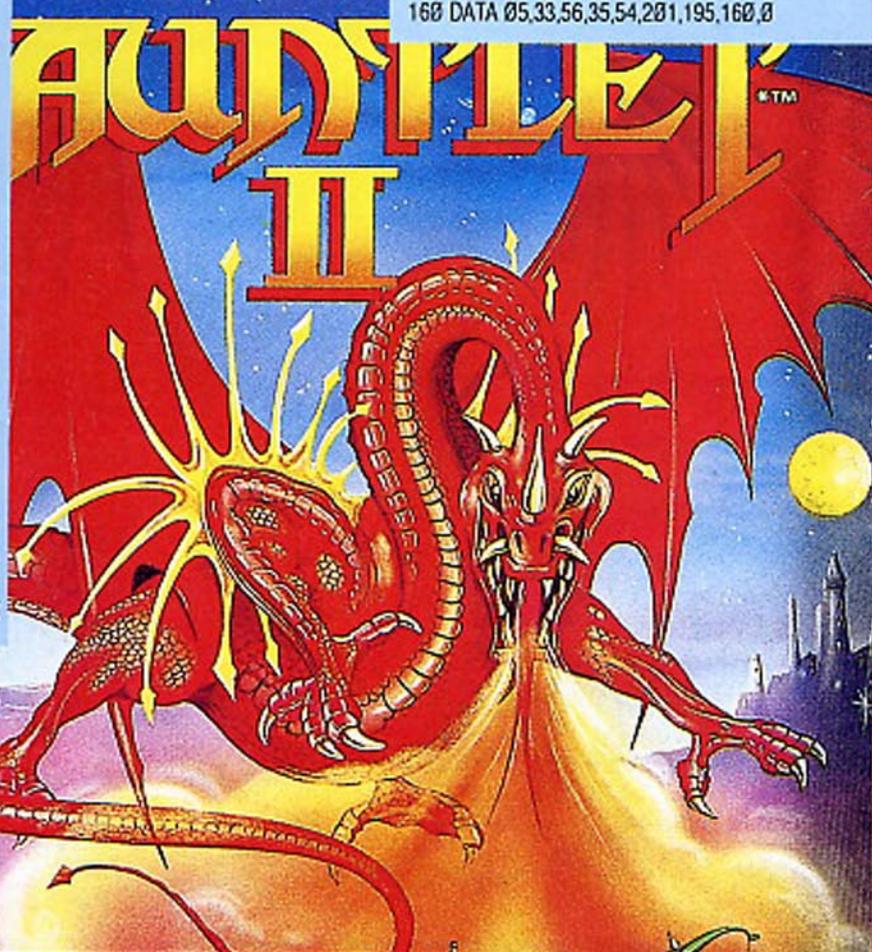
1 REM Energie infinie sur GAUNTLET II
10 SYS 65371:POKE 53200,0:POKE 53281,0:POKE 646,1
20 FOR I=8448 TO 8512:POKE I,255:NEXT
30 POKE 53248,100:POKE 53249,100:POKE 53276,1
40 FOR I=528 TO 591:READ A:POKE I,A-5:NEXT:SYS 528
50 DATA 37,49,252,37,113,250,174,32,146,213,13,174
60 DATA 63,146,214,13,81,21,13,174,37,146,53,48,174
70 DATA 58,146,54,48,174,7,146,55,48,81,8,47,243,43
80 DATA 213,174,160,146,22,213,174,6,146,26,213,174
90 DATA 137,146,253,12,243,6,213,174,101,146,236,159,101
    
```

AMSTRAD

```

1 REM Energie infinie ou extra bonus
2 REM sur GAUNTLET II version Casette
10 B=0:FOR I=1360 TO 1424:READ A
20 POKE I,A:B=B+A:NEXT
30 PRINT"1 - ENERGIE INFINIE"
40 PRINT"2 - EXTRA BONUS"
50 IF B=5732 THEN 60 ELSE GOTO 80
60 MODE 1:PRINT"INSERER GAUNTLET II"
70 CALL &BB18:CALL 1360:END
80 MODE 1:PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
90 DATA 205,24,187,245,33,112,1,17
100 DATA 135,146,62,22,205,161,188
110 DATA 33,183,1,17,64,02,62,171
120 DATA 174,119,35,27,122,179,32
130 DATA 246,241,254,49,40,5,33,130
140 DATA 5,24,03,33,137,05,34,61,3
150 DATA 195,183,1,33,188,45,54,3,24
160 DATA 05,33,56,35,54,201,195,160,0
    
```

LE PHENOMENON





EUX...



PRINCE LOVE SEXY

NO
ALPHABET STREET
GLAM SLAM
ANNA STESIA
DANCE ON
LOVE SEXY
WHEN 2 R IN LOVE
I WISH U HEAVEN
POSITIVITY

50 K7 de PRINCE A GAGNER

G	N	O	K	Y	E	K	N	O	D
E	T	I	L	E	C	Y	R	U	S
E	R	I	A	T	I	L	I	T	U
F	L	O	G	I	C	A	A	R	X
S	D	T	L	E	C	Y	O	T	E
E	U	O	I	B	N	T	B	Y	N
C	S	B	D	T	N	E	L	O	E
T	E	R	E	A	U	L	S	K	R
O	G	U	R	R	A	S	O	I	I
R	A	T	S	R	E	P	U	S	S

Entre les gouttes précieuses de la pluie pourpre - (PURPLE RAIN) - PRINCE ROGER NELSON, le Kid de Minneapolis guinche seul sur son nuage agité de fusions Funk Rock. Etoile mystérieuse qui n'accorde jamais d'interviews, ROGER NELSON est avant tout un magicien d'OZ de l'espace climatisé des studios. Ecriture, composition, production, programmation et délire en tout genre, le Kid préserve farouchement son indépendance en domptant seul toutes ces machines. Sur scène, il est aussi sexe et sueur pour le plus bandant des peep shows. Dieu ou diable, noir et blanc, seul ou en groupe, PRINCE trace déjà aujourd'hui sur sa palette graphique les couleurs de demain.

Cette semaine, WEA s'associe à JOYSTICK Hebdo pour vous offrir 50 K7 de Love Sexy

Pour gagner, c'est hyper simple: Retrouvez dans la grille tous les mots de la liste. Ils sont inscrits dans tous les sens: de haut en bas et inversement, de gauche à droite et vice et versa, et en diagonale. Les lettres peuvent servir pour plusieurs mots. Remettez dans l'ordre les lettres qui ne sont pas utilisées, et vous trouverez le Jeu mystérieux. Envoyez votre 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 PRINCE.

CETTE SEMAINE LE JEU MYSTERIEUX A 6 LETTRES.

LE JEU MYSTERIEUX A 6 LETTRES

CYBOR	GENESIS	RALLYE	TITUS
CYRUS	GLIDER	SECTOR	TRANTOR
DONKEY KONG	GOLF	SEGA	TURBO
ELITE	NEXUS	SIRENE	UTILITAIRE
EREBUS	POKE	SUPER STAR	YETI

JEU MYSTERIEUX DU 23 NOVEMBRE

□ □ □ □ □ □

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



**AUJOURD'HUI
TU ENTRES
VRAIMENT
DANS
L'ACTION
AVEC LE
DEPLACEMENT
DU
JOUEUR.**



PAR FRANÇOIS LE GACQUER

LES ORDRES QUE TU DONNES AU JOYSTICK SE TRADUISENT PAR UNE EVOLUTION A L'ECRAN ET LA SEMAINE PROCHAINE LES ADVERSAIRES FONCTIONNERONT EGALEMENT.

N'OUBLIE SURTOUT PAS QUE, LE PROGRAMME BASIC, EST LE REFLET EXACT DES ORDINOGRAMMES QUI REPRESENTENT LA LOGIQUE DU TRAITEMENT. LE BASIC EST UN LANGAGE PARMI BEAUCOUP D'AUTRES, AVEC SES MOTS-CLE ET SES REGLES D'ECRITURE, TRES BIEN ADAPTES AUX DEBUTS EN INFORMATIQUE.

J'APPRENDS

UN VRAI TABLEAU DE BORD

Ça ne coûte pas cher d'avoir un vrai tableau de bord avec le nombre de vies, le score et le score à battre (HIGH). Tu le places en bas d'écran en ligne 25 avec une couleur de fond différente.

VIES 20 SCORE 0 HIGH 50700.

En début de partie affichage:

- du mot «vies»
- de la variable vies (valeur d'initialisation 20)
- du mot «score»
- de la variable score (valeur d'initialisation 0) en prévoyant la place pour 6 caractères
- du mot «HIGH»

- du contenu de la première ligne du fichier score (score (1)) (score le plus élevé).

En cours de partie 2 zones seulement seront réaffichées selon les gains ou pertes du joueur (2 sous-programmes):

- la variable vies
- la variable score.

JOYSTICK ATTACK

DES CONSTANTES ET DES VARIABLES...

Ce module va être répété à chaque début de partie, il est capital de le définir avec précision pour que le jeu puisse fonctionner correctement et corresponde au scénario. Ici pas d'ordinogramme mais deux tableaux descriptifs.

Constantes à déclarer		
nom	valeur	observations
bordf	15	Couleur flash BORDER (perte d'une vie)
fond0	13	INK du fond attaque adversaires
fond 1	11	INK du fond fuite adversaires
point	100	valeur des points (normal)
pointm	300	valeur des points (multiplié)
bonus	1000	valeur de base du Bonus
engjou\$	CHR\$ (231)	caractère représentant l'engin du joueur
engz\$	**	caractère pour l'effacement engin du joueur (Espace)
adv\$	CHR\$ (232)	caractère représentant un adversaire
advz\$	**	caractère pour l'effacement d'un adversaire

Variables à déclarer		
nom	valeur	observations
xjou	4	coordonnées engin joueur
yjou	aléatoire	* mini=3 maxi=20
vies	20	nombre de vies
score	0	score en cours
adv	0	nombre d'adversaires en cours
adv max	1	nombre maximum d'adversaires
v point	point	valeur en cours des points (normal ou multiplié)
tbonus	1500	délai pour prochain bonus
pladv	1000	délai pour augmenter le nombre d'adversaires
code	1	1=fuite adversaires 0=attaque adversaires



LA PAGE DE SCORE EN INSTRUCTIONS

```

150 ' INITIALISATION PAGE DE SCORE
160 GOSUB 1280
170 RUN
1240 '.....
1250 '
1260 ' PAGE DE SCORE
1270 '.....
1280 DIM nom$(8)
1290 DIM score(8)
1300 DIM advers(5,2)
1310 DATA
JOYSTICK,FRANCK,PAUL,DENIS,SOPHIE,YVAN,MAGALIE,ALPHA
1320 DATA
50700,30100,15200,10100,7300,6900,5100,4500
1330 FOR j=1 TO 8:READ nom$(j):NEXT
1340 FOR J=1 TO 8:READ score(j):NEXT
1350 '
1360 MODE 0:PEN 1:LOCATE 5,2:PRINT "S C O R E "
1370 x=3:y=5
1380 FOR j=1 TO 8:IF score>score(j) THEN 1420
1390 NEXT
1400 GOSUB 1620
1410 GOTO 1610
1420 '
1430 '
1440 ' decaler les lignes de score
1450 '
1460 '
1470 IF j=8 THEN 1510
1480 FOR k=7 TO j STEP -1
1490 nom$(k+1)=nom$(k):score(k+1)=score(k)
1500 NEXT k
1510 nom$(j)="....."
1520 score(j)=score
1530 GOSUB 1620
1540 LOCATE x,5+(j-1)*2:nom$(j)=""
1550 FOR k=1 TO 10
1560 n$=INKEY$:IF n$="" THEN 1560
1570 n=ASC(n$):IF n<32 OR n>122 THEN 1560
1580 PRINT n$:
1590 nom$(j)=nom$(j)+n$
1600 NEXT k
1610 IF INKEY$="" THEN 1610 ELSE RETURN
1620 FOR m=1 TO 8
1630 LOCATE x,y
1640 PRINT nom$(m)
1650 LOCATE 13,y
1660 IF score(m)>99999 THEN LOCATE x+9,y
1670 IF score(m)<10000 THEN LOCATE x+11,y
1680 IF score(m)<1000 THEN LOCATE x+12,y
1690 PRINT score(m)
1700 y=y+2
1710 NEXT m
1720 RETURN
1730 '.....

```

150 Ces lignes s'ajoutent dans le programme principal
1280 Dimensionnement des fichiers nom\$ et score prévus pour 8 lignes (8 noms avec leurs scores)
1300 tu prévois déjà le fichier des adversaires. 5 adversaires et 2 zones (x et y) on en reparlera.
1310 Prénoms d'origine. Tu peux les remplacer suivant ton inspiration.
1320 Idem pour les scores
1330 Boucles d'initialisation des fichiers nom\$ et score. Lecture DATA et transfert en fichier
1360 Affichage du titre de la page.
1370 Déclaration de x et y pour l'affichage des lignes
1380 Boucle pour rechercher si le score du joueur est > que l'un des scores du tableau. Si oui branchement en 1420.
1400 Branchement dans le sous-programme d'affichage de la page
1410 suite en 1610
1420 Le joueur entre dans les scores
1470 Si l'entrée est en 8ème ligne il n'y a pas de décalage à effectuer
1480 Boucle de décalage. La ligne 7 passe en 8, la 6 en 7 etc.: jusqu'à la ligne d'entrée du joueur contenu en j.
1490 Le contenu du fichier nom\$ (K) passe en nom\$ (K + 1) idem pour score
1500 le compteur K est décrémenté de 1 (-1) par STEP -1 de la ligne 1480
1510 le contenu de nom\$ (j) est remplacé par des points pour matérialiser la zone de composition du nom du joueur
1520 mise en fichier score du score du joueur
1530 affichage de la page score par sous-programme
1540 indiquer les coordonnées écran pour la saisie du nom y = 5 + (numéro de ligne (en j) - 1) * 2 (2 interlignes).
1550 Boucle de saisie de 10 caractères (nom du joueur)
1560 n\$ contient le caractère composé. Sans composition retour en 1560
1570 Affiche du caractère
1590 Mise en fichier nom\$ du caractère
1610 Attente d'une touche pour sortir de la séquence
1620 Sous-programme pour l'affichage des 8 lignes nom\$ score
1640 Affichage du nom
1660 Modification de la position d'affichage si le score = 6 caractères
1670 idem si le score = 4 caractères
1680 idem si le score = 3 caractères pour conserver l'alignement de l'affichage
1690 Affichage du score
1700 Maj de y (2 interlignes)
1720 Fin du sous-programme.

A PROPOS DES ADVERSAIRES

Le fichier «adv» contient pour chaque adversaire ses coordonnées x, y. Pour différencier ceux qui sont actifs des autres on décide que si $x = 0$ l'adversaire est inactif. Donc, tu dois prévoir la remise à zéro de ce fichier. Un autre domaine qui demande quelques explications c'est la définition de délais avant qu'une séquence ne soit exécutée. Deux ordres BASIC utilisa-

bles : AFTER (après) et EVERY (chaque) accompagnés du délai en 1/50ème de seconde, du numéro de chronomètre (0 à 3) et de l'adresse de la séquence à exécuter.

Exemple : AFTER 400,0
GOSUB 3110

ce qui va générer après 400/50ème de seconde, au chrono 0, l'interruption du programme pour exécuter la séquence en ligne 3110.

Assignation des chronomètres

N° chrono	Utilisation
0	fuite/attaque des adversaires
1	augmentation du nombre d'adversaires
2	bonus



PLUS DE PIMENT AVEC UN BONUS

Dans les constantes et variables tu as déclaré la valeur de base bonus = 1000 et le délai d'exécution tbonus = 1500. Il s'agit donc d'un sous-programme qui fonctionne automatiquement lorsque le délai est atteint sur le chronomètre numéro 2. Le délai définit une période de temps pendant laquelle le joueur ne doit pas perdre de vies. Ce contrôle s'effectuera dans la séquence de gestion des collisions.

Opérations à prévoir lors de l'exécution du bonus :

- Augmenter le prochain délai du bonus de 100
- Initialiser le chronomètre numéro 2 (AFTER)
- Afficher au milieu de l'écran: BONUS (valeur)
- Ajouter la valeur du bonus au score et afficher le nouveau score
- Prévoir une boucle de tempo (temps d'affichage)
- Effacer «BONUS.....»
- Modifier la variable vpoint qui prend la valeur de pointm.

Les points marqués sont multipliés jusqu'à la prochaine perte:

DES ADVERSAIRES PLUS NOMBREUX

Le nombre d'adversaires maximum à l'écran se définit par la variable advmax initialisée à 1 en début de partie. Le délai pour l'augmentation du nombre en pladv déclenche à intervalles réguliers le sous-pro-

gramme advmax + 1 avec une limite que tu fixes à 5 pour des raisons de rapidité de traitement. L'initialisation des nouveaux adversaires est prévue dans une séquence à part «gestion des adversaires».

LA FUITE ET L'ATTAQUE

Encore un sous-programme, déclenché à intervalles réguliers, par le chronomètre numéro 0 pour inverser la situation fuite ou attaque des adversaires.

si = 1 modifier les variables code = 0 et INK 0, fond 0
si = 0 modifier les variables code = 1 et INK 0, fond 1.

Le changement de INK 0 donne une couleur de fond différente, indication pour le

joueur du nouvel état. Tu dois, toujours dans le sous-programme, réinitialiser le nouveau délai par AFTER. Le temps, pour être variable, peut, par exemple, se définir ainsi : $100 + (y_{jou} + x_{jou}) * 4$. Les variables yjou et xjou prennent des valeurs très diverses et donnent au calcul un résultat aléatoire.

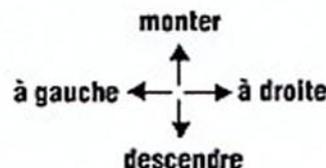
TU DEPLACES TON ENGIN DANS 8 DIRECTIONS

Ton joystick bien en main, tu pilotes ton engin à gauche ou à droite, tu montes et tu descends voilà déjà 4 directions et tu ajoutes les 4 diagonales. Le joystick comporte 4 contacts internes (plus FIRE) et chacun, s'il est activé, envoie une valeur:

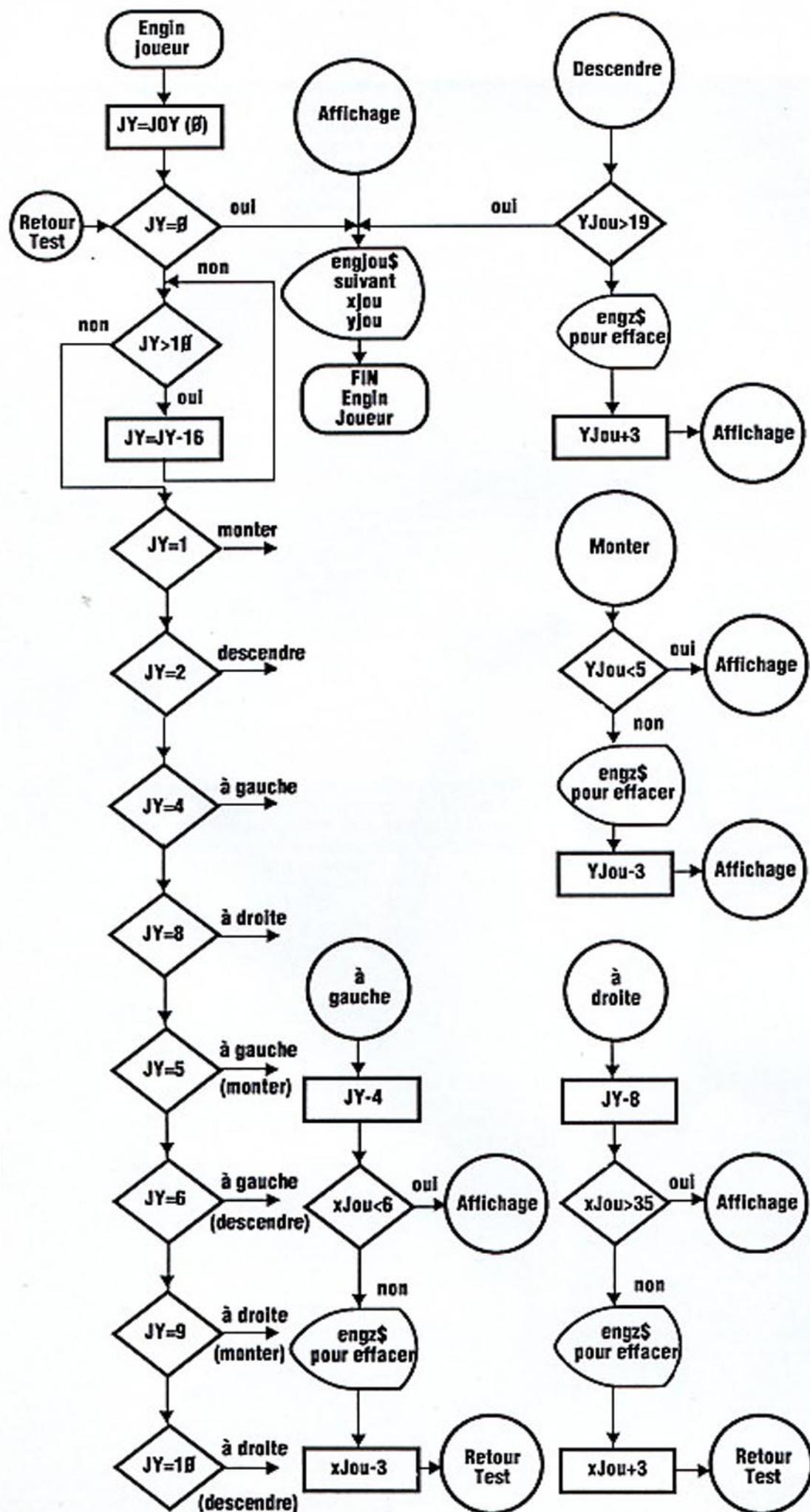


Tu obtiens les diagonales avec le joystick en biais (2 contacts simultanés).

Tu affectes maintenant à chaque position le sens de progression



Les diagonales indiquent deux fonctions à la fois. Les valeurs générées par les boutons FIRE sont 16 ou 32. Enfin la progression du joueur en x et en y est de + 3 pour pouvoir rattraper les adversaires. Maintenant je te laisse découvrir l'ordinogramme qui te donne tous les détails du module.



POUR QUELQUES DEFINITIONS DE PLUS...

Au lieu d'écrire plusieurs fois la même chose, un sous-programme représente un ensemble d'instructions qui peut être exécuté depuis différents points du programme (GOSUB numéro ligne). L'instruction de fin de sous-programme est RETURN. Tu confonds, peut-être, INK et couleur. Ton AMSTRAD possède 27 couleurs (numéro 0 à 26) allant du plus foncé au plus clair. Tu disposes de 16 INK en MODE 0, 4 INK en MODE 1 et de 2 INK en MODE 2. Tu vas donc associer à un numéro d'INK le numéro de couleur que tu as choisi. Tu veux, par exemple, un fond (INK 0) bleu ciel (couleur numéro 11). Tu écris dans ton programme : INK 0,11. Et si tu voulais une inversion cyclique (flash) de ce bleu ciel vers le bleu pastel (couleur numéro 14) tu écrirais : INK 0,11,14. Lorsque tu affiches à l'écran par PRINT, tu choisis l'INK de fond par PAPER et l'INK des caractères par PEN. Exemple : PAPER 1 : PEN 2.

Ou en es-tu ? Ca m'intéresse beaucoup de connaître tes difficultés. Actuellement je prépare ton prochain jeu, souhaites-tu quelque chose de plus compliqué ? J'attends ton courrier.

*Bien joystiquement vôtre
François LE GRIGUER*

LA SEMAINE PROCHAINE

- Les listings avec toujours un maximum d'explications
- La suite de ton jeu avec :
 - la gestion des adversaires
 - le contrôle des collisions.

8 JEUX EXPLOSIFS!



PREDATOR Emprenez un commando d'élite dans la jungle sud-américaine libérer un groupe de diplomates pris au piège. En théorie, pas de problème... mais les mystérieux envahisseurs qui attendent vos hommes les uns après les autres vont rendre les choses plus difficiles que prévu.
© Activision



KARNOV Joignez-vous à Karnov, l'impitoyable avaleur de feu russe, dans son aventure qui vise à triompher du maléfique dragon Rya et trouver le Trésor Perdu de Babylone. Karnov est un vaste jeu de dévouement de quatre façons sur l'écran et alliant stratégie et action rapide sur une riche variété de jeu inédites.
© Electric Dreams



COMBAT SCHOOL Découvrez les meilleurs jeux d'académie de Konami maintenant disponibles sur votre micro et deux numéros 1 au hi-passé. Sept épreuves inédites vous y attendent... Parmi celles-ci la course d'Assaut, le Champ de Tir, la Lutte et un Combat avec l'instructeur lui-même.
© Konami



SALAMANDRE Au-delà de l'inferno se trouve la galaxie de réal dominée par les pouvoirs de la despotique SALAMANDRE. Un héros doit connaître ses compétences de l'accompagner dans son voyage en enfer et au-delà.
© Konami



CRAZY CARS Vous participez à la course la plus folle du monde: La Course Américaine de Cross Country d'Automobiles de Prestige. Cette course se tient sur trois circuits des États-Unis: en Arizona, en Floride, et à la N.A.S.A. Si vous terminez la course dans le temps donné, vous recevrez une voiture plus rapide. Crazy Cars, Tiltis et the Tiltis Logo sont des marques déposées de Tiltis Software Corporation.



DRILLER



GYZOR © Konami



PLATOON Des graphiques exceptionnels, une conception de jeu originale et un son digital contribuent à recréer l'atmosphère de cet immense succès. Fidèle à l'histoire initiale, vous embrassez cette section, choisissez vos hommes pour des tâches précises, lors de leur rencontre avec l'ennemi et ses nombreux traquenards dans votre recherche de son Quartier Général souterrain.
© 1986 - Hasbrouk Film Corporation. Tous droits réservés.



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



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 2ème au 11ème 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 12ème au 50ème prix: un Tee Shirt LoricelsTeam

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 Loricels
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 _____

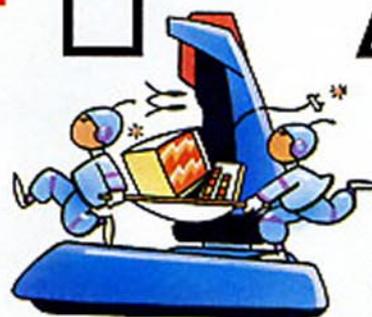
Cp _____ Ville _____

Ordinateur _____



joystick

SECOURS



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....

QUESTIONS

LAST NINJA

Xavier
Q.10091
Une fois avoir récupéré tous les objets qui sont dans le temple, qu'est-ce qu'il faut faire, pourquoi utilise-t-on la clé?

GAME OVER

Florent
Q.10094
Pourriez vous me dire comment on peut introduire la clé de Game Over pour accéder à la deuxième partie?

RAMBO

Tony
Q.10095
Dans RAMBO, quand je retrouve les prisonniers, qu'est-ce que je dois faire?

PYJAMARAMA

Fabienne
Q.10096
Qu'est-ce que je dois faire dans PYJAMARAMA?

AIRWOLF

Jérôme
Q.10097
Dans AIRWOLF, quand j'arrive au 4ème tableau, je peux choisir deux chemins, lequel dois-je prendre?

SKYFOX

Angelo
Q.10098
Quelle est ma mission dans ce jeu?

FREDDY HARDEST

Samantha
Q.10099
Quel est le code d'accès à la 2ème partie de FREDDY HARDEST.

BOMB JACK

Joel
Q.10100
Peut-on me donner quelques explications pour ce jeu, merci.

BRAVESTARR

Julien
Q.10101
Que faut-il faire dans le jeu BRAVESTARR.

GREEN BERET

Franck
Q.10102
Dans le jeu Green Beret, en arrivant à la troisième phase, quand je passe les fils barbelés, j'arrive à un pont. Que doivent bombarder les hélicoptères et que dois-je faire?

RENEGADE

Bernard
Q.10103
Comment peut-on passer la grande Berta dans RENEGADE?

GOODY

Laurent
Q.10104
Pourquoi dans Goody en entrant dans le métro, le cadre inférieur disparaît puis réapparaît progressivement?

GAUNTLET II

Antonio
Q.10105
Dans GAUNTLET II, après être arrivé au niveau 37, la cassette se termine. Que dois-je faire?

SUMMER GAMES II

Alain
Q.10109
Comment battre l'ordinateur

dans l'épreuve de l'escrime?

SPY HUNTER

François
Q.10110
Comment gagner des vies dans ce jeu?

MANIAC MANSION

Jean-Michel
Q.10111
Comment faire pour obtenir la clé de la porte de sortie?

THE LAST NINJA

Thierry
Q.10112
Que faire lorsque l'on est au 5ème niveau?

KUNG-FU MASTER

Fabien
Q.10113
Comment tuer le gardien du 3ème niveau?

RAMBO

Daniel
Q.10118
Que faut-il faire dans ce jeu?

GAUNTLET

Pierre
Q.10119
Comment ouvrir une porte lorsque l'on a pas de clés?

ACE

Catherine
Q.10120
Comment fait on pour ne plus avoir de problème de carburant?

POKE

Jacques
Q.10121
Comment utiliser les Pokes sur Commodore.

EXPLORATION DU COSMOS Pouvez-vous vivre avec la réalité de

ECHOLON

Seul un nombre sélectionné est formé pour diriger le Lockheed C-104 Tomahawk le véhicule de combat et d'exploration le plus impressionnant du 21ème siècle.

Rares sont les élus à éprouver exaltation et frisson des graphiques à 3 dimensions et à tester la manœuvre délicate de la navette spatiale et les véhicules avec pilotage à distance et les actions de combat intergalactique.

Peu nombreux sont ceux qui ont la chance d'entreprendre un voyage avec le simulateur de vol dans l'espace le plus perfectionné que l'homme ne connaît.

Peu nombreux sont les élus pour

ECHOLON

CBM 64/128

Cassette/Disquette

Spectrum

Cassette + 3 Disquette

Amstrad

Cassette/Disquette

PC/Amiga

ACCESS
Software Incorporated

PHOTOS DE CECAN DE LA VERSION CBM 64/128



U.S. GOLD SOFTWARE INC.
1500 NORTH WILLOW AVENUE
SUNNYVALE, CALIFORNIA 95088



U.S. Gold Ltd., Units 2-3 Hollard Way,
Hollard, Birmingham B16 7AX,
Angleterre.

THE WAY OF THE TIGER

Marc
R.10015
Pour passer ton double (le deuxième), il faut sauter en l'air tout en donnant un coup de pied, puis faire un bond en arrière. Renouvelle cette manoeuvre jusqu'à ce qu'il meure. Après lui, il y a un ogre, applique la même tactique. Si tu es assez rapide, tu ne perdras aucun point de vie.

MGT

Phillipe
R.10076
Le but du jeu est de détruire le générateur (salle du départ). Pour cela il faut un symbole pour ouvrir la porte. (NDLR: Philippe EDERN nous a fait parvenir un super plan que nous envoyons à Henri qui a posé la question).

LAST NINJA

Joystick
R.10091
Quand tu auras repris tous les objets, tu devras te diriger vers l'écran qui te conseillera la marche à suivre, la clé s'utilise pour ouvrir une porte dans la phase "PALACE".

GAME OVER

Joystick
R.10094
La seconde partie de Game Over est enregistrée sur la face 2 de la cassette, et en l'écoutant, elle offre la liste sur laquelle apparaît l'option en question.

RAMBO

Joystick
R.10095
Une fois qu'il a libéré tous les prisonniers il doit monter dans l'hélicoptère et s'échapper en esquivant l'hélicoptère russe pour empêcher d'atteindre la base.

PYJAMARAMA

Joystick
R.10096
Nous manquons d'espace pour exposer chacune des actions qu'on doit réaliser pour compléter ce jeu, cependant la mission consiste à susciter en Wally le cauchemar en utilisant correctement tous les objets que tu trouves.

AIRWOLF

Joystick
R.10097
Quand tu arrives sur l'écran tu dois suivre le chemin qui suit et tu arriveras à un autre écran avec deux sorties possible une supérieure et une inférieure, tu devras choisir l'ouverture supé-

rieure qui nous mènera aux cubes que tu devras détruire.

FREDDY HARDEST

Joystick
R.10099
Le code d'accès pour la deuxième partie de Freddy Hardest est : 897653

BOMB JACK

Joystick
R.10100
Joue la partie normalement. Quand on te tue et que le message GAME OVER apparaît tape sur l'ordinateur SYS 2243 et tu réapparaitras à l'écran l'en-droit où tu étais.

BRAVESTARR

Joystick
R.10101
Il faut détruire le mauvais esprit Stampede, pour cela il faut réaliser différentes tâches avant de pouvoir le détruire.

GREEN BERET

Joystick
R.10102
Il vaut mieux laisser passer les hélicoptères et il faut viser la queue avec le bazooka.

RENEGADE

Joystick
R.10103
Pour tuer la Grande Berta en premier, tu dois lui enlever toutes les barres d'énergie et l'éloigner d'elle pour quelle se lance contre toi et ainsi tu pourras lui donner le coup de grâce.

GOODY

Joystick
R.10104
La mystérieuse disparition est due à une petite erreur de programmation qui n'affecte en rien le déroulement du jeu.

GAUNTLET II

Joystick
R.10106
Pour continuer à jouer il te suffit de rembobiner la cassette face B, puis d'appuyer sur Play, tu pourras ainsi reprendre la partie en cours.

SUMMER GAMES II

Joystick
R.10109
Pour battre l'ordinateur, il faut positionner la manette en bas à droite tout en appuyant sur le bouton. Parfois l'ordinateur et toi serez touchés en même temps, mais tu seras souvent vainqueur, ce qui te permettra de décrocher le record du monde.

SPY HUNTER

Joystick

R.10110
Pour gagner des vies dans ce jeu, il faut monter dans son bateau, aller à pleine vitesse et tirer sur un maximum de bateaux ennemis, en prenant garde de ne pas percuter une île.

MANIAC MANSION

Joystick
R.10111
Il faut utiliser les outils qui se trouvent derrière les buissons, puis placez un des enfants à côté de l'échelle de la piscine, placez en un autre au grillage et enclenchez la vanne d'eau (cela provoquera la baisse du niveau d'eau de la piscine). Faites alors descendre de son échelle l'enfant qui est dans la piscine. Dépêchez vous de partir et d'arrêter la vanne d'eau par un autre enfant (cela évitera une noyade).

THE LAST NINJA

Joystick
R.10112
Il faut ramasser la pomme en dehors du palace, rentrez dans le palace et combattez. Lorsqu'il ne vous reste qu'une vie, retournez dehors, vous y retrouverez une autre pomme. Vous pouvez recommencer l'opération autant de fois que vous le voudrez.

KUNG-FU MASTER

Joystick
R.10113
Pour tuer le gardien du 3ème niveau, il suffit de lui donner sans arrêt des coups de pied vers le bas.

RAMBO

Joystick
R.10118
Lorsque vous démarrez, avancez tout droit et vous trouverez un temple où vous pourrez vous procurer un bazooka. Mais cela n'est pas indispensable, car sa seule utilité est de tirer plus rapidement. Le bazooka peut également détruire les buissons et les palmiers. Il est conseillé de délivrer le camp de prisonniers gauche car il est plus facile que celui de droite. Il est recommandé pour sa discrétion. Quand vous serez dans le camp de prisonniers, tirez votre flèche missile et hurlez. Délivrer les MIA's le plus vite possible, car les flèches missiles attirent pas mal de gardes à vos trousses.

GAUNTLET

Joystick
R.10119
Il faut attendre 30 secondes sans bouger, et alors toutes les portes s'ouvriront. Et pour faire

disparaître les murs, il faut attendre 60 secondes sans bouger.

ACE

Joystick
R.10120
Lorsque vous manquez de carburant ou que vous êtes sur le point de vous écraser, dirigez vous vers le territoire allié et éjectez vous. Vous vous retrouverez alors à une base où l'on vous fournira carburant et armes.

POKE

Joystick
R.10121
Voici le mode d'emploi des Pokes sur Commodore. Après avoir chargé le jeu, faites un Reset. Choisissez les Pokes qui vous intéressent et tapez les. Pour redémarrer le jeu tapez SYS et la valeur qui lui est donnée.

GREEN BERET

Frederic
R.10011
Se mettre à droite avec le lance rocket, sinon attendre le bleu qui sortira à droite. Quand l'hélico est en bas à gauche (pendant le _ tour) tirez dessus, il explosera. Recommencez 1 fois puis laissez partir les 2 autres. Un bleu reviendra et voilà vous aurez 2 chances sur quatre de réussir.

ANTIRIAD

Pierre
R.10010
Le but du jeu est de faire sauter tout le bazar. Départ de la gauche: Aller à l'armure (7D) pour se recharger. Vas 5 tableaux à gauche (5G) puis saute et continue à gauche jusqu'au tableau suivant. Monte à l'écran du dessus et prends les chaussures. Retourne à l'armure (6D) rentre dedans, et décolle (vers le haut), puis monte (3 tableaux) et vas à droite pendant 2 tableaux. Prends le laser quand le gardien ne tire plus et remonte en vitesse sans toucher le gardien. Vas 3 tableaux à gauche, monte 2 fois, D, H, pose l'armure devant la barrière et vas chercher la mine, puis reviens dans l'armure. Fais le chemin inverse et quand tu arriveras aux 2 dragons, vas tout à gauche, monte 4 fois et vas à droite. Pose l'armure et prends l'inverseur de particule. Ensuite reviens dans l'armure et vas tout à gauche. Monter 2 fois, G, puis aller tout en haut. Place toi au centre et pose toi en attendant le boom final.

MINI-GOLF

Le manque d'imagination est, à mon humble avis, un ennemi bien plus important pour les éditeurs de jeu, que le simple pirate diffusant un soft déjà vendu à 30000 exemplaires. Une fois épuisés les remakes de PAC MAN, de casse-brique, de space invaders et autres MOON PATROL, les éditeurs se rattrapent sur les adaptations de jeux de café. Il ne reste plus qu'une unique solution: la simulation sportive! C'est ainsi



que nous voyons fleurir les simulations de golf, foot, courses automobiles, basket, boxe, sport en chambre, vélo, tennis, pêche à la ligne, épreuves olympiques et autres activités totalement incompatible avec un ordinateur puisqu'elles ont toutes attiré au corps humain! Après les simulations d'alpinisme (ha ha ha!) et de skateboard (hi hi hi!) on croyait avoir tout vu. Eh ben v'la l'y pas que MAGIC BYTES, firme pourtant respectable nous sort une simulation de MINI-GOLF III! Heureusement pour cette fois le graphisme est superbe (sinon le soft aurait été direct poubelle). Pourquoi tant de haine me direz-vous l'air inquiet et l'acné purulente prête à éclorre telle un bouton de rose jaune fluo au

soir de la 22^{ème} révolution solaire de NOVA PRESTINIUM 5^{ème} planète de la galaxie M22 en guerre depuis deux années contre ces infâmes SBURGS décidés à renverser l'alliance galactique détentrice d'énormes gisements d'IRIDIUM composant principal de la bombe ICR l'arme la plus des-

ça, chez MAGIC BYTES III) et voir le relief du terrain, de quatre positions différentes. Bien fini, agréable à jouer et à regarder, MINI-GOLF est un jeu sympa et simple, mais vaut-il vraiment les deux cent francs exigés pour son achat? MINI-GOLF tourne sur ATARI ST, AMIGA, C64.

ALBEDO

Petit dernier de chez MIRIAD, ALBEDO est un jeu fort étrange, à tel point que je n'arrive pas à le juger positivement ou négativement. ALBEDO est un planétoïde construit par l'homme le



dement le plus fou de la galaxie. Donc votre mission, comme de bien entendu est de conquérir ce planétoïde. La présentation est sympathique: beaux graphismes et petite animation épaulés par des sons digitalisés et une musique, elle aussi digitalisée, mais qui a le mérite d'être l'une des plus longues que j'ai jamais entendues avec mes oreilles. Dans le jeu lui-même, les graphismes restent de qualité, les sons aussi, mais le maniement à la souris ou au joystick est des plus malaisés. L'animation n'est pas aussi fluide qu'elle

devrait être. L'intérêt du jeu n'est pas évident: vous dirigez un cosmonaute à l'intérieur du planétoïde et vous devez combattre différentes entités pas vraiment très bien faites. En définitive, c'est un jeu qui convient aux 8 bits mais pas vraiment convainquant sur 16 bits, mais tout ça n'est qu'une question de yaourts et de douleurs... ALBEDO tourne sur: ATARI ST, AMIGA, COMPATIBLE PC.

ROCK STAR. Oh joie, oh bonheur, vous héritez de votre tonton chéri, imprésario fort connu du chaud bisness, vous héritez donc, d'un carnet d'adresses bien garni, digne de celui d'Eddy Le Baclé, de son bureau, de son téléphone, de son micro-ordinateur (pour la secrétaire, il faut se débrouiller seul). Avec tout ce matériel, vous allez manager votre poulain, une future idole du rock. De la stratégie pour choisir les bonnes salles de spectacle, de l'aventure pour déjouer les pièges des concurrents, de la simulation économique pour fixer le prix des places de concert, du jeu de rôle pour



contacter les journalistes efficaces. (Il en existe), vous devrez rassembler toutes ces données pour mener à bien votre carrière artistique



dans la jungle du show-business et conquérir le monde du rock. Editeur: Infomédia. Graphisme et musique: Jean Marc Grignon. Programmé sur Amiga par: Jean Marc Cazale. Sur ST, c'est Laurent Romon qui s'y est collé. Sortie Janvier 89 au prix de: 3 billets de 100F.

EXPLORA II

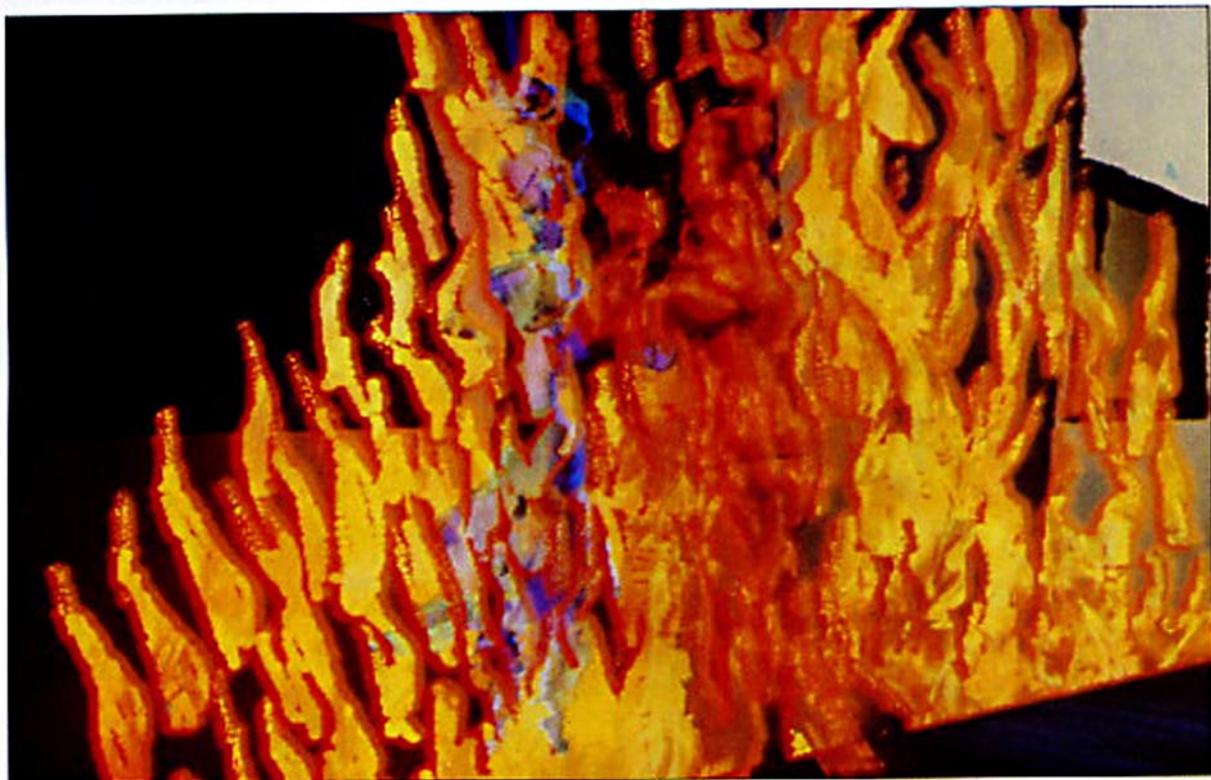
Avec EXPLORA I, la route a été très dure et cette course effre-



née dans l'espace spatio-temporel vous a fait courir tous les dangers. Vous avez retrouvé le meurtrier de votre père (mais personne n'a encore trouvé l'énigme et

gagné le voyage au soleil offert par Infomédia). Eh bien tout cela n'était qu'un entraînement. Avec EXPLORA II, alors que vous vous apprêtez à rejoindre le château familial, une panne toute simple survient dans le moteur de votre machine à voyager dans le temps. La phase de translation est perturbée par un incident majeur: un dérèglement des turbines temporelles a entraîné une surchauffe de votre engin et donc une surconsommation en métal indispensable à l'alimentation du surgénérateur... dur! dur! Et c'est reparti pour de nouvelles aventures à la quête du métal cher à EXPLORA mais faites attention aux diverses rencontres, et méfiez vous particulièrement de cette superbe créature qui va faire perdre la tête à plus d'un. Sur une idée de INFOMEDIA, cette société qui diffuse aussi «FLOOPY» le seul canard sur disquette, des

décor fabuleux de Fabien BEGOM, un programme de Hervé HUBERT et une musique de Marc FAJAL. Prochainement sur votre écran ATARI ST, «La direction décline toutes responsabilités et pour des raisons de contrôle le visa de censure ne sera attribué qu'en Janvier... etc... ramassez votre sac à mains». Prix de la place: autour de 300,00 francs.



Plusieurs films courts en image de synthèse ont été projetés à PIXIM, chacun d'eux représentant une recherche particulière d'un groupe de travail. Avec «BURNING LOVE», c'est tout le personnel de PACIFIC DATA IMAGE, société californienne, qui s'est impliqué totalement dans la réalisation de ce film. Cette oeuvre correspond au désir des auteurs d'élargir la définition de l'animation par ordinateur. «BURNING LOVE» est une histoire d'amour triste, l'histoire de WENDELL qui comprend qu'il ne pourra pas empêcher LAURA, celle qu'il aime de le quitter. Les personnages et les décors ont un aspect très

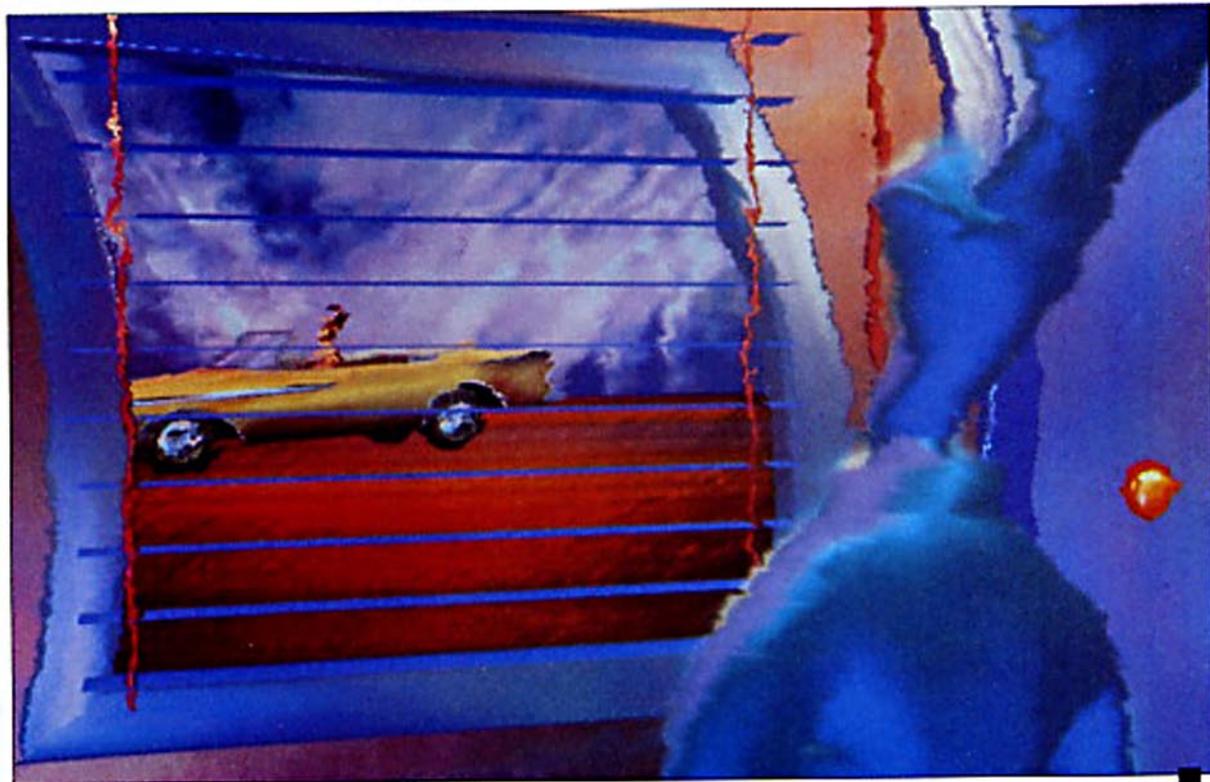
étrange, comme celui d'un rêve et donnent parfois au spectateur l'impression de voir le reflet des héros dans un miroir déformant. Le

scénario, en lui-même, bien que classique, est bati sur un fond très poétique. En particulier, lorsque le héros malheureux

frappe à la porte de sa belle, et que celle-ci se transforme en flammes avant de lui clore la porte au nez. Les teintes utilisées, pastels comme

tons durs, renforcent le sentiment de merveilleux qu'on ressent devant de telles images. Pour le producteur, la première idée de

cette oeuvre était de construire un film qui soit un produit maison, et qui dure plus d'une minute. Le scénario a été conçu sans que les auteurs ne se soucient des outils à leur disposition. PACIFIC DATA IMAGE a donc développé de nouvelles aides, de nouveaux instruments, en travaillant sur un produit concret, en étudiant en particulier les expressions de visage ainsi que les mouvements humains. L'effet de peinture qu'ils ont dénommé «RENDER STROKES» ou rendu type caresse de la main, ainsi que l'aspect de sculpture étrange des personnages ont été obtenus par un travail de conception préliminaire en argile. ■



MARCHE AUX PUCES

Sommes nous nuls? Si nuls, que dans une compétition prestigieuse telle que les TILTS d'OR-CANAL+, sur 22 prix distribués, nous les français n'en obtenions que 5. Attention les yeux, les prix ont tous été décernés au must, à la crème, et à l'original et donc sont incontestables. Ils ont consacré la suprématie du 16-32 bits et en particulier l'avènement des ATARI et AMIGA. Ben alors, qu'est ce qui te défrise? Ce qui me soucie dans ce palmarès est autre que le résultat brut d'un choix établi entre 200 logiciels sélectionnés par des professionnels. Ce qui me tracasse le plus, c'est d'imaginer la réaction des sociétés étrangères, qui au vu de ce palmarès, ne feront pas l'effort de regarder notre production hexagonale. Comment faire croire aux qualités de nos produits, si nous ne faisons pas l'effort de les promouvoir. C'est vrai que, par exemple, Virus, Carrier Command, Starray, Rocket Ranger, Dungeon Master, F18 sont beaux et bien faits,



Bill Palmer

mais Crash Garrett, Qin, Bob Morone Océans, Jeanne d'arc, Explora, Bill Palmer et d'autres encore, ne méritent-ils pas qu'on les recon-

naissent, pour leur originalité, leur créativité, ne méritent-ils pas qu'une petite place leur soit offerte sur le podium de la gloire? Si j'en crois le résultat des votes, mes questions sont idiotes, et il ne me reste qu'à m'incliner et adorer des jeux qui pour certains d'entre eux, ne sont même pas terminés! Du côté du bar, la soirée, tout comme certaine attachée de presse de ma connaissance, fut fort belle au Bus Palladium, les petits fours et boissons, excellents, mais la gueule tirée par certains programmeurs français déçus m'a coupé l'envie de m'associer à cette fête plus internationale que rationnelle.

LE GRAND ZOO

Un jour de 1981, alors qu'il faisait la queue au magasin DIRECO pour se procurer des RAM pour son ZX SINCLAIR, un ancien du chaud travail a laissé tomber le micro de la musique et des chansons pour commencer à bricoler dans la micro. Dans cette file d'attente, il rencontre un autre fana de la micro-informatique, discute avec lui en attendant son tour. La queue fut si lon-

Philippe Ulrich



gue qu'ils deviennent très vite amis et complices. Ils sortiront quelque temps plus tard un OTHELLO diffusé par l'épicerie du coin (DIRECO lui-même). Et voilà, c'est ainsi que leur premier programme est né.



Emmanuel Viau

(Si vous les avez reconnus, vous pouvez écrire au journal, il n'y a rien à gagner, c'est juste pour voir si la poste marche bien). Philippe ULRICH, (c'est celui qui a fait un 45 tours généré par informatique en collaboration avec Max DUMAS, celui-ci d'ailleurs, continuera plus tard avec Jean Michel JARRE qui lui-même fera la musique de CAPITAINE BLOOD, Si vous avez trouvé le titre du souple, il n'y a toujours rien à gagner, écrivez quand même) et Emmanuel VIAU c'est l'autre sont donc nos deux héros du jour. Commence alors une aventure qui s'appelle ERE INFORMATIQUE. Une de leur première préoccupation sera de concevoir des graphismes plus recherchés et plus créatifs

que ceux qui étaient réalisés à l'époque par des ingénieurs en programmation. Ils ressentent très vite, tous les deux, le besoin de maîtriser la machine et d'en connaître parfaitement son fonctionnement. C'est Philippe ULRICH qui bidouille dans son bureau et place des machins en interface



avec le truc pour que le bidule dispose de plus de place mémoire. Depuis, ERE INFORMATIQUE a qui nous devons KRAFTON et XUNK a bien grandi, exporte aux ETATS-UNIS MACADAM BUMPER par exemple, crée d'autres sociétés comme ERE INTERNATIONAL et s'offre un concept de communication «EXXOS»

Parmi les nombreux projets de la société, Emmanuel VIAU nous confie qu'il vient de signer un protocole avec la S.F.P. (SOCIETE FRANCAISE DE PRODUCTION) pour concevoir et réaliser un feuilleton T.V., un mélange de prises de vues vidéo et d'images informatiques. Nous pouvons nous attendre à un délire d'images et un scénario dans le même esprit qu'un BLOOD ou PURPLE SATURN DAY. Ere se penche actuellement sur un autre projet dans le domaine des jeux de société assistés par ordinateur (I.A.O.) édités sur cassettes vidéo, ce qui vous permettra peut-être de jouer aux petits chevaux dessinés sur ordinateur avec des images réelles de VINCENNES.

LA VIE DES BOITES

Le 10 Novembre à 10 heures, INFOGRAMMES annonça la naissance d'un numéro 1 par la prise de 10% du marché mondial de la micro informatique. Fichtrel En fait, BRUNO BONNELL et CHRISTOPHE SAPET, patrons de la société précitée, nous ont informé qu'ils ne se faisaient pas bouffer par EPYX. Ouf! Nous voilà rassurés. Cet accord franco-américain bien annoncé, malgré la grève des postes, a un curieux aspect de déjà vu et ne dissipe pas



réellement les doutes que nous pouvons avoir en ce qui concerne la santé du marché de la micro française. Selon BRUNO BONNELL toujours, il n'y a pas de marché fiable et solide en Europe pour les américains, ceci étant principalement dû au fait qu'il n'y a pas de standard (de machine dominante devrait on dire) et qu'il y a un problème important de langue avec les produits utilisés. Autre constatation défavorable pour nous, maintenant selon les américains, l'ordinateur est installé depuis longtemps dans leurs foyers, alors

qu'il en est encore aux balbutiements en Europe. De plus, il faut savoir qu'aux USA, les PC sont les machines les plus nombreuses, l'ATARI ST étant confidentiel, et l'AMIGA en progression rapide. En partant de zéro, ça ne peut qu'être rapide. Ce qui implique qu'EPYX va développer sur PC, AMIGA et... C64. Mince, il faut que je descende à la cave chercher les cartons de mon vieux et bon Commodore! Et les autres, alors? Un peu d'espoir, s'il vous plaît... Les autres machines seront celles de la gamme APPLE!

Blost! Bon d'accord, on est un peu planté en Europe, en ayant choisi des AMSTRAD CPC et des ATARI ST, mais après tout, qu'est ce qu'on en a à faire, puisque les américains reconnaissent que la créativité et les softs français sont parmi les meilleurs du marché mondial et que nécessairement, les développeurs européens produiront sur nos machines préférées. Cette qualité n'empêche pas que l'on se fasse bouffer commercialement et écrabouiller par le rouleau compresseur américain. Mais comment cet accord est-il né?

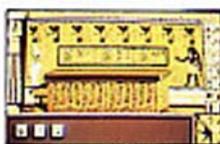
Infogrames et Epyx se sont rencontrés en 87, se sont aimés dès le premier coup d'oeil, d'un amour sauvage et ovide, et ont conclu leurs fiançailles en échangeant des licences d'édition, par exemple pour BIVOUAC traduit en FINAL ASSAULT [37000 exemplaires dont 50% tournant sur PC. Les autres, on ne sait pas] et BOB MORANE OCEAN. Pas cons, les ricains, ils ont choisi le bon! leurs relations étant satisfaisantes, ils se sont donc présentés le 10 Novembre 88 à PARIS, pour annoncer qu'ils allaient convoler

en justes noces dans quelques mois, et peut être aussi, afin de bien bétonner leur position vis à vis de leurs concurrents autrefois respectifs, et devenus communs maintenant. La mise en place, entr'autres, d'une nouvelle société de distribution pour remplacer CABLE défailante, est l'un des objectifs essentiels de leur union. Nos pensées émues sont allées vers US GOLD et UBI SOFT qui ont aujourd'hui encore, des accords de distribution avec EPYX. L'objectif ultime de cette fusion (le terme est

dans le dossier de presse), est d'atteindre le premier rang mondial de l'édition de jeux informatiques en 1990. Cette place étant tenue actuellement, comme chacun sait, par ELECTRONIC ARTS. Infogrames et Epyx se positionnent dès à présent sur le futur marché du loisir en visant principalement tout ce qui est interactif. CDI, CDROM, Vidéodisque et VCR games (en français, le jeu avec magnétoscope). Epyx et Infogrames représentent plus de 200 développeurs, que Bruno Bonnell adorateur de formules, définit comme étant: «La puissance de feut». Ceci combiné à la devise d'Infogrames: «La réussite est basée sur le principe des trois A: un axe, de l'argent et des âmes [compte tenu de ce qui précède, j'ai failli écrire des armes], nous laisse penser qu'il n'y aura toujours pas de trêve dans la bataille qui se déroule actuellement entre éditeurs de jeux micro.

INFOMEDIA
 Marc FAJAL a créé à PERPIGNAN, dans la capitale de la Catalogne française, sa société d'édition de logiciels. La première idée de deux amis d'enfance fut de lancer sur le marché le premier magazine de micro-informatique sur disquette. Nous connaissons presque tous maintenant le petit canard «FLOOPY». Michel CENTELLES, le directeur commercial, nous précise que le petit volatile se porte très bien: 1000 abonnés sur C64, 400 abonnés sur AMIGA et ATARI ST, pour 49,00 francs on peut recevoir 2 numéros par mois c'est vraiment pas cher et original. Mais le marché français n'était pas encore tout à fait prêt pour développer plus largement un produit d'une conception aussi nouvelle, Marc et Michel préférèrent attendre l'ouverture du marché européen et ses 300 000 clients potentiels et accéder aussi à la fameuse commission paritaire chère à tant de supports papier. Les deux compères du midi ont plus d'un tour dans leur accent, ils se permettent quand même d'être «nominés» au TILT D'OR pour le graphisme d'EXPLORA I mais la compétition a été

très dure et ils ont dû s'incliner devant mister BLOOD. EXPLORA et son



Explora I

graphisme dû à Fabien BEGOM ont permis à INFOMEDIA de passer un contrat de diffusion avec une société parisienne de distribution comme 16-32, de vendre 8000 jeux en FRANCE sur ATARI et AMIGA, d'en exporter 4000 à l'étranger via PSYGNOSYS et de prévoir la sortie de CHRONOQUEST (c'est le nom d'EXPLORA pour les pays étrangers) sur PC pour la fin de l'année. Et tout ça depuis l'extrême sud de la FRANCE, dans une région qui a plutôt tendance à laisser les initiatives se développer seules et où les banques préfèrent changer les francs et les pesetas aux touristes, alors que l'essentiel de la micro se tient à PARIS - chapeau MARC et MICHEL! Pour eux, le fait d'être implantés

dans la Catalogne française, capitale PERPIGNAN à deux pas de la Catalogne espagnole, capitale BARCELONE constitue un sérieux avantage quand on sait que la plus grande partie de l'activité économique espagnole se situe en Catalogne (encore l'EUROPE à l'horizon). Il faut savoir que l'activité informatique en ESPAGNE est encore embryonnaire et que les espagnols découvrent en ce moment le PC. Toutefois, il n'est pas rare de trouver quelques AMS-TRAD et ATARI dans des boutiques non spécialisées entre les tomates et l'huile d'olive. L'implantation de COMMODORE et d'ATARI en ESPAGNE commence à peine et l'ouverture d'une boutique spécialisée à FIGUERAS (sur la route des vacances au soleil juste après FONTAINEBLEAU) laisse présager un développement de la micro-informatique sans doute fulgurant dans les années à venir.



ZOOM

RUBRIQUE DU JOYSTICK ENCHANTE

réalisée par
 HENRI LEGOY
 AVEC
 DANIEL CROISILLE et CYRIL DREVET.

**AMSTRAD
C P C**

AMSTRAD

CENT POUR CENT

EXCLUSIF !

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

**POSTER
OPERATION
WOLF**

**MISS X
A AMSTRAD
EXPO 88**

**N°9 21 F
MENSUEL
NOVEMBRE 88**

DOSSIER DONJONS & DRAGONS

M 2256 - 9 - 21,00 F



3792256021003 00090

SN 0988-0100-8-21F-1514L-1527R-55075-6600 CFA - 895



annonce

AMIGA

ACHATS

95 N°2000369
Achète Amiga 500 + Mon. Couleur 1084.
Prix maxi. 4000 F. (si possible avec jeux
et manette). Demander DAVID. 95160
MONTMORENCY. Tel.: 39.89.06.53.
(après 19h).

CONTACT

33 N°2000357
Amiga 500. Cherche contacts divers.
(échange Soft, Bidouilles, Astuces
etc...). Tel.: 57.69.00.15.

78 N°2000416
Cherche contacts sur Amiga. (dans le
78 si possible), pour échange, achat de
jeux et d'utilitaires. Possède : Explora,
F-18 Interceptor. FABRICE COLLAS,
43, Rue de Chartres. 78610 LE PER-
RAY-EN-YVELINES.

83 N°2000417
Cherche contacts sur Amiga et achète
nouvelautés. SAMUEL MONNERY, Le
Pradon Rue Henri Coufourier, CAR-
OUEIRANNE 83320. Tel.: 94.58.51.00.

DIVERS

75 N°2000374
Dépannage express répondeurs toutes
marques. Installations Téléphoniques,
Vente matériels électroniques, K7 video
etc... SAVITEL 74 Rue Blanche 75009
PARIS. Tel.: 48.78.85.85.

ECHANGE

35 N°2000408
Amiga échange programmes, Domaine
Public. (Utilitaires, Langues, Dessin...)
PATRICK MONTIER, 37, Bd du Portu-
gal. 35200 RENNES.

39 N°2000390
Amiga recherche correspondants sur
toute la France ou Etranger. DUS-
SUILLE FLORENT, 48, Rue de la
Moulette. 39300 CHAMPAGNOLE. Tel.:
84.52.19.29.

67 N°2000396
Echange programmes sur Amiga. Pos-
sède de nombreuses nouveautés.
Contactez-moi vite à l'adresse suivante
: DELHOMME FRANCK, 6 Bd du 2e
Rgt. des Dragons. 67500 HAGUENAU.
(SVP : ne pas téléphoner). A bientôt!

67 N°2000414
Recherche Programmeurs, Musiciens,
Graphistes pour intégrer groupe Amiga.
Possède News. Ecrire à : SCHULLER
FABRICE, 5, Rue Saint Bruno. 67200
STRASBOURG. Tel.: 88.30.71.03.
(après 19h15).

VENTES

29 N°2000397
Vends Amiga originaux, (tout neuf) :
Crash Garrett, Bionic Commando,
Bubble Ghost, Spider Tronic. Prix à
débat. RONAN LE PAPE. (BREST).
Tel.: 98.49.44.66.

68 N°2000420
Vends 1010 (1500), ou Turbo 5.25 (2000
F), l.b.e. (Octobre). Recherche News
on Amiga. Vends TV (Pal-Secam), Sharp
Noire, l.b.e. (2700). Vends Digitalisa-
tions sur commande. Appelez-moi ap.

20h. SERGE WERMELINGER. 68200
MULHOUSE. Tel.: 89.53.75.43.

91 N°2000372
A vendre Amiga 1000. 2,5 Mega de
mémoire, 2 lecteurs, 1 disque dur 40 Mo
+ logiciels, (Traitement de texte, dessin,
musique, animation, jeux) : 15000 F.
FRANCOIS MARTEL. Tel.: 60.17.70.82

AMSTRAD

ACHATS

60 N°2000356
Jeune homme achèterai. Joystick genre
Cobra, avec des disquettes de jeux pas
trop cher. Tel.: 44.51.69.29.

93 N°2000315
Achète Synte Vocal et échange nom-
breux jeux sur DK. DUBOIS YANN, 5
Allée Apollinaire. 93270 SEVRAN.

CONTACT

38 N°2000361
Cherche tout contact avec personne
possédant Jade et autres utilitaires.
FRANCOIS BATUN, 38440 ST JEAN
DE BOURNAY. Tel.: 74.58.76.30.

40 N°2000358
Amstrad CPC 6128. Cherche contacts
pour échange de Softs, idées etc...
Merci. Mr. LAGESTE DENIS, Maison
"FABERES", 40270 MAURRIN.

49 N°2000363
Cherche contacts Amstrad 6128. Ré-
gion ANGEVINE. Contacter DAVID
CALLY, 23 Rue de l'Aubepine. 49124
ST BARTHELEMY D'ANJOU.

60 N°2000350
Cherche contacts CPC. Possède et
cherche News. Demander LAURENT.
Tel.: 44.41.49.23.

75 N°2000314
Dactylo Traitement de Textes sur PCW
9512. Travail rapide et soigné tous
documents. Prospectus, Thèses, Do-
cuments, Expertises, Architect, Medic.
etc... Tel.: 43.38.86.48. (le matin).

75 N°2000323
Recherche contacts pour échange News
Idées, astuce etc... Merci. JEAN-PHI-
LIPPE. Tel.: 45.85.97.98.

75 N°2000340
Cherche contacts pour échange logi-
ciels Amstrad 6128. Demander ERIC.
Tel.: 47.97.54.46. (après 19h).

78 N°2000316
Recherche contacts pour échange jeux
sur CPC 6128. Dans les Yvelines.
Contacter ERIC. Tel.: 34.84.69.76.

78 N°2000317
Recherche contacts pour échange de
jeux pour Disc. sur CPC. Mr. DAMIEN
TUALLE, 27 Rue du Moulinet. 78610 LE
PERRY.

78 N°2000336
Recherche contacts + Amstrad Disk.
Pendant les vacances de Noël, vers
EPONE et GARGENVILLE. J'ai (Sram2,
Clash, Starfighter, Oxphar). (urgent). Mr.
YVON GARDIE, 45 Bis Rue Jean-Jaurès.
78440 GARGENVILLE.

78 N°2000351
CPC6128. Cherche correspondant pour
échange Jeux, Utilitaires, Bidouilles...

Envoyer liste à : XAVIER HALL, 33 Rue
Henri Dunant. 78120 RAMBOUILLET.
Tel.: 30.41.78.01.

83 N°2000395
Club Amstrad, réserve une surprise aux
5 prochains adhérents. Documentation
contre un timbre. Ecrire à : DUPLAN
LAURENT, 220 Allée des Caucous
Domaine du Cap Scie. 83500 LA
SEYNE SUR MER.

91 N°2000324
Etudiant en IUT. Recherche contacts
sur Amstrad pour échanger des astu-
ces, etc... (surtout des renseignements
concernant le langage machine, je
débuté). Appeler LAURENT. Tel.:
69.04.60.45. (le w.e.).

92 N°2000331
Cherche Générateur de Sprites. Possibi-
lité échange contre un programme utili-
taire ou bidouille, qui vous intéresse.
Ecrire à : G. AGUSSOL, 68 Bd Natio-
nal. 92000 NANTERRE.

93 N°2000338
Cherche contacts sur Amstrad K7.
(nouvelautés). Demander SAMIR. Tel.:
48.30.96.62. (le soir, à partir de 18h).

ECHANGE

66 N°2000413
CPC 6128. Recherche correspondant
pour échanges. Ecrire à : GOMEZ
MANUEL, 5 Rue de Taulis. 86100
PERPIGNAN.

75 N°2000321
Echange beaucoup de News. Envoyer
vos listes au : 25 Rue de l'Avre. 75015
PARIS. COADIC JEAN-LOUIS.

75 N°2000322
Echange Jeux Amstrad CPC K7 ou Disk.
RAPHAEL TARDIF, 6 Bis Passage
Barraut, 75013 PARIS. Tel.:
45.81.02.66.

75 N°2000360
Echange News sur 6128 Disk. Paris
uniquement. Possède Gold Silver
Bronze, D.T OLYMPIC Challenge, Fire
& Forget. JEAN DESPHIEUX, 14 Rue
Etex. 75016 PARIS.

78 N°2000370
Echange nombreux jeux. Demander
PEGNOT JEROME, 23 Rue de Brée.
78310 MAUREPAS.

87 N°2000359
Echange jeux sur Amstrad. Possède
des nouveautés (exclusivement sur la
région Haute-Vienne). JOEL CREGUT,
15 Avenue Marie Laurencin. 87280
LIMOGES.

91 N°2000368
Mec cool échange jeux sur Amstrad
News. Demander GAËL ou LAURENT.
Tel.: 64.94.59.88. ou 60.80.12.95.

92 N°2000332
Echange Logiciel de PAO contre autres
programmes utilitaires ou jeux. Tel.:
47.32.27.33. (après 19h).

92 N°2000343
Echange jeux sur Amstrad. Demander
AZIZ. Tel.: 46.51.54.04.

93 N°2000318
Echange Logiciels (nombreux News).
DT Olympic, Captain Blood, 1943, Road
Blaster, Target Renegade, etc... Tel.:
48.67.91.63. Demander FARRICE.

93 N°2000319
Echange Log. Possède News : 1943,
Vindicator, Daley Thompson's, Olympi-
c..., Road Blaster, Target Renegade,
Fire & Forget. Tel.: 48.67.77.69. De-
mander ARNAUD.

93 N°2000348
Echange Silicon Disk 256 K, contre
Extension Mémoire 256 K, (DKTRO-
NICS), ou contre Extension 64 K + 150
F. Tel.: 42.35.11.47. (après 18h30).

94 N°2000362
Echange nombreux jeux Amstrad sur
disquettes : Cap. Blood, Badlam etc...
Ecrire à : JOSEPH PROVINO, 18 Rue
Guy Moquet. 94500 CHAMPIGNY.

VENTES

27 N°2000367
Vds disquettes : Beyond, Ripoux, Co-
bra, Ghost N'Goblins, Oxphar, Prohibi-
tion, Combat School, entre 70 F et 90 F.
RENAUD. Tel.: 32.45.20.53.

35 N°2000406
Vends CPC 6128, (sous-garantie) +
Jeux, (ribes News) : Le tout : 3000 F.
Demander JEAN-PIERRE ou écrivez à
: THEBAULT J.P. Le Bois-Nel. 35650
LE RHEU. Tel.: 99.60.77.88. (vers 20h).

59 N°2000344
Vds clavier Amstrad 484. + Housse + 4
Jeux : 1150 F. + Adaptateur Peritel : 200
F. JIMDY. Tel.: 20.02.46.94.

60 N°2000330
Vends Textomat 150 F et K7 Hebdomai-
re 50F, The Million 160 F, 30 Chess Vocal
60 F, Mr. ACHOUR. 39 Rue G. de Nor-
val. 60100 CREIL. Tel.: 44.25.03.73.

60 N°2000342
Vends nombreux jeux sur CPC 464.
Pour le prix de 35 F pièce. ERIC JOF-
FRET, 17 Rue Gambetta. 60000 BEAU-
VAIS. Tel.: 44.84.02.64.

60 N°2000345
Vends Amstrad 6128 Mono + 30 Discs
+ Jeux. Le tout 3600 F. Tel.: 44.45.23.49.

63 N°2000410
Vds logiciels Amstrad, Disk, rapide et
sérieux. Liste contre enveloppe timbrée.
CHARRIER, Bussières et Pruns. 63260
AIGUEPERSE.

75 N°2000327
Vds CPC 484 Mono + DD11 + Amx
Mouse + Extension DK'Tronics 64 K +
nombreux logiciels et livres. Demander
FRANCK. Tel.: 42.88.77.70.

75 N°2000353
Vends CPC 6128 Moniteur Couleur,
(l.b.e) + nbx. Jeux + Speed King. Prix à
débat. BENOIT. Tel.: 42.02.69.72.
(après 18h).

75 N°2000439
Vends CPC 684 couleur + joystick +
lecteur K7 + 78 disquettes pleines +
revues + logiciels cassette. Prix 2500 F.
AUBRY LIONEL, 21 Bis Bd. Bourdon,
74004 PARIS. Tel.: 42.71.03.73.

78 N°2000364
Vds Amstrad 6128 + beaucoup de dis-
quettes. Prix très intéressant. Demander
MARC. Tel.: 39.16.01.93.

91 N°2000341
DMP 2000 à vendre très bon état. +
Housse + Papier. Prix : 2000 F à déba-
tre. Demander TARIK. Tel.: 60.10.78.83.



JOYSTICK

3 RAISONS DE T'ABONNER

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

**40 F
DE
REDUCTION**

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

**UNE
PETITE
ANNONCE
GRATUITE**

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

**UN
ABONNEMENT
GRATUIT
PAR TIRAGE
AU SORT**

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

WAOOOHHH!

cette semaine
c'est NOEL PHARASYN
qui gagne
un abonnement
gratuit pour 6 mois

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

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

NOM _____

PRENOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

AGE _____ ORDINATEUR _____ SIGNATURE _____

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

ACTION SERVICE



COBRA

Somehow in Europe,
in a top secret training centre.

Somehow in Europe, at a confidential location, lies one of the world's toughest school: a top secret training centre... Behind impenetrable barbed-wire and patrolled by wardens armed to the teeth, stretches the course, a gruelling track of obstacles, traps and dangers, stretching every commando's ability to the limit.

PURPOSE: preparing soldiers to join the "Cobra Command" - a crack team of commandos who have chosen war as their profession.

QUALIFICATIONS: strength, courage, nerves of steel...

ACTION SERVICE is a brilliantly executed Commando School Simulation, with all the features that add up to one of the most challenging and exciting action programs ever produced:

- unique simulated video recording and playback system, allowing action replay of your performances (to help you to improve it).
- lifelike action graphics with superb sound and speech effects.
- easy to use, difficult to master!
- up to 12 players - competing on 5 different modes: physical, risk, close-combat, combination and the unique Commando Construction Course!



The video control panel

Including the superb "Cobra Command" Construction Set:

ACTION SERVICE

la plus extraordinaire simulation d'école de combat jamais réalisée!

- le premier d'une super série!
- "régie vidéo" permettant l'enregistrement des actions et les effets spéciaux (replay, vue par vue, accéléré, ralenti, écran mosaïque, etc...)
- En plus, un fabuleux outil: le "Commando Construction Set" qui vous permettra de construire des centaines de parcours et de défier vos amis sur votre propre terrain d'entraînement!
- Notice en français.

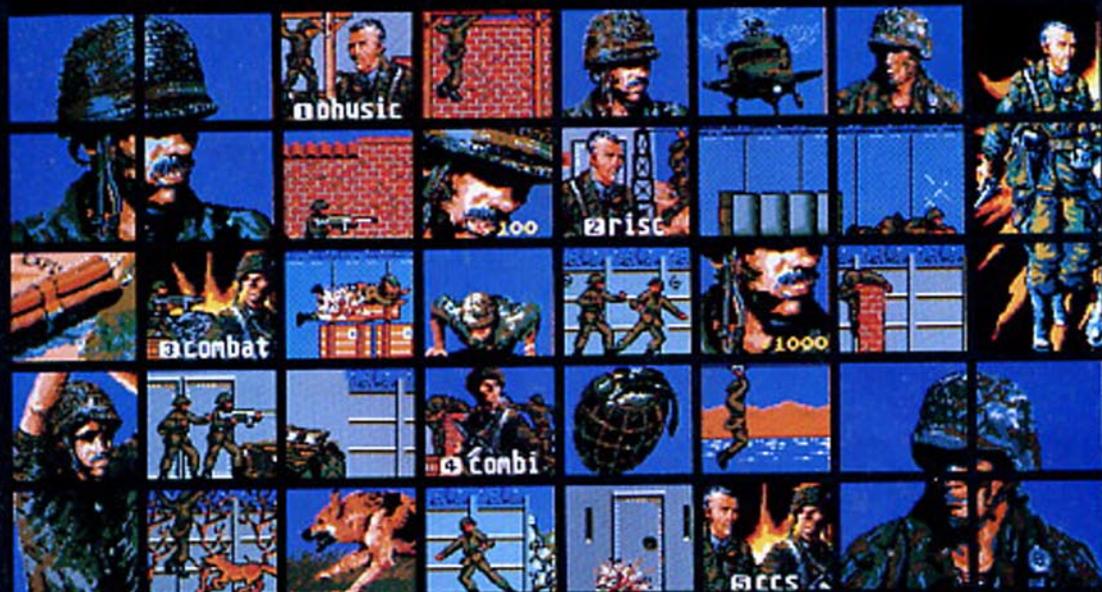
Un programme réalisé par

COBRA SOFT

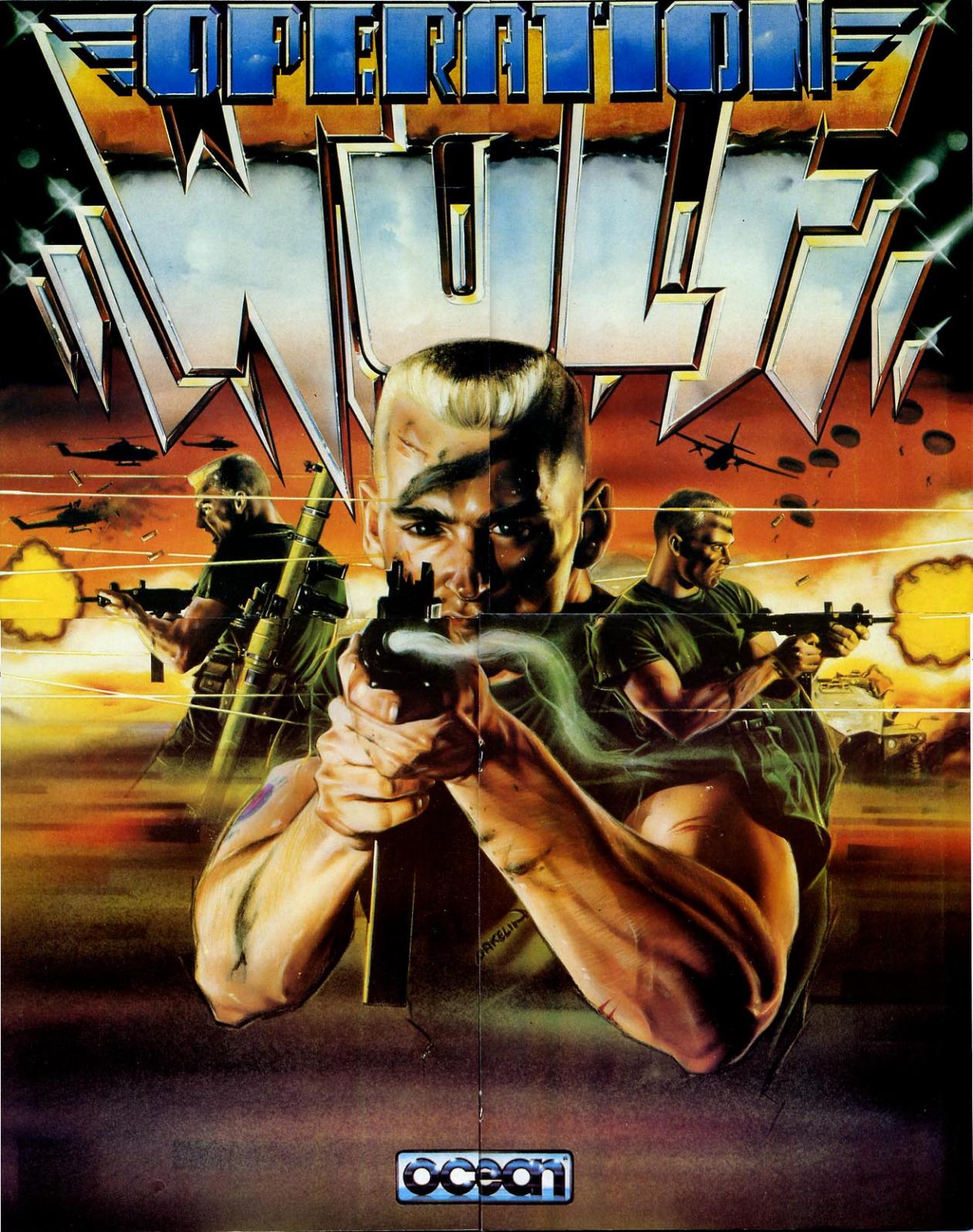
BP 155 71104 Chalon s/Saône Cedex

ATARI - AMIGA - PC
Prochainement sur Amstrad CPC
Commodore 64 - Spectrum - Thomson

Screen shots from Atari ST version



ACTION SERVICE - ONE DAY THIS MAY BE MORE THAN JUST A GAME...



OPERATIONS

WOLVES

ocean