



LOYSTICK

HEBDO

N° **4** • 30 NOVEMBRE 1988

L'HEBDO DES JEUX MICRO POUR TOUS STANDARDS

GEANT !

275 TRUCS,
ASTUCES,
POKES, VIES INFINIES
EN UN MOIS

ZOOM

ARTURA,
LES PREVIEWS D'US GOLD,
EXCLUSIF : ZONE DE LORICIELS
MICRO PROSE STORY

CONCOURS

TURBO CUP :
DERNIERE SEMAINE

L.E.D. STORM

LE POSTER A L'INTERIEUR

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

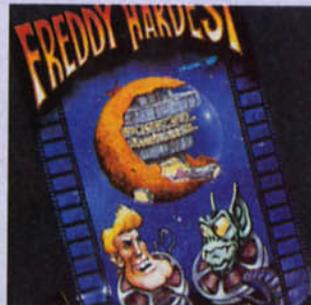


T 2788 - 4 - 10,00 F



3792788010001 00040

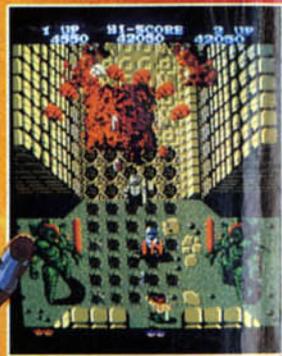
DOSSIER
IMBATTABLE
DANS
FREDDY HARDEST



WORLD

Vous commencez ce jeu aux portes du Paradis, selon un scénario égyptien. Après avoir survécu aux monstres de la première phase, vous vous engagez sur la route de la victoire. C'est là que l'action commence réellement. Vous allez rencontrer des vampires, des monstres à 2 ou 3 têtes. Chaque tête pourra vous attaquer indépendamment au moment même où vous penserez avoir pris le dessus. La route continue ensuite à travers un chemin parsemé de tombes

remplies des ossements des héros qui vous ont précédé et de bien d'autres horreurs. Des trappes et des ascenseurs vous emmènent quelquefois contre votre gré à travers d'anciens buildings et sous des lacs et des océans. Rassemblez les icônes au fur et à mesure de votre progression pour consolider votre force d'attaque. Ce jeu macabre et inhabituel a quelque chose de spécial qui le rend très prenant.



SNK
Shin Nihon Kikaku Corp.
© 1985 SNK ELECTRONICS CORP.

ROAD

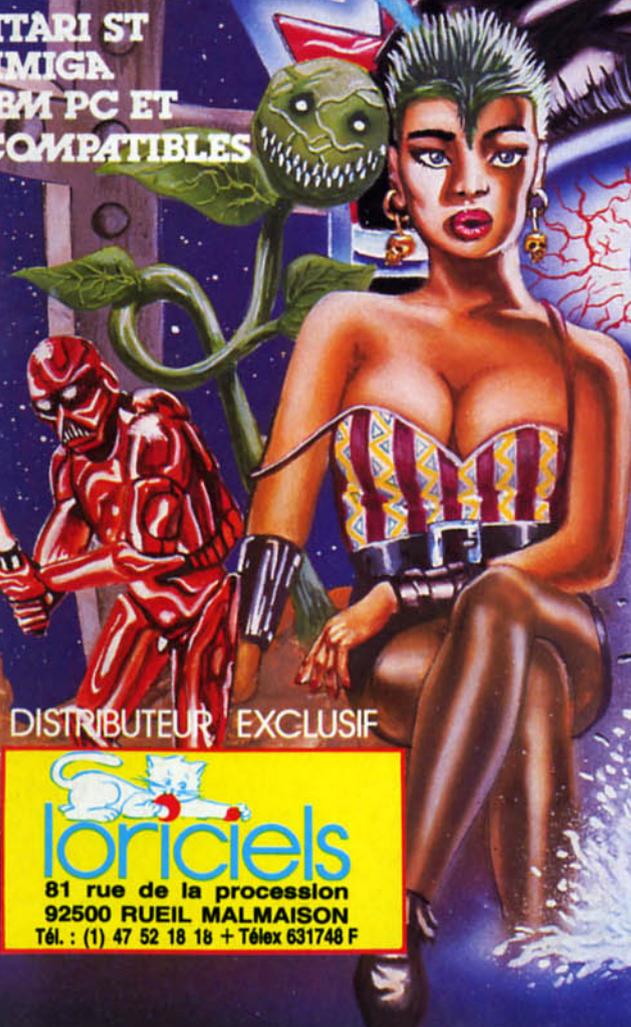
ROAD
the name
of the game

TENUE DE COMBAT EXIGÉE

MASHOW



ATARI ST
AMIGA
IBM PC ET
COMPATIBLES



DISTRIBUTEUR EXCLUSIF


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

 Silmarils

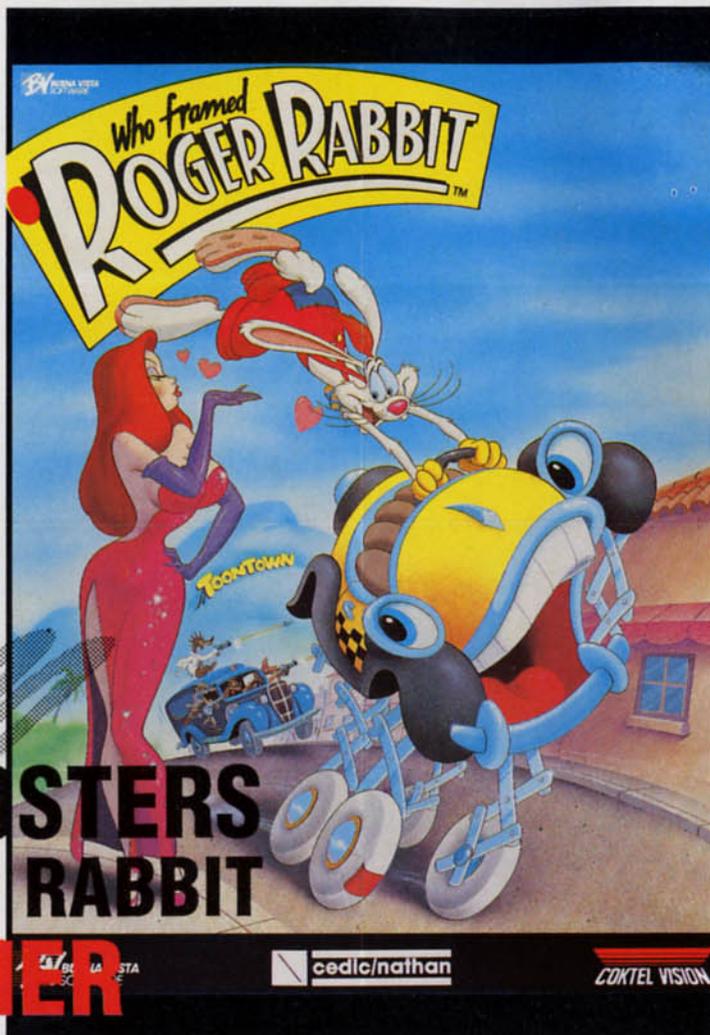


JEUX...

ANTIRIAD était le jeu mystérieux à trouver dans le n°1.
LISTE DES GAGNANTS

- AUBRY Martial • AYCARD Christophe • BAINIER Philippe • BONDU Stéphane • BUSCOT Guillaume • CHABOT Nicolas • COLOMB Frédéric • CONCE Laurent Xavier • CROIX Xavier • DAVID Nadege • DEFREMONT Pascal • DELBARRE Laurent • DELOUIS Stephan • DIAS Alice • DONYO Joseph • DUBOCQUET Eric • DUCHENE Mickael • FERAUD Thierry • FERRE Christophe • GASPARINI Thierry • GLAIZE Sylvain • GROPPER Garry • GUILLO Pierre • HOUDAR Olivier • JACOBY Mikael • KORNGOLD David • HUISSIER Arnaud • LAM Sol • LAMI Stéphane • LEBRI Eric • LEDRAPPIER Philippe • LEDUC Sébastien • LEMAITRE Patrick • LEONARD Bertrand • LEPLAT Laurent • NETTE Frédéric • NILLE Christophe • NOGUES Patrick • PAILLIOT Frédéric • PAUCHET Frédéric • PELLERIN Karine • PERACCA Xavier • PIC Didier • RENON Stéphane • RODRIGUEZ J.J. • SALVAT Sophie • SPECKER Marc • STERNENBERG Eric • VERNIER Bruno • ZARAGOSA David

100 POSTERS de Roger RABBIT A GAGNER



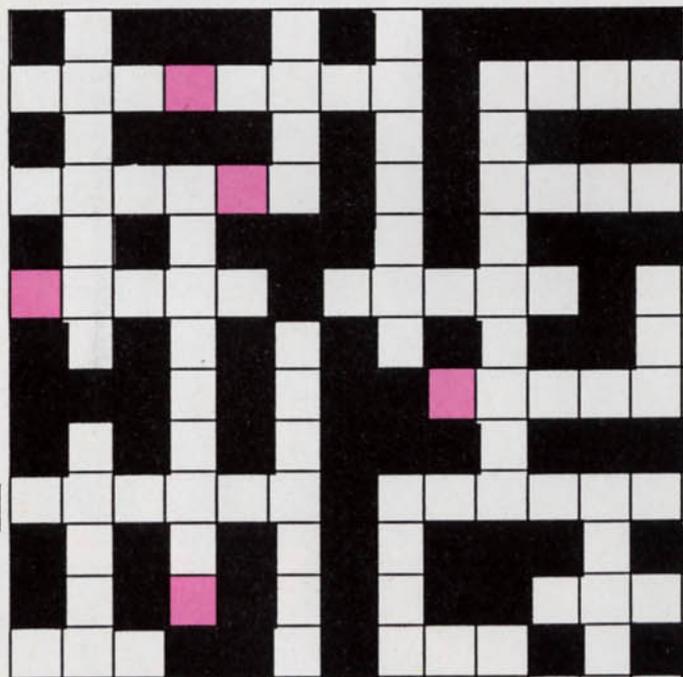
NE VOUS IMPATIENTEZ PAS... Nous vous expédierons la K7 de KIM WILDE très bientôt...

Roger Rabbit, le film du siècle pour les uns ou, réussite technique, pour les autres, la dernière merveille du magicien de l'image, j'ai nommé S.SPIELBERG, a fait sans conteste l'unanimité. Toujours en tête du BOX OFFICE, il débarque sur nos micros. COKTEL VISION s'associe à JOYSTICK Hebdo pour vous offrir ce poster.

Pour faire picoti, picota, après avoir replacé tous les mots de la liste, il suffit de remettre dans l'ordre, les lettres qui se trouvent dans les cases rouges, et trouver le "JEU MYSTERIEUX" Envoyez votre réponse en découpant obligatoirement le bulletin ci-dessous à :

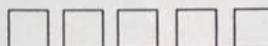
JOYSTICK JEUX
177 rue Saint Honoré
75001 PARIS

et les **100 gagnants tirés au sort** recevront UN POSTER DE ROGER RABBIT Cette semaine le JEU MYSTERIEUX **a 5 lettres**



- 3 lettres: JET - LCP - MLM - SDI -
- 4 lettres: GUTZ - KARL - OIDS - SRAM - TANK -
- 5 lettres: ELITE - FORCE - STORM - VIXEN
- 6 lettres: BEDLAM - KARNOV - SLAINE -
- 7 lettres: CYBERUN - CAMELOT - INERTIE -
- 8 lettres: CAULDRON
- 9 lettres: GET DEXTER - LOCKSMITH

JEU MYSTERIEUX DU 30 NOVEMBRE



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

SOMMAIRE

N°4 du 30 au 6 décembre 1988

4 JEUX

100 Posters de Roger RABBIT à gagner

6 JEUX....CRACK...!

Trucs, astuces, pokes, de : Buggy Boy, Shockway Rider, Head over Heels, Blacklamp, Bedlam, Metrocross, Nosferatu, Batty, Ramparts, Red Led, Paperboy, Basil, Short Circuit, Driller, Hydrofool, Indiana Jones, Rampage, Ranarama, Tempest, Trantor Stormtrooper, Who dares wins II, Gryzor, Hundra, I ball II, Dandare, Bubble Bobble, Feud, Flying Shark, Game over, Thundercats, The Sentinel, Defender of the Crown, Impact, Guild of Thieves, Arkanoid, Starglider, Eliminator, Plutos, Metrocross

10 DOSSIER

Freddy Hardest : imbattable

15 J'APPRENDS

4e partie de votre jeu d'arcade «JOYSTICK ATTACK»

19 CONCOURS

Dernière semaine pour participer au concours 944 TURBO CUP

20 JOYSTICK SECOURS

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

22 ZOOM

Toutes les News...

29 J'ANNONCE

Vos P.A. classées

Ce numéro a été tiré à
62 000 exemplaires.

AU 4^e TOP

C'est super...,

Rien que pour le premier numéro, vous avez été des milliers à nous avoir écrit, à avoir manifesté votre enthousiasme par des dessins et des encouragements, qui nous vont droit au cœur (aaaaaaargh... touché !).

Un seul mot d'ordre : CONTINUEZ... à nous faire part de vos suggestions, critiques, encouragements, et recettes de cuisine... Par la même occasion, profitez-en pour nous citer les Bidouilles que vous aimeriez trouver dans nos prochains numéros. Ce magazine est le vôtre... (NDLR : à la tienne !)

Savez-vous que, grâce à un coupon se trouvant en dernière page, il est possible de vous abonner ??? (Pourquoi je vous dis ça...???) Euuuuuh, non comme ça, !), surtout qu'un abonnement peut en cacher un autre...

JOYSTICK Hebdo... c'est blissipô !

Au 4e Top, la Poste a retenu en otage le JOY'STOP des lecteurs mais notre commando "ZOOM DE CHOC" va tenter de le libérer pour la semaine prochaine.

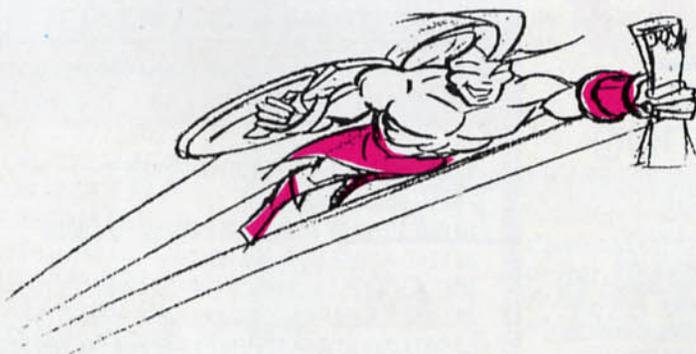
C'est la dernière semaine du Concours LORICIELS (sniff !) mais on est sympa on vous donne un indice : le sigle de LORICIELS est un chat ! (je vous sens déçus)

Mais, bien sûr, vous pouvez participer autant de fois que vous le voulez !!!

Allez chiche, reprenez tous vos anciens numéros, récupérez les coupons, et GOTO les PTT et GOOD LUCK...

EMERGENCY : Votre Basic ne fait plus la vaisselle, votre bécane et vous, avez un problème de langage, un pake embête vos peeks, une seule solution, allez vite du côté de "J'APPRENDS", une nouvelle rubrique HOT LINE vous concerne.

Sachez apprécier votre JOYSTICK Hebdo sans modération, 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, Stéphane FELLOTT, avec le concours de Cyrille JUDAS, Eric DELUMEAU, Olivier KURTZ, Ludovic LAVAGNA, Benjamin MOREAU, Sylvain de MANET, 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/PAO**, SAMAT • **Photogravure** RPM • **Impression**, Sima Torcy • **Commission paritaire** en cours • **Dépôt légal**: 4ème trimestre 1988



EUX... CRACK

Méthode d'utilisation des listings:

Tapez le programme et sauvegardez le en lui donnant un **NOM**, sur une disquette, ou cassette vierge. Quand vous aurez envie de l'utiliser, 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

BRAVO....!

Vos lettres nous arrivent, chaque jour par centaines. Laissez nous encore un peu de temps pour trier et tester vos bidouilles... Mais attention les pompeurs ! On ne pourra publier que vos propres créations, ou trouvailles. Alors pas la peine de nous faire parvenir des photocopies de trucs ou astuces déjà parues dans un autre journal !!!
Salut, les Joyctiqueurs fous, en espérant vous revoir prochainement sur nos lignes.

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



BUGGY BOY

Une voiture qui roule sa bosse, c'est toujours étonneau....



```
1 REM Temps infini sur BUGGY BOY
10 B=0:FOR I=576 TO 626:READ A:POKE I,A-5:B=B+A:NEXT
20 IF B=5083 THEN SYS 576
30 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
40 DATA 171,48,139,200,169,49,137,201,37,91,250,174
50 DATA 93,146,248,8,174,7,146,249,8,81,18,13,109
60 DATA 109,174,112,146,31,9,174,7,146,32,9,174,60
70 DATA 138,6,81,5,9,174,101,146,14,161,81,5,13
```



SHOCKWAY RIDER

Depuis le temps que je vous le dit....C'est GENIAL...!

```
1 REM Invulnérabilité sur SHOCKWAY RIDER version Cassettes
10 OPENOUT*X*:MEMORY &7CF:LOAD*:POKE &868,&80:POKE &869,&BE
20 FOR I=&BE00 TO &BE09:READ A:POKE I,A:NEXT:CALL &7D0
30 DATA 175,50,210,118,50,151,150,195,164,115
```



HEAD OVER HEELS

Si vous voulez de l'aide (Over Heels), ce listing est pour vous.

```
1 REM Tout à l'infini sur HEAD OVER HEELS
2 REM version Cassettes
10 B=0:MEMORY &39AE:FOR I=&BE00 TO &BF02
20 READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
30 IF B<>15176 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
40 LOAD*",&39AF:CALL &3A6A:LOAD!",&4000:CALL &BE00
50 DATA 243,33,0,64,17,0,187,1,246,1,62,141,205,223
60 DATA 190,33,70,187,17,70,187,1,176,1,62,196,205
70 DATA 223,190,33,0,1,34,214,188,33,0,159,34,217
80 DATA 188,33,0,160,34,224,188,33,192,13,34,227
90 DATA 188,33,0,0,34,76,188,33,196,190,34,244,188
100 DATA 195,192,188,33,114,36,17,115,36,1,8,0,54
110 DATA 255,237,176,33,253,190,17,110,65,1,6,0,237
120 DATA 176,195,0,1,50,252,190,126,229,33,252,190
130 DATA 174,225,18,35,19,11,58,252,190,198,10,203
140 DATA 255,50,252,190,120,177,32,231,201,0,62,255
150 DATA 119,246,255,201
```



BLACKLAMP

Si vous n'êtes pas une lumière, mais tout de même allumé, cette bidouille vous mettra au courant.



```
1 REM Vies infinies sur BLACKLAMP
10 FOR I=576 TO 624:READ A
20 POKE I,A-5:B=B+A:NEXT
30 IF B=4277 THEN SYS 576
40 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
50 DATA 37,91,250,174,101,146,242,7
60 DATA 37,183,7,37,86,8,174,101,146
70 DATA 68,14,37,13,174,104,146,118
80 DATA 6,174,7,146,119,6,37,86,8,37
90 DATA 86,8,37,86,8,174,170,146,217
100 DATA 24,81,102,6,5
```

AMSTRAD

BEDLAM

Un listing d'Aliéné, pour un joystickeur complètement tapé (ou le contraire)



```

1 REM Vies infinies pour BEDLAM version Disquette
10 MODE 0:BORDER 0:FOR I=0 TO 15:READ A$:INK I,VAL("&"+a$):NEXT
20 DATA 5,18,7,6,1a,0,3,8,a,3,19,2,9,13,e,a
30 MODE 2:PRINT "POUR AVOIR 255 VIES .":PRINT
40 PRINT "TIREZ SUR UN ENNEMI OU LAISSEZ VOUS TOUCHER PAR UN ENNEMI"
50 OUT &FA7E,1:FOR I=&9D8B TO &A12C:READ a$:z=VAL("&"+a$)
60 POKE I,z:X=X+VAL("&"+a$):NEXT:POKE &9D8A,&F3
70 IF X<108734 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END ELSE CALL &9D8A
80 DATA DD,21,FE,A0,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,D0,A0,5D,CD,15
90 DATA A0,21,CE,A0,35,CA,A0,9E,21,CF,A0,35,20,17,21,43,9C,AF,46,23
100 DATA 4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,10,20,F0,CD,8E,9F,DD,6E,00
110 DATA DD,23,DD,66,00,DD,23,DD,4E,00,DD,23,DD,46,00,DD,23,DD,7E,00
120 DATA 32,6C,9E,DD,23,DD,7E,00,32,56,9E,DD,23,DD,7E,00,32,5D,9E,32
130 DATA 6F,9E,DD,23,DD,7E,00,32,95,9E,DD,23,DD,7E,00,32,96,9E,DD,23
140 DATA 22,C6,A0,ED,43,C4,A0,E5,21,00,00,59,50,A7,06,09,CB,1A,CB,1B
150 DATA CB,1C,CB,1D,10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,10,F9,22,C9,A0,43,E1
160 DATA 78,32,C8,A0,B7,28,07,C5,CD,96,9F,C1,10,F9,ED,5B,C9,A0,7A,B3
170 DATA 26,0D,ED,53,CB,A0,CD,96,9F,21,FF,FF,22,CB,A0,2A,C6,A0,ED,5B
180 DATA C4,A0,06,00,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,7A,B3,C2
190 DATA 5B,9E,E1,D1,06,00,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,6D,9E
200 DATA ED,4B,C6,A0,ED,5B,C4,A0,21,00,00,0A,C5,4F,06,00,09,C1,03,1B
210 DATA 7A,B3,C2,86,9E,11,00,00,A7,ED,52,C2,0B,9F,C3,A0,9D,21,CC,9E
220 DATA AF,46,00,4E,00,F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,10,20,F0,06,01,0E
230 DATA 01,CD,38,BC,3E,01,CD,90,BB,3E,01,CD,96,BB,3E,00,CD,0E,BC,18
240 DATA 01,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,44,36
250 DATA 3E,23,36,FF,23,36,32,23,36,DE,23,36,F1,CD,4B,A0,21,A0,8C,11
260 DATA 00,C0,01,50,04,ED,B0,01,8D,7F,21,57,AE,11,00,7D,D9,31,F8,BF
270 DATA FB,C3,00,01,CD,FF,9F,F3,21,11,9F,AF,77,2B,7C,B5,C2,12,9F,21
280 DATA 8E,9F,AF,77,23,7C,FE,C0,20,F8,1E,FF,3E,07,0E,3B,CD,70,9F,3E
290 DATA 05,0E,0A,CD,70,9F,3E,0A,0E,0F,CD,70,9F,01,E2,04,CD,6A,9F,3E
300 DATA 05,0E,05,CD,70,9F,3E,0A,0E,0F,CD,70,9F,01,C4,09,CD,6A,9F,1D
310 DATA 20,D5,21,65,9F,11,00,00,01,05,00,ED,B0,C7,01,89,7F,ED,49,0B
320 DATA 78,B1,20,FB,C9,06,F4,ED,79,06,F6,ED,78,F6,C0,ED,79,E6,3F,ED
330 DATA 79,06,F4,ED,49,06,F6,4F,F6,80,ED,79,ED,49,C9,FB,06,0A,76,10
340 DATA FD,F3,C9,3A,D1,A0,C6,C1,4F,3A,D0,A0,47,CD,C2,9F,D2,0E,9F,3A
350 DATA D1,A0,3C,32,D1,A0,FE,09,C0,E5,AF,32,D1,A0,3A,D0,A0,3C,32,D0
360 DATA A0,5F,CD,15,A0,E1,C9,D5,E5,79,32,DE,A0,32,E0,A0,78,32,DC,A0
370 DATA 01,7E,FB,21,DA,A0,1E,09,CD,52,A0,E1,ED,5B,CB,A0,CD,72,A0,E5
380 DATA CD,8E,A0,E1,D1,3A,D3,A0,FE,40,20,0E,3A,D4,A0,FE,80,20,07,3A
390 DATA D5,A0,B7,C0,37,C9,A7,C9,01,7E,FB,3E,08,CD,A9,A0,CD,8E,A0,3E
400 DATA 07,CD,A9,A0,AF,CD,A9,A0,18,10,01,7E,FB,3E,0F,CD,A9,A0,AF,CD
410 DATA A9,A0,7B,CD,A9,A0,3E,08,CD,A9,A0,CD,8E,A0,3A,D3,A0,E6,20,28
420 DATA F1,C9,C5,01,7E,FA,3E,01,ED,79,06,02,11,00,00,1B,7A,B3,20,FB
430 DATA 10,F6,C1,C9,01,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,A9,A0,23,1D,20,FB,C9
440 DATA 0C,7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,61,A0,E6,20,20,F1,C9,0C,ED,78,77
450 DATA 0D,23,1B,ED,78,F2,72,A0,E6,20,C8,7A,B3,C2,6B,A0,0C,ED,78,0D
460 DATA ED,78,F2,83,A0,E6,20,C2,7F,A0,C9,21,D3,A0,ED,78,FE,C0,38,FA
470 DATA 0C,ED,78,0D,77,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,F5,F5
480 DATA ED,78,0D,70,FB,87,30,03,C3,0E,9F,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00
490 DATA 20,FC,F1,C9,03,00,00,00,00,00,00,FF,FF,00,06,02,00,00,07
500 DATA 90,33,00,00,00,00,00,00,4C,00,00,00,C1,02,C9,2A,FF,28,43,29,20
510 DATA 31,39,38,37,20,41,50,50,4C,45,42,59,20,41,53,53,4F,43,49,41
520 DATA 54,45,53,00,08,00,C0,00,40,2F,6E,75,05,AE,E8,03,B0,45,93,47
530 DATA D1,69,92,E8,49,40,3C,AA,59,E6,A3,B1,00,01,00,01,E9,8C,CC,6D
540 DATA 10,A0,8C,50,04,77,28,1F,66,70

```



METROCROSS

Y a plus d'obstacle pour Metro, boulôt, Joystick hebdo...

```

1 REM Suppression des obstacles
2 REM et temps infini sur METROCROSS
10 FOR I=272 TO 350:READ A:POKE I,A:NEXT
20 POKE 301,141:POKE 304,141:POKE 307,141
30 POKE 310,141:POKE 315,141:POKE 816,16
40 POKE 817,1:LOAD
50 DATA 32,165,244,169,30,141,131,9,169,1
60 DATA 141,132,9,96,169,1,141,69,9,169,43
70 DATA 141,68,9,76,0,9,169,234,44,65,32,44
80 DATA 66,32,44,70,32,44,71,32,169,96,44
90 DATA 185,52,44,98,22,76,0,16,0,0,0

```



NOSFERATU

Nosferatu ? Oui ! mais ne le dites à personne.

```

1 REM Immobilise les ennemis
2 REM temps et énergie infinis
3 REM sur NOSFERATU
10 POKE 53280,0:POKE 53281,0
20 FOR I=272 TO 309:READ A:POKE I,A-5:NEXT
30 POKE 816,16:POKE 817,1:LOAD
40 DATA 37,170,249,37,170,249,174,40,146,12
50 DATA 212,174,6,146,13,212,81,76,211,174
60 DATA 101,146,216,126,146,154,80,174,239
70 DATA 146,134,112,146,135,112,81,8,53

```

AMSTRAD

BATTY

Comment...??? Vous prêter 10 briques...??? Et les vies infinies alors ? Ca sert à quoi ?

```

1 REM Vies infinies et Ralentissement de la balle
2 REM sur BATTY version Casette
10 MODE 0:BORDER 0:MEMORY &1300
20 FOR I=0 TO 15:READ A:INK I,A:NEXT
30 LOAD"!PIC",&C000:LOAD"!A",&4268
40 POKE &426A,176:POKE &426B,11:POKE &7581,0
50 POKE &4518,0:FOR I=0 TO 15:INK I,0:NEXT
60 LOAD"!B",&C000:CALL &4268
70 DATA 0,26,13,10,11,2,3,6,15,9,18,17,24,20,8,1

```

AMSTRAD**RAMPARTS***Il en faut de l'énergie pour passer ce mur de Datas.*

```

10 REM Energie infinie pour RAMPARTS version Casette
20 B=0:RESTORE 40:FOR I=&4200 TO &4386:READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
30 IF B=37465 THEN 250 ELSE PRINT"ERREUR DANS LES DATAS LIGNES 40-230":END
40 DATA 254,0,32,3,195,59,67,254,1,32,7,221,54,15,246,14,16,201,254,2,32
50 DATA 7,221,54,12,249,14,13,201,254,3,32,15,221,54,30,233,221,126,12
60 DATA 214,16,221,119,12,14,31,201,254,4,32,7,221,54,17,246,14,18,201
70 DATA 254,5,32,7,221,54,16,246,14,17,201,254,6,32,7,221,54,13,248,14,14
80 DATA 201,254,7,32,7,221,54,27,238,14,28,201,254,8,32,7,221,54,14,247
90 DATA 14,15,201,254,9,32,7,221,54,35,192,14,36,201,254,10,32,19,221,229
100 DATA 225,17,6,0,25,124,214,16,221,117,21,221,119,22,14,23,201,254,11,32
110 DATA 19,221,229,225,17,6,0,25,124,214,16,221,117,20,221,119,21,14,22,201
120 DATA 254,12,32,19,221,229,225,17,7,0,25,124,214,16,221,117,16,221,119,17
130 DATA 14,18,201,254,13,32,15,221,126,3,214,16,221,119,3,221,54,26,233,14
140 DATA 27,201,221,54,29,32,221,54,30,235,14,31,201,243,33,57,125,17,57,93
150 DATA 0,1,0,13,237,176,33,54,109,17,55,109,1,0,16,54,0,237,176,54,195,35
160 DATA 54,52,35,54,67,33,213,66,17,57,109,1,13,0,237,176,33,64,109,54,235
170 DATA 33,80,125,17,80,109,1,21,0,237,176,33,255,64,221,33,88,125,35,229
180 DATA 126,205,0,66,221,229,225,93,124,214,16,87,6,0,221,9,237,176,237
190 DATA 115,0,64,195,57,109,237,123,0,64,225,24,222,225,237,75,2,64,217
200 DATA 195,137,190,34,215,66,124,214,16,103,34,251,66,34,50,67,229,124,214
210 DATA 16,103,34,218,66,225,43,43,43,34,227,66,35,34,230,66,17,9,0,25,34,3
220 DATA 67,17,16,0,25,34,11,67,17,0,16,25,34,8,67,17,8,0,25,34,23,67,243
230 DATA 217,237,67,2,64,201
240 B=0:RESTORE 260:FOR I=&4100 TO &4132:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
250 IF B<>4690 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS LIGNES 260-280":END
260 DATA 17,33,234,23,66,101,46,69,180,97,178,57,85,46,84,97,81,137,177
270 DATA 86,91,212,148,140,19,33,129,23,69,20,91,23,58,20,218,97,65,101
280 DATA 101,193,162,17,122,65,172,65,33,189,100,20,0
290 B=0:RESTORE 320:FOR I=&BE80 TO &BE9D:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
300 IF B<>3770 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS LIGNES 320-330":END
310 MEMORY &1FFF:LOAD"RAMPARTS":PRINT"ATTENDS JE BOSSE":CALL &BE80
320 DATA 33,169,148,205,68,67,195,213,66,33,146,190,34,98,158
330 DATA 195,204,156,205,102,158,62,0,50,131,104,50,225,104,201

```

**RED LED**

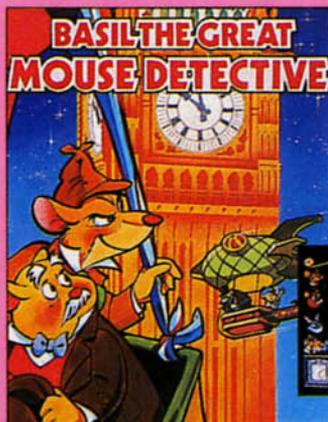
Après avoir lancé ce programme, il va charger RED LED.

1011,102:POKE 1012,254:RUN
 Dès que l'ordinateur aura fait un 'RESET' tape :
 POKE 816,167:POKE 817,2:POKE 16501,66:SYS 16384

```

1 REM Temps, énergie infinis, etc.
2 REM sur RED LED
10 FOR I=16896 TO 16953:READ A
20 POKE I,A-5:B=B+A:NEXT
30 IF B=6880 THEN LOAD
40 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
50 DATA 165,165,167,5,147,123,174
60 DATA 201,146,68,90,146,9,92,147
70 DATA 182,81,174,101,146,62,175
80 DATA 146,158,171,147,74,82,147
90 DATA 126,90,147,60,91,147,94,176
100 DATA 145,164,89,145,28,90,237
110 DATA 147,29,90,174,174,146,20
120 DATA 90,146,89,90,81,5,79

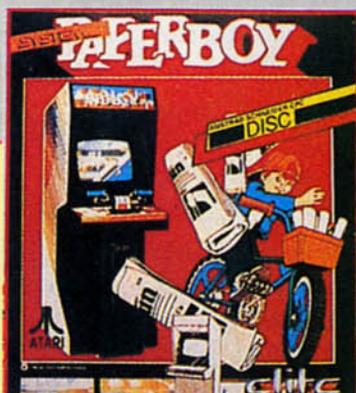
```

**AMSTRAD****BASIL***Un listing.... super mouse*

```

1 REM Vies infinies pour BASIL version Disquette
10 MODE 0:BORDER 0:FOR I=0 TO 15:READ a$:INK I,VAL("&"+a$):NEXT
20 DATA 0,1A,06,03,10,12,01,19,0F,03,10,01,02,09,05,14
30 MEMORY &7FF:FOR I=&800 TO &8A7:READ a$:POKE I,VAL("&"+a$)
40 X=X+VAL("&"+a$):NEXT
50 IF X<>14430 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END ELSE CALL &800
60 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,3E,02,16,05,CD,67,08,21
70 DATA 00,09,3E,06,16,0D,CD,67,08,21,00,C0,3E,0E,16,10
80 DATA CD,67,08,21,00,F0,3E,11,57,CD,67,08,F3,01,8C,7F
90 DATA ED,49,21,00,C0,11,00,80,01,00,30,ED,B0,11,00,A8
100 DATA 01,00,10,ED,B0,3A,FF,00,FE,63,20,03,32,FF,A7,AF
110 DATA 21,A2,85,36,21,23,36,8A,23,36,83,23,36,36,23,36
120 DATA FF,00,00,00,C3,00,80,32,A8,08,7A,3C,32,A9,08,22
130 DATA AA,08,3A,A8,08,1E,00,57,CD,45,C0,06,08,3E,19,90
140 DATA 4F,3A,A8,08,57,1E,00,2A,AA,08,E5,D5,C5,CD,66,C6
150 DATA C1,D1,E1,24,24,22,AA,08,10,E3,3A,A8,08,3C,32,A8
160 DATA 08,21,A9,08,BE,20,CB,C9

```

**AMSTRAD****PAPERBOY**

Une bidouille, pour vous abonner à JOYSTICK Hebdo (voir page 31)

```

1 REM Vies infinies sur PAPERBOY version Casette
10 FOR I=0 TO 15:READ A:INK I,A:NEXT
20 FOR I=&8000 TO &8012:READ A:POKE I,A:NEXT:CALL &8000
30 OPENOUT"X":MEMORY &3FF:LOAD"SCREEN",&C000
40 LOAD"IPRELOC",&BF00:LOAD"IPCODE",&400:LOAD"ISCR",&C000
50 POKE &9A9,62:POKE &9AA,5:POKE &9AB,0:CALL &BF00
60 DATA 0,26,24,15,6,3,1,2,20,22,18,9,12,10,13,16
70 DATA 62,1,205,107,188,175,205,14,188,1,0,0,205
80 DATA 56,188,205,25,189,201

```

AMSTRAD**RAMPARTS**

```

1 REM Vies infinies pour RAMPARTS version Disquette
10 GOSUB 20:CALL &95BA:POKE &6883,0:CALL &6B84
20 MODE 0:BORDER 0:FOR I=0 TO 15:READ A$:INK I,VAL("&*+&"):NEXT
30 DATA 4,0,1,2,B,14,A,D,1A,10,19,9,12,F,6,18
60 OUT &FA7E,1:POKE &95BA,&F3:FOR I=&95BB TO &98E0:READ A$
70 Z=VAL("&*+&"):S=S+Z:POKE I,Z:NEXT
80 IF S<>96917 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS !!":END ELSE RETURN
90 DATA DD,21,CD,98,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,9F,98,5D,CD,E4
100 DATA 97,21,9D,98,35,CA,D0,96,21,9E,98,35,20,17,21,73,94,AF,46,23
110 DATA 4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,10,20,F0,CD,5D,97,DD,6E,00
120 DATA DD,23,DD,66,00,DD,23,DD,4E,00,DD,23,DD,46,00,DD,23,DD,7E,00
130 DATA 32,9C,96,DD,23,DD,7E,00,32,86,96,DD,23,DD,7E,00,32,8D,96,32
140 DATA 9F,96,DD,23,DD,7E,00,32,C5,96,DD,23,DD,7E,00,32,C6,96,DD,23
150 DATA 22,95,98,ED,43,93,98,E5,21,00,00,59,50,A7,06,09,CB,1A,CB,1B
160 DATA CB,1C,CB,1D,10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,10,F9,22,98,98,43,E1
170 DATA 78,32,97,98,B7,28,07,C5,CD,65,97,C1,10,F9,ED,5B,98,98,7A,B3
180 DATA 28,0D,ED,53,9A,98,CD,65,97,21,FF,FF,22,9A,98,2A,95,98,ED,5B
190 DATA 93,98,06,00,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,7A,B3,C2
200 DATA 8B,96,E1,D1,06,00,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,9D,96
210 DATA ED,4B,95,98,ED,5B,93,98,21,00,00,0A,C5,4F,06,00,09,C1,03,1B
220 DATA 7A,B3,C2,B6,96,11,00,00,A7,ED,52,C2,DA,96,C3,D0,95,C3,1A,98
230 DATA 31,F8,BF,FB,C3,84,6B,CD,CE,97,F3,21,E0,96,AF,77,2B,7C,B5,C2
240 DATA E1,96,21,5D,97,AF,77,23,7C,FE,C0,20,F8,1E,FF,3E,07,0E,3B,CD
250 DATA 3F,97,3E,05,0E,0A,CD,3F,97,3E,0A,0E,0F,CD,3F,97,01,E2,04,CD
260 DATA 39,97,3E,05,0E,05,CD,3F,97,3E,0A,0E,0F,CD,3F,97,01,C4,09,CD
270 DATA 39,97,1D,20,D5,21,34,97,11,00,00,01,05,00,ED,B0,C7,01,89,7F
280 DATA ED,49,0B,78,B1,20,FB,C9,06,F4,ED,79,06,F6,ED,78,F6,C0,ED,79
290 DATA E6,3F,ED,79,06,F4,ED,49,06,F6,4F,F6,80,ED,79,ED,49,C9,FB,06
300 DATA 0A,76,10,FD,F3,C9,3A,A0,98,C6,C1,4F,3A,9F,98,47,CD,91,97,D2
310 DATA DD,96,3A,A0,98,3C,32,A0,98,FE,09,C0,E5,AF,32,A0,98,3A,9F,98
320 DATA 3C,32,9F,98,5F,CD,E4,97,E1,C9,D5,E5,79,32,AD,98,32,AF,98,78
330 DATA 32,AB,98,01,7E,FB,21,A9,98,1E,09,CD,21,98,E1,ED,5B,9A,98,CD
340 DATA 41,98,E5,CD,5D,98,E1,D1,3A,A2,98,FE,40,20,0E,3A,A3,98,FE,80
350 DATA 20,07,3A,A4,98,B7,C0,37,C9,A7,C9,01,7E,FB,3E,08,CD,78,98,CD
360 DATA 5D,98,3E,07,CD,78,98,AF,CD,78,98,18,10,01,7E,FB,3E,0F,CD,78
370 DATA 98,AF,CD,78,98,7B,CD,78,98,3E,08,CD,78,98,CD,5D,98,3A,A2,98
380 DATA E6,20,28,F1,C9,C5,01,7E,FA,3E,01,ED,79,06,02,11,00,00,1B,7A
390 DATA B3,20,FB,10,F6,C1,C9,01,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,78,98,23,1D
400 DATA 20,F8,C9,0C,7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,30,98,E6,20,20,F1,C9,0C
410 DATA ED,78,77,0D,23,1B,ED,78,F2,41,98,E6,20,C8,7A,B3,C2,3A,98,0C
420 DATA ED,78,0D,ED,78,F2,52,98,E6,20,C2,4E,98,C9,21,A2,98,ED,78,FE
430 DATA C0,38,FA,0C,ED,78,0D,77,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9
440 DATA C9,F5,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,03,C3,DD,96,F1,0C,ED,79,0D,3E
450 DATA 05,3D,00,20,FC,F1,C9,03,00,00,00,00,00,00,FF,FF,00,03,02
460 DATA 00,00,07,EA,24,00,00,00,00,00,4C,00,00,00,C1,02,C9,2A,FF,28
470 DATA 43,29,20,31,39,38,37,20,41,50,50,4C,45,42,59,20,41,53,53,4F
480 DATA 43,49,41,54,45,53,00,08,00,C0,FF,3F,B6,3E,DC,C1,41,9C,02,BF
490 DATA 8D,87,82,DD,A3,9D

```

**AMSTRAD****SHORT CIRCUIT**

Short Circuit = le plus court chemin pour une vie infinie.

```

1 REM Vies infinies pour SHORT CIRCUIT I & II version Disquette
10 MODE 1:PRINT"INSERER SHORT CIRCUIT":CALL &BB18
20 MEMORY &2FFF:LOAD"DISC.BIN":FOR I=16147 TO 16156
30 READ A:POKE I,A:NEXT:DATA 62,113,50,118,0,62,150,50,180,0
40 FOR I=&BD00 TO &BD30:READ A:POKE I,A:NEXT
50 DATA 33,139,161,54,11,35,54,189,195,115,161,33,129,2,54
60 DATA 128,35,54,11,33,33,189,17,128,11,1,31,0,237,176,195
70 DATA 10,2,33,72,13,54,0,35,54,0,33,207,13,54,201,195,3,12
80 FOR I=20480 TO 20607:READ A:POKE I,A:NEXT
90 POKE &30,&C3:POKE &31,0:POKE &32,&BD:CALL &3EDA
100 DATA 66,85,71,126,79,70,70,59,59,253,38,160,253,46,46,253
110 DATA 227,1,46,0,253,9,253,93,253,84,107,98,1,122,4,237,87
120 DATA 228,0,191,237,95,174,119,237,160,224,59,59,232,237
130 DATA 75,167,164,6,128,17,0,160,197,26,213,17,40,5,145,33
140 DATA 128,160,174,119,35,29,194,65,160,21,194,65,160,209
150 DATA 19,193,79,5,194,55,160,33,0,0,17,115,161,6,26,197,26
160 DATA 19,6,0,79,9,193,5,194,92,160,17,120,8,167,237,82,8,33
170 DATA 46,160,6,61,54,201,35,16,251,8,202,152,160,195,158,161

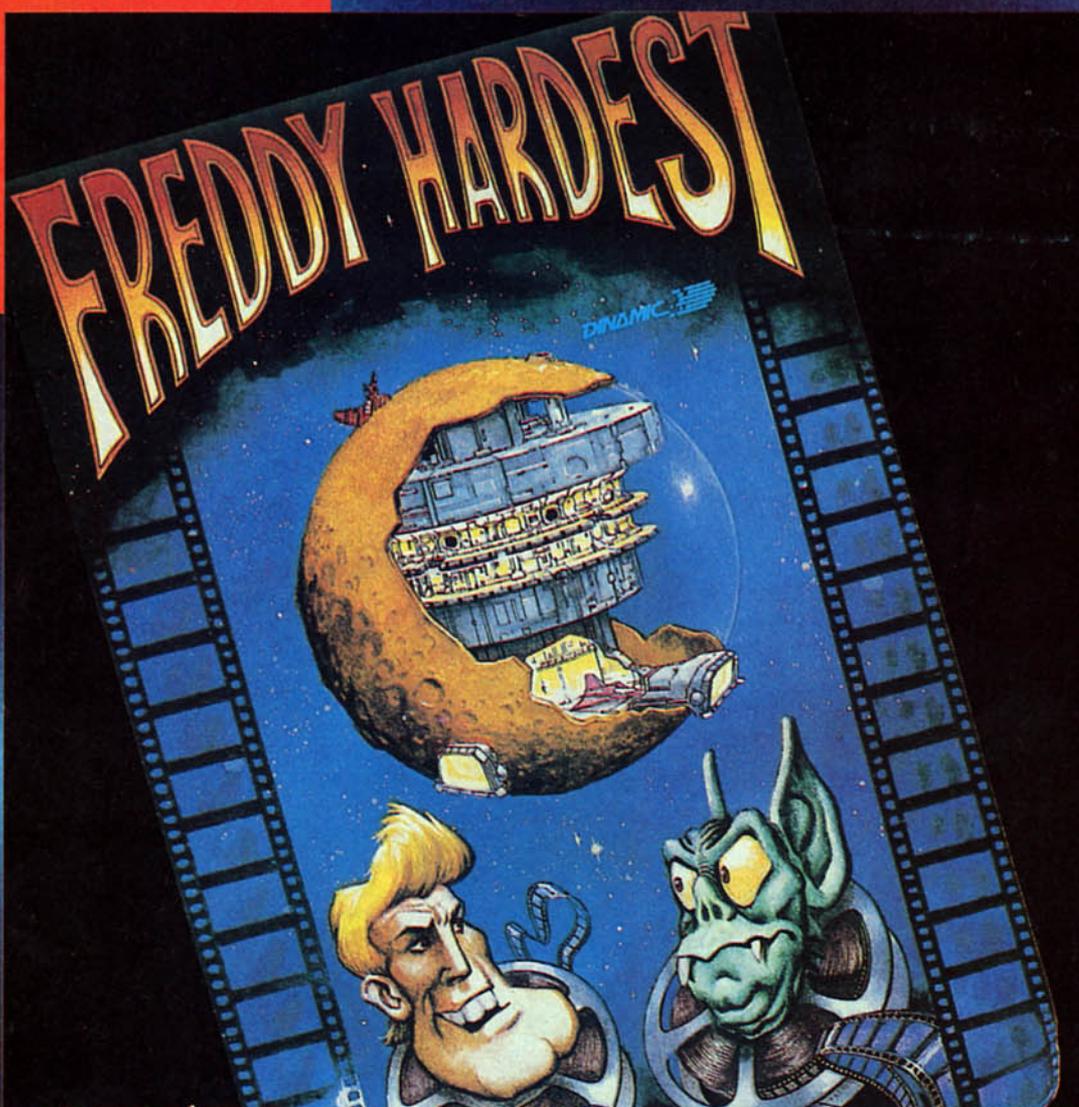
```

**AMSTRAD****DRILLER**

```

1 REM Bouclier et énergie infinis
2 REM sur DRILLER version Disquette
10 MEMORY &3FFF:LOAD*:POKE &417F,&8F:POKE &41CC,&B3
20 POKE:POKE &422B,&2:POKE &42CC,&F9
30 FOR I=&BE80 TO &BE1E:READ A:POKE I,A:NEXT:CALL &4005
40 DATA 33,0,4,34,179,172,33,143,190,34,46,173,195,0,172,175
50 DATA 50,176,104,50,85,103,50,244,107,50,135,109,195,20,172

```



AMSTRAD

Les 4 codes du capitaine :
FENIX, AUDAX, ARTEX et
BORAX

COMMODORE

Pour ne plus avoir besoin de
clés :

POKE \$DBD3,\$AD

Vies infinies :

POKE \$9986,\$AE

Nombre de vies :

POKE \$8275,Nb

Laser infini :

POKE \$9AC8,\$AE

Execution : SYS \$8009

AMSTRAD

Vies infinies :

POKE &8AFA,&A7

COMMODORE

Nombre de vies :

POKE \$8272,Nb

Vies infinies :

POKE \$B56A,\$AE

Ne pas tomber dans les
précipices :

POKE \$881E,\$A9

AMSTRAD

1 REM Vies infinies pour FREDDY HARDEST version Casette

10 B=0:FOR I=&BE00 TO &BE52:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT

20 IF B=8195 THEN LOAD"":CALL &BE00

30 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END

40 DATA 0,42,15,188,34,29,189,33,14,188,54,195,35,54,21,35,54,190,195,25

50 DATA 50,175,205,28,189,58,0,190,60,50,0,190,254,2,192,33,42,190,34,92

60 DATA 52,201,221,33,91,170,17,0,1,205,234,169,33,61,190,34,10,171,195

70 DATA 133,170,58,122,170,254,12,40,7,62,167,50,117,102,24,5,62,167,50

80 DATA 250,138,195,0,128

COMMODORE

1 REM Vies infinies pour FREDDY HARDEST

10 FOR I=415 TO 458:READ A:POKE I,A-5:NEXT:SYS 415

20 DATA 37,49,252,37,113,250,174,37,146,207,7,174,186,146,208

30 DATA 7,174,6,146,209,7,101,146,260,260,174,200,146,141,6

40 DATA 174,6,146,142,6,101,174,178,146,28,186,81,14,133

SPECTRUM

1 REM Vies infinies sur FREDDY HARDEST

10 CLEAR 45000 : FOR I=32768 TO 32919

20 READ A : POKE I,A-5 : NEXT F

30 LOAD ""CODE : RANDOMIZE USR 32768

40 DATA 226,38,139,133,222,11,11,222,226,115

50 DATA 5,226,107,6,226,83,7,11,5,22,5,130,242

60 DATA 181,38,112,133,6,12,5,242,181,35,236

70 DATA 150,5,130,226,40,236,40,226,40,222,21

80 DATA 222,222,38,124,237,22,172,256,6,35,8

90 DATA 242,181,38,5,205,39,194,259,67,200,55

100 DATA 202,259,38,83,133,39,153,259,200,174

110 DATA 259,38,5,205,22,202,259,6,16,6,242,181

120 DATA 180,55,69,260,38,118,133,22,222,67,29

130 DATA 55,242,181,200,202,259,54,182,180,200

140 DATA 42,133,258,38,63,97,242,91,38,93,44

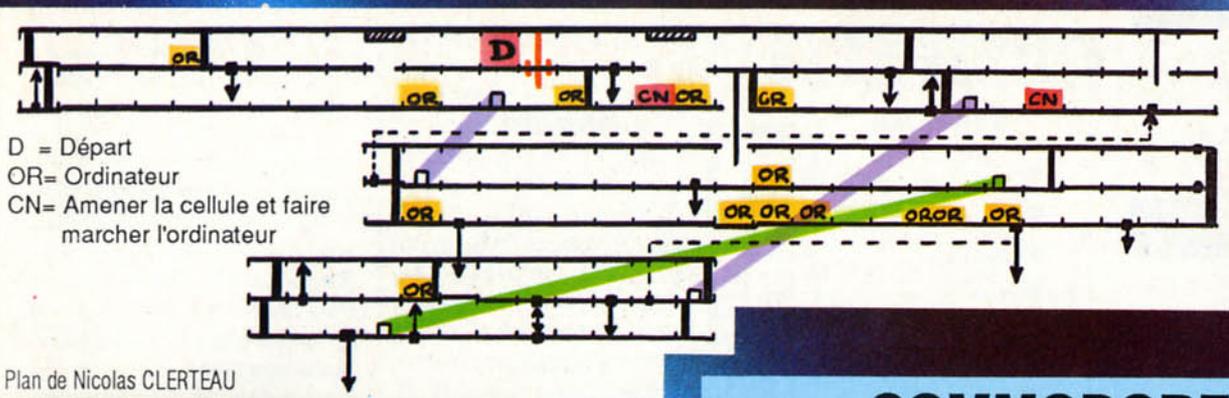
150 DATA 222,67,29,55,10,249,54,228,101,200,5

160 DATA 96,23,229,21,39,229,41,119,229,17,131

170 DATA 229,19,145,229,30,181,229,18

COMMODORE

Le code pour accéder à la
deuxième partie est : 25425



2^{ÈME} PARTIE : SOLUTION

Après avoir donné le code de la seconde partie, Freddy se retrouve dans une base au coeur de la planète. Pour s'enfuir, il devra prendre l'un des 4 vaisseaux qui se trouvent au 4^{ème} niveau (RE=red, WH=white, BL=blue, GR=green). Mais auparavant il devra mettre une cellule nucléaire dans celui-ci, le préparer à l'hyperespace et connaître le code du pilote. Pour mettre la cellule, il faut d'abord trouver un carré vert avec un «N» dessus : il y en a 4 en tout, et leur position est tirée au hasard à chaque partie. Après l'avoir trouvée, Freddy la déposera automatiquement s'il passe sur l'une des 2 dalles marquées «N», et il suffira alors de manoeuvrer l'ordinateur qui se trouve à côté pour l'intégrer au vaisseau. Bon, voilà déjà une bonne chose de faite. Maintenant, Freddy doit essayer un à un tous les autres ordinateurs du plan, car leur fonction est tirée au hasard à chaque fois, afin d'obtenir sur le petit écran de droite l'inscription «<une couleur> on to hyper space», ce qui signifie que le vaisseau en question est préparé à l'hyper espace, et également «<couleur> pilote code:<un code>». Ce code peut-être ARTEX, AUDAX, FENIX ou BORAX, et devinez quoi... et oui, leur répartition est tirée au hasard à chaque partie (ça devient une habitude!). Si vous ob-

tez «Out Of Order», pas de chance : l'ordinateur est hors service, il faut en chercher un autre...

Une fois, ces trois actions accomplies (attention: elles doivent correspondre au même vaisseau. Pour plus de sécurité, il est préférable de le faire pour plusieurs vaisseaux: dès que Freddy en a fini avec un seul, il peut partir), Freddy n'a plus qu'à se rendre au vaisseau (faire «haut» (lorsqu'il est au dessus du vaisseau et au milieu de l'écran) et à entrer le code

Gilles BLANCHARD.

COMMODORE

```
1 REM Vies infinies sur FREDDY HARDEST II
10 FOR I=415 TO 458:READ A:POKE I,A-5:NEXT:SYS 415
20 DATA 37,49,252,37,113,250,174,37,146,207,7,174,186,146,208
30 DATA 7,174,6,146,209,7,101,146,260,260,174,200,146,141,6
40 DATA 174,6,146,142,6,101,174,178,146,139,158,81,14,133
```

AMSTRAD

```
1 REM Invulnérabilité pour FREDDY HARDEST II version Disquette
10 FOR i=&A000 TO &A0DF:READ a$:POKE i,VAL("&" + a$):NEXT
20 MODE 0:BORDER 0:FOR i=0 TO 15:READ a$:INK i,VAL("&" + a$):NEXT
30 CALL &A0D2
40 DATA 21,00,C0,16,0A,01,41,20,CD,4C,03,21,00,04,16,1E
50 DATA 01,41,52,CD,4C,03,00,00,00,21,00,04,01,00,A4,7E
60 DATA EE,E5,77,23,0B,78,B1,20,F6,00,00,00,00,00,00,00
70 DATA 21,E0,85,36,00,23,36,00,23,36,00,00,00,00,00,00
80 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,C3,00,80,ED,43,D2,03
90 DATA 22,D4,03,1E,00,ED,53,D6,03,0E,07,CD,0F,B9,CD,45
100 DATA C0,01,7E,FA,3E,01,ED,79,01,7E,FB,3E,4C,CD,5C,C9
110 DATA AF,CD,5C,C9,3A,D7,03,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,3A,D2
120 DATA 03,CD,5C,C9,3E,02,CD,5C,C9,3A,D2,03,CD,5C,C9,3E
D3,03,3D,32,D3,03,C8,3A,D2,03,3C,32,D2,03,FE,4A
160 DATA 20,A6,ED,5B,D6,03,14,ED,53,D6,03,3E,41,32,D2,03
170 DATA 18,8C,21,00,a0,11,00,03,01,00,01,ed,b0,c3,00,03
180 DATA 0,a,1a,c,18,9,12,10,14,1,2,b,8,f,3,6,0
```

SPECTRUM

```
1 REM Vies infinies sur FREDDY HARDEST II
10 CLEAR 45000 : FOR I=32768 TO 32919 : READ A
20 POKE I,A-5 : NEXT I
30,LOAD ""CODE : RANDOMIZE USR 32768
40 DATA 226,38,139,133,222,11,11,222,226,115
50 DATA 5,226,107,6,226,83,7,11,5,22,5,130,242
60 DATA 181,38,112,133,6,12,5,242,181,35,236
70 DATA 110,5,130,226,40,226,40,226,40,222,21
80 DATA 222,222,38,124,237,22,172,256,6,35,8
90 DATA 242,181,38,5,205,39,194,259,67,200,55
100 DATA 202,259,38,83,133,39,203,259,200,174
110 DATA 259,38,5,205,22,202,259,6,16,6,242
120 DATA 181,180,55,69,260,38,118,133,22,222
130 DATA 259,6,27,5,242,181,200,202,259,54,182
140 DATA 180,200,42,133,258,38,63,97,242,91,38
150 DATA 93,44,222,67,63,55,97,241,54,260,102
160 DATA 200,5,96,22,229,21,38,229,41,118,229
170 DATA 17,130,229,19,144,229,30,180,229,18
```



AMSTRAD

DRILLER

Solution de la 2ème partie

Secteur 10: Alabaster

Tire sur l'interrupteur du mur Sud. Ceci, en coordination avec les interrupteurs activés dans les secteurs Niccolite, Quartz et Opal, permet de pénétrer dans le côté clair.

Pour installer la foreuse au fond de la piscine, tire plusieurs fois sur l'eau, ce qui aura pour effet de l'évaporer. Pour descendre dans la piscine, après évaporation de l'eau, un escalier fera son apparition sur sa paroi Sud. Coordonnées de forage: 4496, 4096. Direction: OUEST

Secteur 11: Opal

Tire sur l'interrupteur du mur Sud. Ceci, en coordination avec les interrupteurs activés dans les secteurs Niccolite, Quartz et Alabaster, permet de pénétrer dans le côté clair. Les coordonnées qui figurent sur le tableau d'affichage correspondent à la position de la foreuse. Elles diffèrent de celles qui apparaissent ci-dessous car la foreuse est située à l'avant du véhicule.

Coordonnées de forage: 7394, 7744. Direction: EST

Secteur 12: Quartz

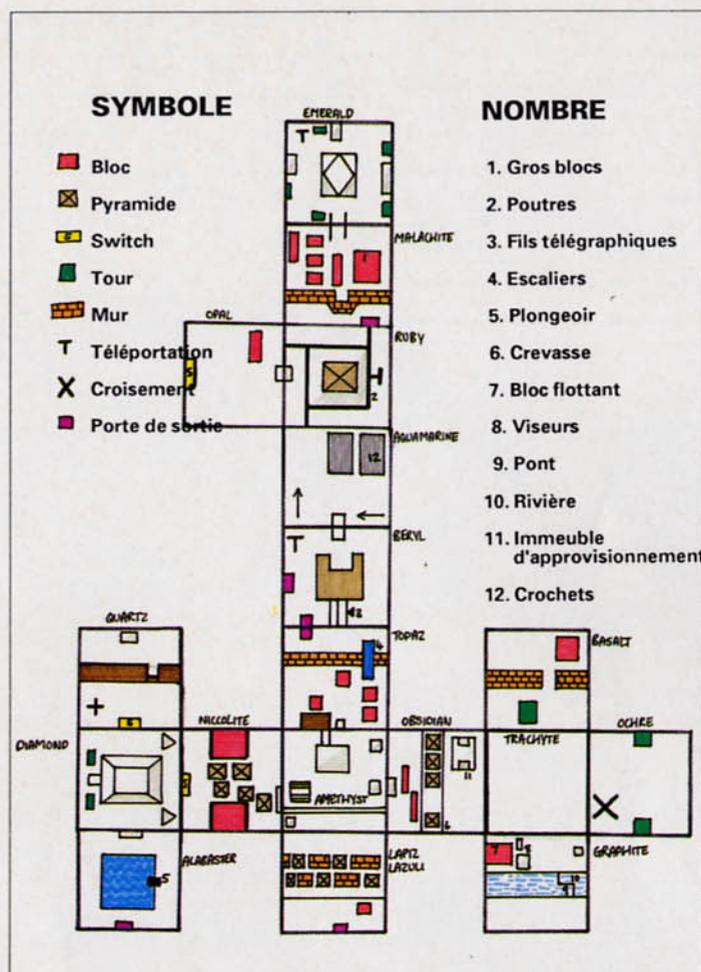
Tire sur l'interrupteur du mur Sud. Ceci, en coordination avec les interrupteurs activés dans les secteurs Niccolite, Opal et Alabaster, permet de pénétrer dans le côté clair.

Au-dessus du garde apparaît un bloc soutenu grâce à un câble. Tire sur ce câble pour le sectionner et écraser le garde. Laisse-toi glisser le long du bloc pour passer de l'autre côté du mur.

Coordonnées de forage: 2768, 1792. Direction: OUEST

Secteur 13: Diamond-Le côté clair

Pour entrer dans ce secteur, il te faudra activer les interrupteurs dans les quatre secteurs environnants (Alabaster, Niccolite, Opal et Quartz). Quand tous



les interrupteurs seront abaissés et quand les quatre lumières du mur Sud d'Opal auront disparu, traverse le côté du secteur pour pénétrer dans Diamond. Tire sur les gardes pour assurer ton entrée dans le tunnel. Une fois à l'intérieur, tire sur le cristal 25 fois avant d'y pénétrer. Le cristal disparaîtra ainsi que le bâtiment principal ne laissant que le tunnel. Cette opération est nécessaire pour le placement de la foreuse. Pénètre les Mega-cristaux pour gagner de l'énergie et acquérir des boucliers.

ATTENTION: Le pouvoir des cristaux est limité!!!

Coordonnées de forage: 4096, 3472. Direction: Face au mur du fond.

Secteur 14: Obsidien

Tire sur les attaquants postés en sentinelles afin de les neutraliser. Pour faire tomber la large plaque et boucher ainsi la crevasse, tu as le choix entre tirer sur cette plaque ou rentrer dedans. Tire sur les cristaux situés dans la crevasse pour gagner des points.

A l'intérieur de la hutte: Pour y pénétrer, deux accès:

soit l'évidente porte frontale, soit la porte arrière, dissimulée mais plus sûre. Attention, cette dernière n'est qu'une entrée! Tire sur les cristaux pour gagner des points.

Coordonnées de forage: 6656, 6306. Direction: NORD

Secteur 15: Basalt

Pour gagner un maximum de points, tire sur la tour, de haut en bas. Pénètre le fond du tunnel, situé à gauche de l'entrée du secteur, pour parvenir au tunnel caché au bout duquel se trouve un interrupteur. Pour placer la foreuse, contourne le grand bloc afin de découvrir la marche cachée permettant l'accès à la plateforme.

Coordonnées de forage: 0930, 2240. Direction: OUEST

Secteur 16: Ochre

Pour le champs de force, actionne les interrupteurs dans les secteurs Graphite et Malachite. La neutralisation des gardes ne peut se faire qu'au prix d'un tir très précis.

Tire sur l'interrupteur pour le rendre opérationnel (cf Entrée du côté sombre).

Coordonnées de forage: 1808, 6720. Direction: OUEST

Secteur 17: Graphite

Pour traverser la rivière d'acide, dirige-toi vers l'est où tu trouveras un passage.

Rentre dans le petit cube pour éteindre le champ de force du secteur Ochre. Il faut aussi actionner l'interrupteur du secteur Malachite. Aligne les objets de forme bizarre comme s'ils étaient un viseur et tire sur le mur pour faire apparaître l'interrupteur; tire sur celui-ci pour l'actionner. Pour détruire la plaque flottante, il te faudra entrer en collision avec elle. Alors, tu pourras procéder à l'installation de la foreuse.

Coordonnées de forage: 1680, 6336. Direction: OUEST

Entrée du côté sombre

Pour entrer dans ce dernier secteur, il faut avoir actionné les interrupteurs dans les secteurs Basalt, Ochre et Graphite. Il faut aussi avoir mis en place les 17 autres foreuses d'où le 17 sur le mur dans le secteur Obsidien. Ces deux tâches accomplies, un interrupteur apparaîtra dans Obsidien, permettant la destruction de son mur nord, et ouvrant l'accès au côté sombre.

Secteur 18: Le côté sombre-Trachyte

Pour pénétrer le champ de force, il faut que tu t'y engages de plein front et que tu progresses ainsi à un angle de 45° face à ta droite. Avec le changement de la tonalité, remets-toi tout droit et progresse normalement. Une fois dans le champ de force, il faut te positionner de sorte que seuls soient visibles dans le carré les cristaux concentrateurs de droite et de bas ainsi que le cristal principal central. Enfin, tire sur le cristal concentrateur du bas, ensuite sur le cristal principal central, puis sur le cristal concentrateur de droite et finalement sur la terre pour détruire le générateur et permettre la mise en place de la foreuse.

Coordonnées de forage: 4496, 6912. Direction: Vers la gauche.

HYDROFOOL

Il faut utiliser :

- Le crochet contre le poisson-loup.
- Le harpon contre la baleine.
- Le fer à cheval contre l'hippo-campe.
- La cuillère contre la méduse.

INDIANA JONES

Tu charges la 1ère partie du jeu. Quand le message STOP TAPE : DO NOT REWIND apparaît, tape JIMBO et il te donnera des vies infinies. Appuie sur le bouton qui sert à tirer pour commencer le jeu et si tu ne veux pas chercher les entrées ou les autres étapes du jeu, tape le 3 et l'ordinateur continuera avec les étapes suivantes.

RAMPAGE

Si tu veux voir un tas de villes et même toutes les villes du monde, suis les étapes suivantes et avec un peu de pratique tu y arriveras sans problème. N'oublie pas que le jeu ne se termine que lorsque toutes les bestioles seront mortes au moins une fois. Tant que l'une des trois n'est pas morte, les autres mourront sans que pour autant le jeu ne soit fini. Lorsque les bonshommes tomberont du dirigeable, tu devras déplacer Georges (le gorille) jusqu'à la partie droite de l'écran, ainsi il restera toujours immobile. Il faut placer 2 joueurs en face de lui pour le protéger des balles tandis que l'autre détruit les immeubles. Si vous arrivez à détruire tous les immeubles alors que votre énergie est réduite au minimum, vous pouvez vous jeter très vite dans l'eau, pour que l'énergie arrive à zéro. Ainsi vous pourrez commencer la ville suivante avec un maximum d'énergie. Il ne faut pas oublier que tout ceci n'arrive jamais à George et que s'il est tué c'est la fin du match. S'il n'y a pas d'eau, vous pouvez essayer de tenir jusqu'à l'écran suivant ou si vous préférez, vous collez les uns contre les autres pour réduire l'énergie à zéro, le plus vite possible.

RANARAMA

- Le glyphe de pouvoir ne marche pas sur les générateurs. -

N'utilise un glyphe de voyage que si tu possèdes des runes d'un haut niveau. - Si tu n'as pas le pouvoir magique de vision, utilise le glyphe de vision pour trouver les portes cachées - Ne te préoccupe pas d'avoir un glyphe de pouvoir plus élevé qu'un autre. - Essaie de finir chaque niveau avant de le quitter. - Améliore toujours ton pouvoir de défense avant celui d'attaque. - L'invisibilité est la meilleure défense.

- S'il ne te reste plus beaucoup de runes, évite de jeter un sort car tu pourrais ne pas en avoir suffisamment pour obtenir de la puissance. - Ne choisis aucun sort d'un niveau supérieur à ton sort de puissance. - Si ton pouvoir s'épuise, va voir un glyphe de sorcellerie et vérifie que ton sort de puissance est au-dessus de mortel. S'il s'épuise trop rapidement, procure toi un sort de puissance plus élevé.

- Essaie de nettoyer la salle de ses monstres avant d'engager un combat rituel avec un sorcier.

- Durant un combat rituel, bouge de gauche à droite. Si tu es vainqueur, prends garde à ne pas quitter la salle ou tu perdras tous tes runes.

TEMPEST

Nombre de vies pour le joueur 1 : POKE &1EA1,Nb
Nombre de vies pour le joueur 2 : POKE &27A4,Nb

TRANTOR THE LAST STORMTROOPER

Energie infinie :
POKE &247E,&C9

WHO DARES WINS II

Vies infinies :
POKE &80C1,Ø
POKE &831A,Ø

Vies infinies pour CPC 664 :
POKE &60C1,Ø
POKE &631A,Ø

ZYNAPS

Vies infinies :
POKE &654D,Ø
POKE &654E,Ø
POKE &654F,Ø
Invulnérabilité :
POKE &565D,&C9

SPECTRUM

GRYZOR

Nombre de vies (1-225) :
POKE 33Ø15,Nb

HEAD OVER HEELS

Surprise Bizarre :
POKE 43338,Ø
POKE 43346,Ø

HUNDRA

Vies infinies :
POKE 42533,58
POKE 42826,58
Invulnérabilité :
POKE 42478,Ø
Un cristal à ramasser pour finir le jeu :
POKE 37684,195

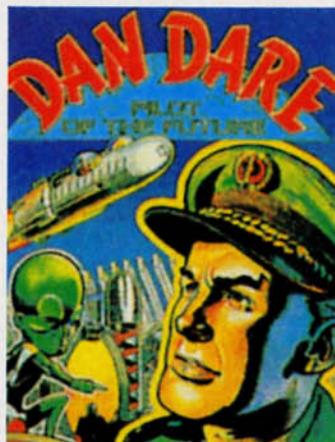
I BALL II

Nombre de vies (Ø-99):
POKE 43384,Nb
Super tire (Ø-4):
POKE 43394,Nb
Execution :
RANDOMIZE USR 4335Ø

COMMODORE

DANDARE

Pour retrouver son chemin depuis la prison, il serait plus pratique de dessiner un plan.
H = HAUT
B = BAS
D = DROITE
G = GAUCHE
D, D, B, D, D, D, sortir de la prison, B, B, D, prendre la première pierre, G, H, G, ne pas détruire le système de tir automatique, G, G, B, B, G, (dépo-



ser la pierre), D, H, H, D, D, D, B, D, (ici se trouvait la première pierre) H, D, D, D, D, B, B, B, D, (deuxième pierre), 10°G, H, G, (déposer la pierre) D, 2°H,

3°D, B, D, (emplacement de la première pierre) H, 5°D, H, 2°D, au quatrième ascenseur en bas, D, B, (chercher la pierre) G, 2°H, G, B, (emplacement de la deuxième pierre) en arrière, livrer la pierre, (10°G, H, G.) D, H, 3°G, H, 2°G, 2°B, 3°G, B, (chercher la pierre) en arrière, livrer la pierre et la poser contre le mur jusqu'à ce que le prisonnier commence à se lever, et que l'invitation d'aller au "TOP OF THE ROCKET" apparaisse, D, B, G, jusqu'au bout du chemin, dégager la cage d'ascenseur et H.

BUBBLE BOBBLE



FRUIT et PIERRES PRECIEUSES : les objets en forme de cône ou de dôme donnent droit à un énorme fruit ou à une grosse pierre précieuse. Les bulles que tu auras pompé par douzaines, avant de faire exploser la dernière brute, se métamorphosent en fruits ou pierres précieuses avec l'apparition du principal.

NIVEAUX : le niveau 20 (si tu y parviens sans perdre de vie) ouvre sur l'écran de bonus; idem pour les niveaux 30, 40, 50, etc.

ATTENTION ! dans un jeu à deux, un seul des joueurs pourra se permettre de perdre une vie.

FEUD

Vies infinies :
POKE 164Ø4,15
POKE 17591,1-4Ø
Execution :
SYS 16384

FLYING SHARK

Vies infinies :
POKE \$1BFE,\$AD
POKE \$1CØ1,\$AD
Bombes infinies :
POKE \$3216,\$AD
Tir rapide :
POKE \$1F84,6Ø

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

GAME OVER

Vies infinies :
POKE 15244,234
POKE 15245,234
Execution :
SYS 2304

THUNDERCATS

Vies infinies :
POKE 35088,173
Execution :
SYS 2061

THE SENTINEL

Pour avoir une vision au rayon-x :
POKE 1212,12
POKE 9462,173
Execution :
SYS 16128

AMIGA

DEFENDER OF THE CROWN

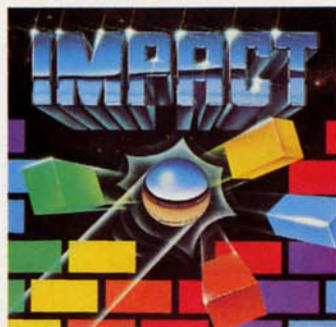
En commençant par le château près du Pays de Galles, dirige-toi vers le château en Cornouaille et prends-le. En coupant l'armée du château tu dois arriver à l'investir. N'oublie pas de faire appel à Robin à ce moment. Le seul risque est que ton château puisse être attaqué pendant ce temps. Si tu captures le château, le reste devrait être facile.



Ne t'occupe pas des maladies, ni du feu quand tu attaques un château. Efforce-toi de détruire le plus de murs possible. Si la situation semble être compromise, fait une joute. C'est risqué, mais ça peut être le seul moyen de sauver le jeu en gagnant des terres.

IMPACT

Tu peux te fixer deux objectifs : les points, ou le progrès. Les points s'accumulent en ramassant les agrafes tournoyantes et en prenant les points bonus à la fin d'un écran.



Le progrès arrive en utilisant les agrafes pour obtenir des pouvoirs supplémentaires qui t'aideront à suivre le niveau plus facilement. Voici les codes pour avoir accès aux différents tableaux: gold, fish, wall, plus, head, fork, road, et user pour les écrans définis par le joueur.

GUILD OF THIEVES

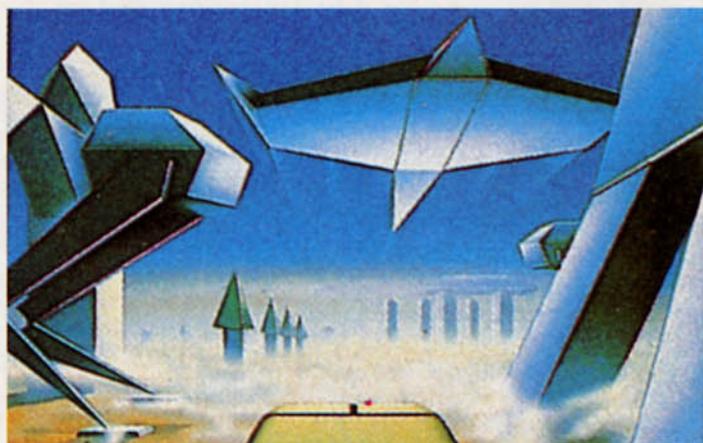
Pour traverser la chambre aux dalles colorées en partant de la dalle noire, il faut suivre en sens inverse les couleurs de l'arc-en-ciel (violet-indigo-bleu-vert-jaune-orange-rouge) puis se diriger vers la dalle blanche. Notons que WOBNIAR est une inversion de RAINBOW. Pour retourner à travers la chambre, il suffit d'inverser l'ordre. Pour t'introduire dans la banque de Kerovnia, tu devras placer tous les trésors dans un coffre de nuit. Le signe à l'extérieur de la banque variera suivant l'importance des trésors déjà entreposés. La pioche est utilisée pour prélever des échantillons de minéraux du rocher qui se trouve à côté de la chute d'eau.

ARKANOID

Henri REBOULLET a bien mérité ses 50F pour ce super truc: En QWERTY, appuie sur <espace> et tape DSIMAGIC, quand la gelule descend et ensuite tape les lettres d'option :
B = changement de tableau
C = glue
D = 3 billes
E = Grande raquette
F = dernier tableau
L = tir
S = ralentir la balle

ATARI

STARGLIDER



Si l'on entre en collision avec certains objets au lieu de les atteindre au laser, on obtient plus de points. Ceci n'est pas valable pour les missiles, mines, etc.... Le tableau ci-dessous indique la répartition des points. Si tu tournes tout de suite à gauche, en sortant de la première base, d'environ 180°, tu apercevras le Starglider n°1. Si tu le descends, tu gagneras 2.000 points.

OBJET	Laser	Collision
Drone	500	850
ATV	100	250
Tank	200	350
Bute Fighter	120	500
Skim Fighter	250	550
Juno Cannon	400	800
Lotus Starfighter	290	600
Tri-launcher	200	410
Pyramid launcher	275	450
Laser base	50	50

ELIMINATOR

Pour avoir des vies infinies, il suffit de prendre un éditeur de secteur et d'éditer «ELIMINATOR.JMP». Chercher 33FC0003 et le remplacer par: 33FC00FF

PLUTOS

Pour avoir des vies infinies, avec un éditeur de secteur édi-

tez "PLUTOS.PRG". Cherchez 33FC0003 et remplacez par 33FC00FF

METROCROSS

Pour avoir des vies infinies, avec un éditeur de secteur il faut éditer le programme de chargement pour METROCROSS dans le dossier auto. Puis chercher les valeurs hexadécimales 5379 et les remplacer par 8000.

OOOPS!!!

Vous avez été très nombreux à nous signaler 2 erreurs dans nos listings du 1er numéro.

Dans le listing BUBBLE BOBBLE de la page 8.
Il faut changer le "CALL &A000=0" de la ligne 40 par "CALL &A000:VERI=0"
il faut aussi changer le "veri+a" de la ligne 250 par "VERI=VERI+A"
Dans le listing ARKANOID de la page 12.
Il faut changer le numéro de la ligne 100 et mettre 95 et remplacer tous les points de cette même ligne par des virgules.



**TU
PROGRESSES,
DE MODULE EN
MODULE, AVEC
CETTE SEMAINE
LES ADVERSAIRES
ET LES
COLLISIONS.
L'ENSEMBLE VA
TOURNER.
ENCORE UN TOUT
PETIT PEU DE
TRAVAIL ET TU VAS
BIENTOT POUVOIR
JOUER.**



PAR FRANÇOIS LE GRIGUER

J'APPRENDS



LES INSTRUCTIONS DES SEQUENCES ET SOUS-PROGRAMMES

- 1760** Déclaration des coordonnées x et y de l'engin joueur
- 1780** Définition d'un nombre aléatoire mini = 3 et maxi = 20 pour y jou
- 1800** Déclaration des variables et constantes suivant notre tableau de la semaine dernière
- 1860** Boucle de programme pour la mise à zéro de x en fichier advers
- 1900** code = 1 = fuite adversaires
- 1910** Initialisation chrono n° 0 pour l'inversion fuite/attaque
- 1920** Couleur du fond = fuite adversaires
- 1930** Initialisation du chrono n° 1 pour l'augmentation des adversaires
- 1940** Initialisation du chrono n° 2 pour l'exécution du bonus
- 1950** Effacement écran et affichage 25 lignes/40 caractères/4 couleurs

JOYSTICK ATTACK

UN CONDENSE DU BASIC

Ton manuel basic est assez volumineux, mais tous les mots-clés ne t'intéressent pas forcément, certains s'utilisent plus rarement. Voici la liste à connaître obligatoirement et que tu as déjà vue dans JOYSTICK-ATTACK pour une bonne part:

AFTER	FOR	MEMORY	PRINT
AUTO	GOSUB	MODE	RANDOMIZE
BORDER	GOTO	MOVE	READ
CALL	HIMEM	MOVER	RELEASE
CAT	IF	NEW	REM
CHR\$	INK	NEXT	REMAIN
CLS	INKEY	ON GOSUB	RENUM
DATA	INKEYS	ON GOTO	RESTORE
DELETE	INPUT	ON BREAK	RETURN
DIM	INT	GOSUB	RND
DRAW	JOY	PAPER	RUN
DRAWR	KEY	PEEK	WEND
EDIT	KEYDEF	PEN	WHILE
ENT	LIST	PLOT	WINDOW
ENV	LOAD	PLOTR	WINDOW
EVERY	LOCATE	POKE	SWAP

Petit à petit tous ces termes vont te devenir familier. Tu sauras, pour chaque mot-clé, ce qu'il signifie, qu'elle est sa fonction. Tu seras en mesure de définir instantanément, le mot-clé à choisir en fonction de la ligne BASIC en cours. Tout cela c'est le but de J'APPRENDS.

```

170 ' INIT DEBUT PARTIE
180 GOSUB 1760
190 ' INIT TABLEAU DE BORD
200 GOSUB 2110
210 ' GESTION ENGIN JOUEUR
220 GOSUB 2180
230 RUN
1730 .....
1740 ' INIT DEBUT PARTIE JOUEUR/ADVERSAIRES
1750 .....
1760 xjou=4:SPEED INK 1,1
1770 mini=3:maxi=20
1780 GOSUB 770
1790 yjou=nombre
1800 bordf=15
1810 fond0=13:fond1=11
1820 point=100:pointm=300
1830 bonus=1000
1840 vies=20:score=0:adv=0
1850 advmax=1
1860 FOR j=1 TO 5:advers(j,1)=0:NEXT j
1870 vpoint=point
1880 tbonus=1500
1890 pladv=1000
1900 code=1
1910 AFTER 400,0 GOSUB 3110
1920 INK 0,fond1
1930 EVERY pladv,1 GOSUB 3160
1940 AFTER tbonus,2 GOSUB 2980
1950 MODE 1
1960 engjou$=CHR$(231)
    
```

1960 Déclaration des constantes pour l'affichage et l'effacement du joueur et des adversaires
 2000 Fin de séquence
 2100 Séquence d'initialisation du tableau de bord en bas d'écran
 2110 n° d'INK particuliers pour PEN et PAPER
 2120 Affichage des Libellés et des variables vies et scores (1)
 2130 Affichage du score par sous-programme
 2140 Fin du sous-programme
 2170 Séquence gestion de l'engin du joueur
 2180 JOY (0) = mot-clé qui donne la valeur du joystick 0
 2190 si = 0 pas de commande du joystick. Suite en affichage
 2200 si > 10 indique l'utilisation de FIRE. Soustraire 16 et retour sur le test
 2210 tu pourrais écrire 1 ligne de test par valeur mais ON GOTO simplifie l'écriture. GOTO (branchement) s'effectue au premier numéro de ligne si jy = 1 au 2ème jy = 2... au 10ème si jy = 10
 2250 Afficher l'engin joueur et fin de séquence
 2290 Tester la limite de déplacement. Si impossible suite en affichage sinon effacer la position en cours et mettre à jour y jou
 2330 Principe identique à la ligne 2290
 2370 Soustraire la valeur joystick droite (8) pour le cas des diagonales (2 ordres simultanés). Test et Maj même principe qu'en 2290. Retour en test de jy (2190) pour un 2ème ordre éventuel.
 2410 Principe identique à la ligne 2370.
 2960 sous-programme exécuté suivant le chrono n° 2
 2980 Augmentation du prochain délai
 2990 Initialisation du nouveau délai
 3000 Affichage. La valeur = bonus * adv (1000 * nb. adversaires)
 3010 MAJ de score + valeur du bonus
 3020 Boucle de tempo pour temps d'affichage
 3030 Effacer BONUS à l'écran
 3040 Déclarer v point avec la valeur point m
 3050 Afficher le nouveau score
 3060 Fin du sous-programme
 3080 Sous-programme exécuté suivant le chrono n° 0
 3110 Si le code = 1 alors le code = 0 et le fond = fond 0 sinon le code = 1 et le fond = fond 1
 3120 Initialiser le nouveau délai en utilisant les variables xjou et yjou pour varier
 3140 Sous-programme exécuté suivant le chrono n° 1
 3150 Ajouter 1 à la variable advmax si < 5
 3180 sous-programme pour l'affichage de la valeur du score dans le tableau de bord
 3200 Afficher avec les couleurs PEN et PAPER du tableau de bord et rétablir les couleurs d'origine
 3220 sous-programme pour l'affichage du nombre de vies dans le tableau de bord
 3240 Mêmes précautions que pour l'affichage du score

HOT LINE

La solution pratique à vos problèmes
 Chaque semaine, cette nouvelle rubrique vous proposera l'astuce, le conseil, ou la solution pour vous aider à résoudre vos problèmes.

JOYSTICK Hebdo, s'est entouré d'une équipe de programmeurs qui examinera les questions les plus souvent posées et les problèmes que vous rencontrez sur les listings de "JEUX CRACK" ou dans votre programmation sur notre initiation ainsi que sur les différents langages machine. Nous nous efforcerons d'y apporter une solution accessible à tous. Mais cette rubrique est avant tout la vôtre. Nous publierons également les trucs et astuces issus de votre expérience.

Alors, partagez vos connaissances et écrivez-nous nombreux.

JOYSTICK Hebdo
HOT LINE
 177, rue St Honoré
 75001 Paris

1970 engz\$=" «
 1980 adv\$=CHR\$(232)
 1990 adz\$=" «
 2000 RETURN
 2080
 2090 ' INIT TABLEAU DE BORD
 2100
 2110 LOCATE 3,24:PEN 1:PAPER 3
 2120 PRINT» VIES «;vies;»SCORE HIGH»;score(1)
 2130 GOSUB 3200
 2140 RETURN
 2150
 2160 ' GESTION ENGIN JOUEUR
 2170
 2180 jy=JOY(0)
 2190 IF jy=0 THEN 2250
 2200 IF jy>10 THEN jy=jy-16:GOTO 2200
 2205 dir=jy
 2210 ON jy GOTO
 2290,2330,10,2410,2410,2410,10,2370,2370,2370
 2220 '
 2230 ' afficher engin joueur
 2240 '
 2250 LOCATE xjou,yjou:PRINT engjou\$:RETURN
 2260 '
 2270 ' joy=1 monter
 2280 '
 2290 IF yjou <5 THEN 2250 ELSE LOCATE xjou,yjou:PRINT engz\$:yjou=yjou-3:GOTO 2250
 2300 '
 2310 ' joy=2 descendre
 2320 '
 2330 IF yjou>19 THEN 2250 ELSE LOCATE xjou,yjou:PRINT engz\$:yjou=yjou+3:GOTO 2250
 2340 '
 2350 ' JOY=8 A DROITE
 2360 '
 2370 jy=jy-8:IF xjou>35 THEN 2190 ELSE LOCATE xjou,yjou:PRINT engz\$:xjou=xjou+3:GOTO 2190
 2380 '
 2390 ' JOY=4 A GAUCHE
 2400 '
 2410 jy=jy-4:IF xjou<6 THEN 2190 ELSE LOCATE xjou,yjou:PRINT engz\$:xjou=xjou-3:GOTO 2190
 2420
 2920 '
 2930 ' SOUS - PROGRAMMES
 2940 '
 2950
 2960 ' BONUS
 2970
 2980 tbonus=tbonus+100
 2990 AFTER tbonus,2 GOSUB 2980
 3000 LOCATE 12,12:PRINT»B O N U S «;bonus*adv
 3010 score=score+bonus*adv
 3020 FOR b=1 TO 300:NEXT
 3030 PAPER 0:LOCATE 12,12:PRINT» «
 3040 vpoint=pointm
 3050 GOSUB 3200
 3060 RETURN
 3070
 3080 ' INVERSION ADVERSAIRES
 3090 ' CODE 1=FUITE 0=ATTAQUE
 3100
 3110 IF code=1 THEN code=0:INK 0,fond0 ELSE code=1:INK 0,fond1
 3120 AFTER 100+(yjou+xjou)*4,0 GOSUB 3110:RETURN
 3130
 3140 ' AUGMENTER LE NOMBRE ADVERS MAXI
 3150
 3160 IF advmax=5 THEN RETURN ELSE advmax=advmax+1:RETURN
 3170
 3180 ' AFFICHER SCORE
 3190
 3200 LOCATE 22,24:PEN 1:PAPER 3:PRINT score:PEN 1:PAPER 0:RETURN
 3210
 3220 ' AFFICHER VIES
 3230
 3240 LOCATE 9,24:PEN 1:PAPER 3:PRINT vies:PEN 1:PAPER 0:RETURN
 3250
 3260

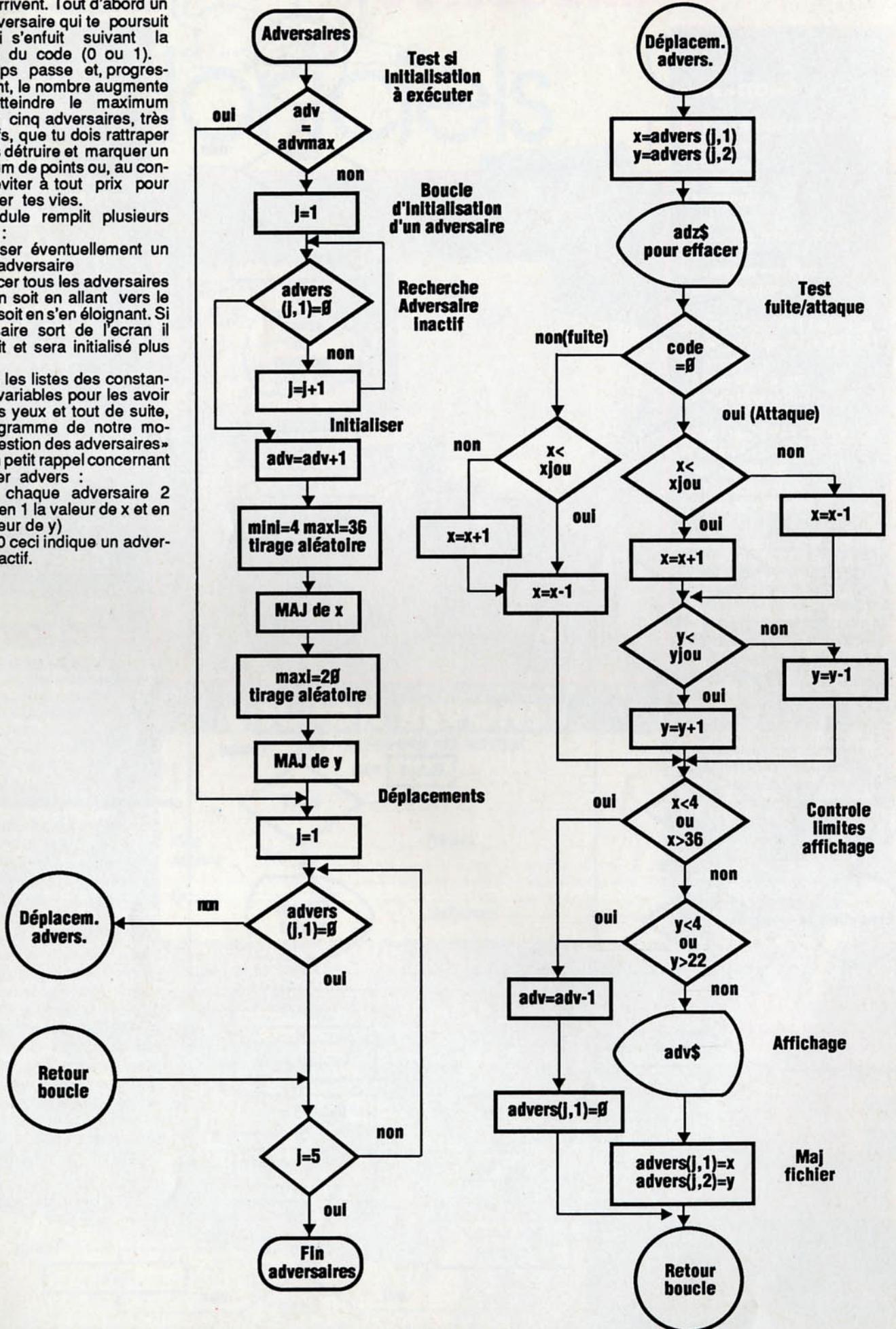
DES ADVERSAIRES AGRESSIFS

Tu n'es plus seul à l'écran les adversaires arrivent. Tout d'abord un petit adversaire qui te poursuit ou qui s'enfuit suivant la position du code (0 ou 1). Le temps passe et, progressivement, le nombre augmente pour atteindre le maximum fixé de cinq adversaires, très agressifs, que tu dois rattraper pour les détruire et marquer un maximum de points ou, au contraire, éviter à tout prix pour préserver tes vies. Ce module remplit plusieurs tâches :

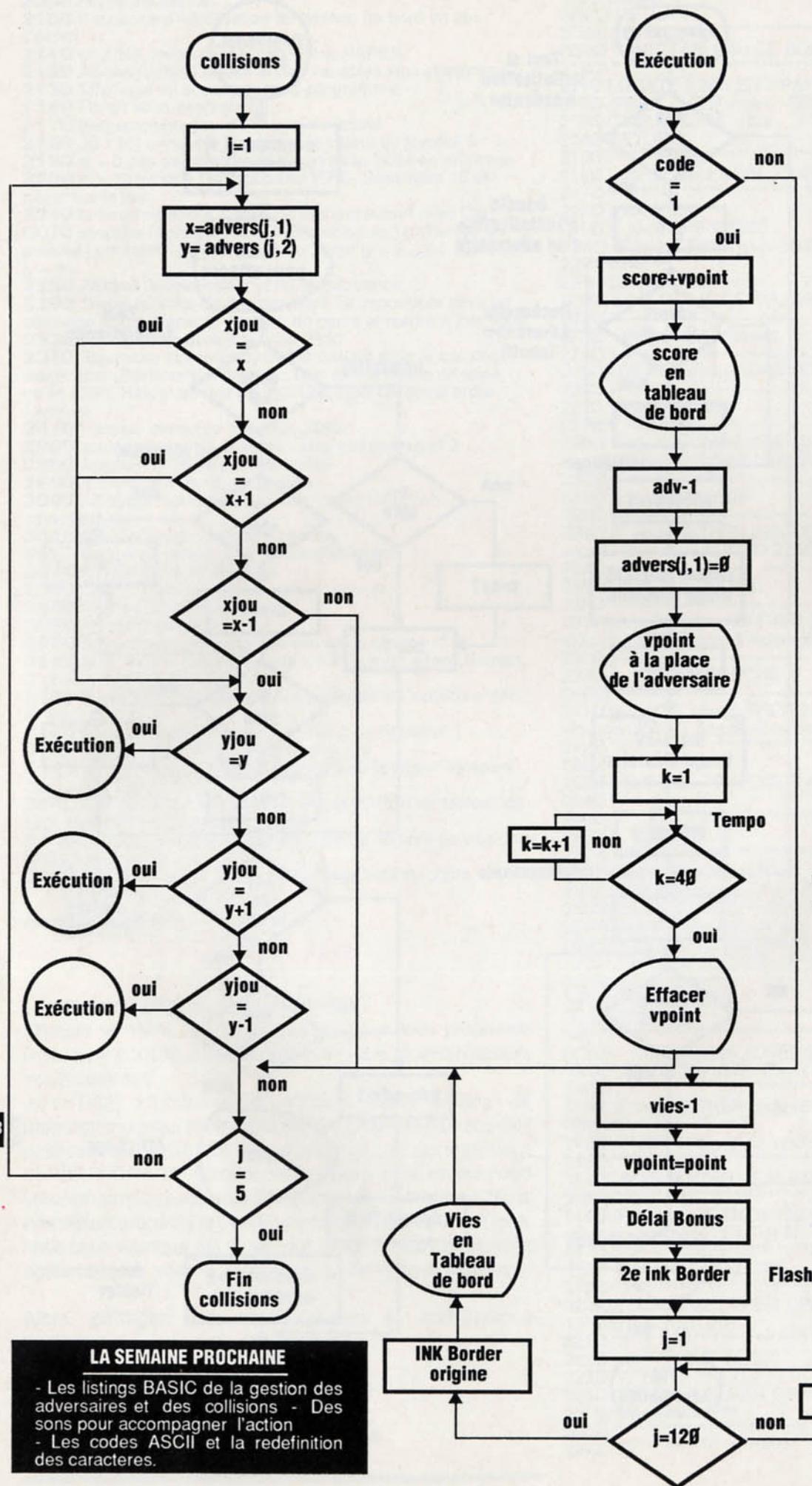
- Initialiser éventuellement un nouvel adversaire
- Déplacer tous les adversaires à l'écran soit en allant vers le joueur, soit en s'en éloignant. Si l'adversaire sort de l'écran il disparaît et sera initialisé plus tard.

Tu sors les listes des constantes et variables pour les avoir sous les yeux et tout de suite, l'ordinogramme de notre module «gestion des adversaires» avec un petit rappel concernant le fichier advers :

- pour chaque adversaire 2 zones (en 1 la valeur de x et en 2 la valeur de y)
- si x = 0 ceci indique un adversaire inactif.



LES COLLISIONS



Le joueur se déplace, les adversaires aussi, ton programme doit maintenant contrôler les collisions. Ces rencontres entre joueur et adversaires génèrent, suivant le code (attaque ou fuite) la perte d'une vie ou au contraire une augmentation du score. Le contrôle s'effectue ici par comparaison des coordonnées avec un nombre limité de tests. Comment va-t-on matérialiser ces collisions à l'écran ? Pour les gains, tu remplaces l'adversaire détruit par la valeur des points marqués pendant un cours instant.

La perte d'une vie donne un flash rapide de la bordure d'écran.

Voilà pour la partie visible mais n'oublie pas qu'une perte affecte le fonctionnement du bonus (défini pour une période de temps sans perte) et ramène la valeur des points au niveau de base, s'ils étaient multipliés depuis le précédent bonus. Il te reste, bien sûr, à prévoir l'affichage dans le tableau de bord des vies ou du score. Après cette séquence le programme principal doit tester le nombre de vies et s'il est égal à 0 la partie s'achève par GAME OVER. Rien de tel qu'un petit ordigramme pour schématiser la suite logique du module.

GAME OVER

Une toute petite séquence pour compléter ton jeu comme un «pro» lors de la fin de partie. Une page d'écran toute simple en mode 0 avec «GAME OVER» en plein milieu et tu prévois un tempo pour le temps d'affichage.

Le nombre de modules reste très limité et il faut impérativement que tu maîtrises bien l'ensemble, que tu saches où retrouver la mise à jour d'une variable, quel est le rôle d'une séquence, ou encore, à quoi correspond la valeur d'une constante. Tu dois te sentir à l'aise à n'importe quel endroit de ton programme et, si ce n'est pas le cas, revois l'ordigramme et le listing, tu deviens le programmeur et non plus, le spectateur qui entre un listing sans comprendre ce qu'il fait.

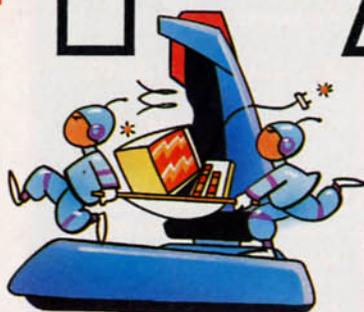
**Bien joystiquement vôtre
François LE GRIGUER**

LA SEMAINE PROCHAINE

- Les listings BASIC de la gestion des adversaires et des collisions - Des sons pour accompagner l'action
- Les codes ASCII et la redefinition des caracteres.

joystick

secours



Mission impossible.. ?

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

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

QUESTIONS

LAST NINJA

David. Q.10092
Comment passer la dernière phase du jeu ? Un dragon me tue en me crachant du feu.

LAST NINJA

François. Q.10093
Que faut-il faire pour être invulnérable ?

DANDARE

Bernard. Q.10114
Comment « pauser » le jeu ?

ROAD BLASTER

Mohamed. Q.10115
J'aimerais connaître des trucs sur Road Blaster sur Commodore.

GHOST BUSTERS

Christophe. Q.10116
Comment avoir plus d'argent au début du jeu ?

BONECRUNCHER

Alice. Q.10117
Quels sont les codes ?

TERRAMEX

Simon. Q.10122
Comment faire pour ne pas retomber trop loin, ni trop prêt lorsqu'on est dans le canon (sur CPC 6128) ?

QUETE DU CHEVALIER

Nicolas. Q.10123
Je suis bloqué après avoir pris la bac, je n'arrive pas à passer la fissure dans le roc. (Spectrum)

AGENT X2

Marc. Q.10124
Qui peut me donner les mots de code pour la 2ème et 3ème partie version Spectrum ? Merci d'avance.

S.O.S

Jean Bernard. Q.10125
Je voudrais acheter un lecteur 5" 1/4, mais je ne les connais pas. J'aimerais savoir ceux qui existent, ce qu'ils valent, comment se raccordent ils sur 6128.

ZYNAPS

Sebastien. Q.10126
Pourriez vous m'indiquer comment aller jusqu'au dernier niveau de ZYNAPS.

AIRWOLF

Sebastien. Q.10127
Pourriez vous m'indiquer comment faire pour arriver à la fin du parcours sans détruire l'armure ?

S.O.S

Un lecteur. Q.10128
Comment fait-on pour connaître l'adresse d'entrée et de sortie d'un programme.

S.O.S

Un lecteur. Q.10129
Quand je veux faire passer des programmes de cassettes à disquettes, mon C64 me répond un OUT OF MEMORY ERROR peut-on y remédier ?

ZOMBI

Serval. Q.10130
Comment faut-il faire pour ne pas se faire tuer quand un zombi apparaît dans l'icône correspondant.

SENTINEL

Serval. Q.10131
Comment peut-on faire pour se déplacer à travers le paysage ?

PREDATOR

Serval. Q.10132
De quelle manière peut-on se débarrasser de l'extraterrestre à la fin du jeu ?

HERO OF THE GOLDEN TALISMAN

Mathieu. Q.10133
Je voudrais savoir comment tuer le dragon du 2ème niveau, comment prendre le drapeau et comment l'utiliser.

MEURTRE A GRANDE VITESSE

Theo. Q.10134
Par hasard vous ne connaissez pas le code de la malette de M.PERIGNAC et comment faire fonctionner l'ordinateur ?

CRASH GARRET

Eric. Q.10136
Où est le rossignol ? Comment ouvrir le coffre ? Comment ouvrir le puits ? Que dire à l'indien pour avoir le « TOMA-HAWK ».

WESTERN GAMES

David. Q.10137
Comment faire pour traire la vache ? Merci

DUNGEON MASTER

Un lecteur. Q.10138
Comment achever le sorcier final ?

PANTHERE ROSE

Fabrice. Q.10141
Je voudrais avoir un parcours qui fasse tourner en rond le somnambule dans chaque niveau de la panthère rose.

KUNG-FU MASTER

Thierry. Q.10143
Comment tuer le gardien du dernier étage.

VERA CRUZ

Stanislas. Q.10146
Aidez-moi, comment trouver les numéros de la BMW, donnez moi tous les renseignements S.V.P.

SLAP FIGHT

Damien. Q.10148
J'aimerais bien avoir une astuce pour ce jeu.

WARLOCK QUEST

Cyril. Q.10150
Comment faire pour passer le sorcier qui lance des boules bleues?

STARGLIDER

Théo. Q.10152
A quoi servent les ponts rouges et verts?

CRASH GARRET

David. Q.10155
Comment fait-on pour impressionner l'infirmière lorsque je suis descendu dans le puits? Que faire de Cynthia qui est délirante, je n'arrive pas à la ramener.

QIN

Frederic. Q.10157
Comment fait on pour passer la porte après la torche a l'interieur du temple?

TOP SECRET

David. Q.10159
Comment donner la fleur à la voisine de palier?

REPONSES

COMMENT UTILISER LES POKES AMSTRAD CPC

Il y a deux façons d'utiliser les POKES. La première est d'avoir un Multiface II (interface permettant de POKER à n'importe quel moment.). La deuxième façon est de charger le jeu par l'instruction MERGE» « et lorsque le jeu est chargé, il faut faire LIST. Si le listing est protégé vous ne le verrez pas, alors vous pourrez tenter de faire un "RENUM" et ensuite refaire "LIST", s'il n'est toujours pas visible, alors, il vous sera impossible d'utiliser les POKES. Mais s'il n'est pas protégé vous pourrez remarquer qu'il y a une instruction "CALL" souvent située à la fin du listing, il vous suffit de rajouter les POKES sur la même ligne juste avant cette instruction.

COMMODORE

Pour utiliser les POKES, il faut soit, avoir une extension (Interface), soit disposer sur son clavier, d'un bouton RESET. Il suffit alors de charger le jeu (entièrement) et une fois chargé, faire un RESET, tapez les POKES qui vous intéressent et pour redémarrer le jeu, tapez l'instruction SYS et la valeur qui lui est attribuée.

EXPLORA

David. R.10017
Je te conseille de faire l'Egypte après l'Inde. Pour ouvrir la pyramide, il aurait fallu voler le parchemin du fakir en Inde (tu as droit à seulement 2 actions pour repartir, sinon il te tue). Le parchemin indique sur quelles pierres tu dois appuyer. Au Mexique la bague est à l'est dans un tronc creux (va 2 fois à l'est lorsque tu arrives).

CRASH GARRET

Eric. R.10018
En réponse à la question 10018, le coffre est derrière le tableau chez SHARKEY, tu auras son adresse par LOTTA.

CRASH GARRET

Eric. R.10028
En réponse à la question

10028, tu dois taper «FAIRE L'AMOUR» (chez lotta) et tu auras le revolver de Lotta.

LE MANOIR DE MORTE-VIELLE

Christophe. R.10070
Pour sortir de la crypte il suffit de reprendre la bague en or devant la vierge, la cote de maille et le revolver n'ont pas d'importance dans le jeu.

IMPACT

Joystick. R.10071
Voici certains mots de passe : GOLD, FISH, WALL, PLUS, HEAD, FORK, ROAD et USER qui permettent d'accéder au tableau construit par l'utilisateur, l'éditeur se trouve dans le fichier AUTO (pour Atari St).

LAST NINJA

Joystick. R.10092
Le dragon disparaît de l'écran

en utilisant les bombes que l'on trouve dans l'écran précédant. Il suffit d'arroser une bombe en calculant l'objectif pour qu'elle explose dans la gueule du Dragon, celui-ci restera endormi et tu pourras passer tranquillement

LAST NINJA

Joystick. R.10093
L'invulnérabilité s'obtient au milieu de l'objectif de la phase «The Wilderness» de sorte que notre personnage commence à changer de couleur, ce qui permettra de traverser l'ultime écran de ladite phase.

DANDARE

Joystick. R.10114
Pour «pauser» le jeu il suffit d'appuyer sur la touche «SHIFT LOCK», et vous aurez même le droit à de la musique.

ROAD BLASTER

Joystick. R.10115
Le seul truc que nous connaissons, est que lorsque le signal de manque de carburant apparaît il faut tirer la manette en arrière, la vitesse restera la même, mais le niveau du carburant ne baissera pas.

GHOST BUSTERS

Joystick. R.10116
Il faut taper comme nom «OWEN», et répondre «YES» quand l'ordinateur demande si l'on est possesseur d'un compte. Vous disposerez alors de 720.000\$ au lieu de 10.000\$.

BONECRUNCHER

Joystick. R.10117
Voici les codes : 2-GOLEMS-TENCH, 3-MORPHICLE, 4-GOLEMKILLER, 5-SCARAB, 6-WEB OF DEATH, 7-MONSTER PARTY, 8-CAVE

OF DOOM, 9-UNDERGROUND, 10-DEATHCHAMBER, 11-GOLEMS CAVE, 12-HORNSLUT, 13-SLIME HOLE, 14-BLOOD SMELL, 15-BONE POWDER, 16-NIGHTMARE, 17-MONSTER BREED, 18-THUNDER STORM, 19-CREEPY CAVE, 20-LIQUIDISATION, 21-ME-GAMAZE, 22-STRATAGEM

AGENT X2

Nicolas. R.10124
Les mots de code pour la version Spectrum sont: «HERE COME OL' FLAT TOP» pour la 2ème partie, et «THERE'S NO ESCAPING IT» pour la 3ème.

S.O.S

Joystick. R.10125
Il y a le JASMIN et le VORTEX. Les 2 valent environ 2000 F. Le JASMIN fait tourner toutes les Dk. et le VORTEX a un format special qui accepte un format de 720k. On les raccorde tout simplement avec un cable qui est fourni (sauf pour les claviers AZERTY). La dk en 5"1/4 coûte environ 4 F. A toi de faire le calcul de rentabilité.

JOYSTICK SECOURS

**177, rue St-Honoré
75001 PARIS**

TIMBER !!

ARTURA (de Gremlin)

«Vous êtes ARTURA, fils de PEN-DRAGON...» et c'est reparti pour un tour! A croire que les scénaristes de jeux d'arcade sont adeptes de la photocopieuse (pas si pieuse que ça, d'ailleurs) pour composer leurs prosés! Le dernier jeu de GREMLIN, ne déroge pas à la règle. Vous l'avez deviné, vous êtes chevalier et vous devez sauver, non pas une princesse comme d'habitude mais l'apprenti de MERDINE (oui, je sais, c'est pareil! Et non ce n'est pas un gros mot!), votre meilleur ami, pour pouvoir retrouver les trésors cachés, et ainsi réunifier les petits royaumes d'Angleterre, Yark! Yark! Yark! Rien que de penser que des mecs sont payés pour écrire ça, je suis dead de rire!!! Mais attendez, là où cela devient hilarant, c'est que ce jeu est tout bonnement un remake de Ghost'n Goblins... Il faut que je vous dise que mon pêché mignon dans les jeux, c'est la présentation, et alors là, autant vous dire que la déception fut grande, quand le moniteur de mon ST m'a affiché un... euh... dessin? ou quelque chose comme ça, me rappelant mes premiers coups de souris sous DEGAS Elite (et je ne vous parle pas des versions 8 bits...), alors je me dis: «argh!» et espère très fort que la musique soit, au moins digitalisée pour rattraper, quand tout à coup des bips hideux dignes d'un ZX81 en surchauffe, viennent assourdir mon espérance! Ma première réaction fut de vouloir jeter cette imposture à la boîte à ordures (tiens, ça rime), mais dans un élan de

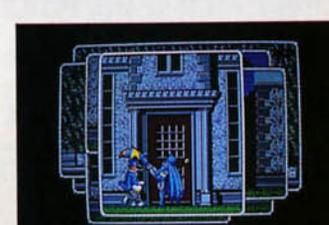
ZOOM

solidarité pour le programmeur, j'ai quand même décidé d'attendre la fin du chargement pour voir un peu de quoi il en retournerait, et bien m'en prit. Bon, à partir de maintenant je ne dis plus de mal de ce soft car le jeu, en lui-même, est tout de même assez sympa. Après un petit texte expliquant l'histoire, en anglais, pour ceux qui n'ont pas la notice (hé, hé!), vous apparaissez près du château sous forme d'un sprite de taille moyenne assez bien dessiné, représentant un chevalier casqué, armé d'une hache, qu'il n'hésite pas à lancer à la moindre sollicitation du bouton "FIRE" de votre baton de joie, pour vous protéger d'affreux barbares type, STALLONE sortant de son bain d'huile quotidien, d'oiseaux mystérieux, de rats hideux et autres trolls maléfiques dont la seule préoccupation est de vous pomper votre énergie vitale. Quand vous n'avez plus d'énergie, votre représentation graphique se désintègre pour devenir un faucon, et s'envoler à tout jamais (en bref GAME OVER).
Donc, vous vous retrouvez dans un château dont il vous faudra en explorer toutes les salles, ou plutôt les tableaux, ainsi même que les jardins. De nombreuses surprises vous attendent: fosses, oubliettes, magicien lançant des sorts, épieux et autres gadgets dont on se passerait volontiers. Des paniers repas régénérant

toute votre énergie, sont les bienvenus dans les moments difficiles. Côté technique, les sprites sont assez bien animés, et les haches de votre protégé, tournoyant dans l'air avant de frapper les attaquants de tout bords sont du meilleur effet (certes, pas très romantique tout ça!). Pour changer de salle, ce n'est pas un scrolling horizontal comme dans GHOST'N GOBLINS, mais un volet qui se ferme et s'ouvre dès que l'on franchit une porte ou un bord de l'écran, c'est esthétiquement moins beau, mais tout aussi efficace. Bon voilà, je crois avoir tout dit sur ce jeu, à part qu'il tourne sur: ATARI ST, COMMODORE 64/128 et AMSTRAD CPC.

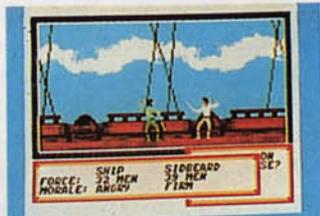
OPERATION WOLF d'OCEAN

(poster du numéro 3 de votre hebdo préféré), maintenant TILT d'or, est bientôt disponible, de même que F.O.F.T, le fabuleux jeu de GREMLIN (souvenez-vous, c'était le poster du numéro 1, posternez-vous!). REALM OF THE TROLLS de GO!, le superbe DRAGON NINJA, d'IMAGINE, avec ses sprites gros comme des poings et le génial BATMAN d'OCEAN avec lui aussi des sprites énormes et surtout très réalistes, (ils assurent chez OCEAN en ce moment) arriveront plus tard. Bientôt prêt et là, c'est pas un cadeau, RAMBO III, les troisièmes âneries de RAMBO et con à la fois, comme dit ZOOM leader (Henri LEGOY pour les fans). Pour plus tard MELBOURNE HOUSE annonce DOUBLE DRAGON, l'adaptation du célèbre jeu de café, et pour finir THUNDER BLADE de US GOLD qui n'est plus à présenter, déjà TILT d'or, alors qu'il n'en est qu'à ses premiers pixels.



PIRATES

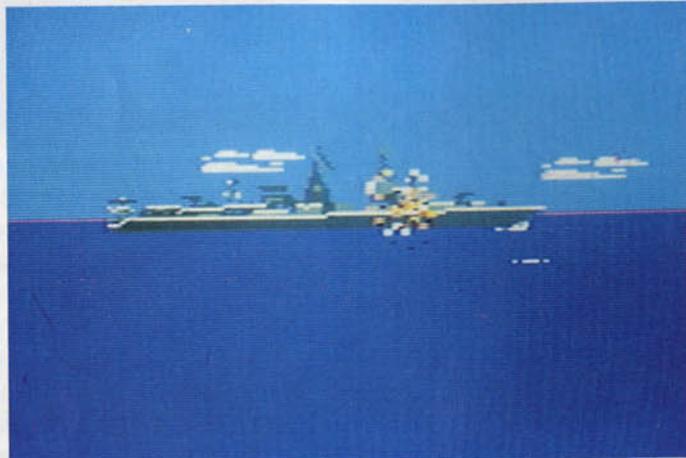
Mille sabords ! Les voiles du bâtiment de Francis DRAKE apparaissent à l'horizon, votre équipage est épuisé par des jours de mer, il va falloir mener le combat et les conduire à la victoire. La version ATARI ST de PIRATES arrive toutes voiles dehors, son entrée dans le port est prévue pour le premier trimestre 1989. Après les versions IBM PC, C64 et AMSTRAD (en français) les 1040 STistes, aussi, vont rencontrer des marins douteux dans des tavernes enfumées, courir les mers chaudes, affronter les corsaires les plus redoutables et mener des combats sans quartier. C'est MICRO-PROSE qui propose, pour environ 200,00 francs, la simulation et l'aventure au coin de votre micro-ordinateur, conçues et programmées par Sid MEIER, le gra-



phisme est de Michael HAIRE.

RED STORM RISING

Un logiciel de chez MICRO-



PROSE, une attaque nucléaire (genre la troisième guerre mondiale) est imminente. I want you ! L'oncle

SAM vous demande, à bord de votre sous-marin américain (au hasard), de localiser et détruire les sous-marins soviétiques alors qu'ils quittent leur base du cercle arctique. Vous disposez d'armes sophistiquées et d'un ordinateur ultra-moderne (plus blanc que blanc). Beaucoup de stratégie et de technique sous-marine mais peu de gra-

phisme. Sortie sur COMMODE et IBMPC début 1989. Prix : entre 150,00 et 200,00 francs.

AIRBORNE RANGER

Parachuté seul derrière les lignes ennemies, vous devrez remplir votre mission seulement armé d'un revolver et de grenades à mains. Les adversaires sont tapis dans un blockhaus et disposent d'une mitrailleuse, il faudra déployer toute votre stratégie et imaginer des ruses infernales pour les cerner.



AIRBORNE RANGER se joue tout au joystick et sera disponible sur AMSTRAD et ATARI ST début Décembre. ▶

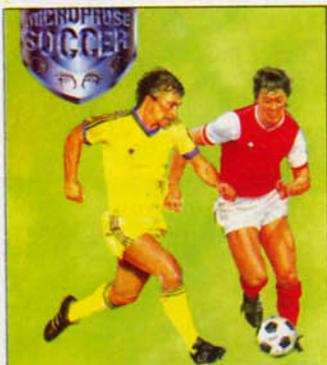
A 320

SIMULATION AVENTURE ACTION

POUR ATARI ST AMSTRAD CPC IBM PC ET COMPATIBLES

MICROPROSE SOCCER

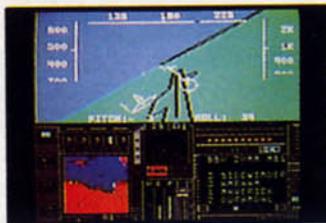
Question : Qui a gagné la finale de la Coupe du Monde de Football en 1986 ? Où ? Le score ? Réponse : Dans le manuel du nouveau logiciel de simulation de football qui sortira sur IBM PC et COM-



MODORE en Janvier prochain. Vous pourrez revivre les moments intenses des plus grands matchs de foot, choisir la durée des parties, la couleur des maillots et recréer une Coupe du Monde avec 29 équipes et 4 groupes.

F-19 STEALTH FIGHTER

Sortie prévue dans les premiers jours de Décembre, sur IBM PC/AT/XT/PS2 et compatibles, d'un logiciel de simulation de combat aérien très évolué à bord du F-19, l'engin le plus meurtrier de l'armée américaine. Doté des armes d'une puissance fantastique et d'un contrôle électromagnétique vous serez envoyé à bord de votre avion du futur dans toutes les parties du monde pour affronter les «MIG» de l'aviation soviétique. Il faudra savoir décoller d'un porte-avions, atterrir sur un aéroport civil et reconnaître la silhouette de l'avion ennemi, sinon retour à la base départ.



Graphisme en 3D et formes pleines dûs à Max REMINGTON, programme écrit par Sid MEIER. Le manuel de 190 pages (traduction française pour l'essentiel) vous apprendra tout sur les techniques de combat aérien, les missiles et même les décorations que vous briguez. Des pilotes américains ont apporté leur concours pour la mise au point du logiciel et livrent quelques astuces à la limite du «Secret Défense». La boîte, le manuel, les cache-claviers, 4 cartes et aussi des disquettes pour 400,00 francs.

ZONE

Pour la première fois sur les écrans qui vous servent de yeux (et le contraire), voici le dernier soft de LORICIELS, en avant première pour JOYSTICK Hebdo, le plus bô des hebdos (toute modestie mise à part, bien sûr). ZONE est un jeu de rôle, pas très drôle, mais recréant parfaitement l'ambiance si particulière à ce type de jeux (attention, I am un fan du genre). L'Histoire: Suite à un grand conflit nucléaire (un de plus!), survivre est devenu la préoccupation principale (comme à l'aube de l'humanité, ont rajouté les auteurs avec beaucoup de romantisme !). Donc votre but est de voler, chez les tribus voisines, des vivres, du carburant et des véhicules (hé, hé, ça vous rappelle des trucs, hein?). Pour cela vous disposez d'une tribu (vous, des amis, un feu de camp et Hugues AUFRAÏ) et très peu de véhicules, que vous gérez grâce à une série d'icônes (NDLR: toi même !). Des fonctions vous renseignent à tout moment sur l'état matériel et physique de votre clan, et à partir de ces renseignements,

vous organisez des reconnaissances dans les territoires adverses en choisissant scrupuleusement (vous faites ce que vous voulez, c'est juste un conseil, non, pas la tête! aïïïïe ! Oh, vous êtes dur là) les membres qui la compose. Evidemment vous pouvez attaquer d'autres tribus, c'est conseillé



d'ailleurs, ou y faire des stages quand elles sont amies (les tribus!). De longues heures de veille en prévision, tant ce jeu est prenant, et devrait ravir les aficionados de AD&D, L'APPEL DE CTHULLUH, pour les "maître de jeu" en herbe (non, ça ne se fume pas) et ROGUE, DUNGEON MASTER et autres PHANTASY, pour les micro-maniacs fous. ZONE tourne sur PC (EGA, CGA only) et peut-être sur d'autres machines, mais plus tard.

INFOS PAS GENES

Piratage et sabotage deviennent les deux mamelles du nouveau vandalisme hitech. Mieux qu'un jeu de rôle, plus excitants que la grande roue de la foire aux bestiaux de la sous-préfecture, plus frissonnants qu'une copine en culotte petit bateau, ces nouveaux jeux interdits excitent les bambinos à grosse tête. Les autres, les gros bras sans cervelle, braqueurs de mémés et d'auto-radios, comparés à ces intellos déviants, sont des minables sur l'échelle de Richter de la nouvelle délinquance. Le mois dernier, le gag a presque atteint le sublime. En effet, la presse belge a un jour publié l'agenda du premier ministre Wilfried Martens, ainsi qu'un ordre du jour du conseil des ministres la veille de sa tenue. Toutes ces informations étaient contenues dans BISTEL, le système informatique confidentiel du gouvernement. Le visiteur non autorisé à voyager dans cette message-

rie particulière s'était fait refiler toute la procédure d'accès par un pote à lui qui avait bossé sur le système. Pour l'instant, la justice belge a allumé la friteuse sous les fesses du promeneur sauvage mais n'a pas encore décidé de le tremper dedans. Sachez une fois, que rien d'important n'était inscrit dans cette messagerie, et que par conséquent, elle restera ouverte, nous a-t-on indiqué à Bruxelles. Wouï, wouï. Alleï, circuleï! La rédaction de JOYSTICK Hebdo, vous sentant remplis d'une curiosité avide, s'est donc fait communiquer l'intégralité du texte intercepté, l'a lu, et a effectivement constaté qu'il ne présentait aucun intérêt et en a conclu que ça ne valait pas le coup de le lire. Donc, on ne le vous fera pas lire. Ouf! Pour en revenir au vandalisme informatique, au virus, à tous les gags, fausses infos, et autres mais surtout à la chierie que c'est d'entendre soudain son disque dur devenir fou puis de voir l'écran afficher: «BIENVENUE AU CLUB!», il faut savoir que tout ceci n'est pas complètement nouveau, mais est une variante d'un jeu informatique qui devait autrefois s'appeler: «Lapin et renard» ou un truc dans le même genre. Je vous narre ça tout de suite après l'écran publicitaire....

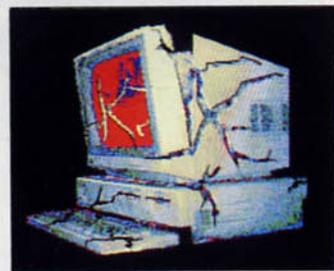


ILLUSTRATION J.Y. CORRE

«Ouh la vache, ça fait du bien une pose...- Dis donc, as-tu vu la fée ce matin? - Non, mais j'ai vu passer les nains de chez A...- Vos gueules! L'antenne dans 2 secondes!»... Les universités américaines sont équipées de réseaux informatiques et le gag consiste à construire un petit programme appelé Lapin, parce qu'il en aura certaines des caractéristiques les plus marquantes: il court vite et se reproduit également très vite.

Ce petit programme, envoyé sur le réseau va rapidement le saturer à moins que vous ne larguez un escadron de renards qui ont la particularité d'avoir une queue très longue et d'aimer le lapin. Le système alors est totalement occupé par cette chasse et ne peut être réutilisé que si les renards gagnent... Enfin, pas tout à fait... Car les renards se sont multipliés et ont envahi toutes les mémoires. Blast! Alors que faire? Mais envoyer les chasseurs, bien sûr! Alors, il faut créer un nouveau programme capable de détecter les renards et de les détruire. Mais ce programme ne doit pas se reproduire tout seul... En principe! En fait, lorsque tout le système est enfin planté, on l'arrête, ce qui était le but premier de la manœuvre! Ensuite, les joueurs font le bilan des tronches de travers dans l'université. De quoi rigoler pendant des heures!!!

DRAM

Mon clèbard vient encore d'avoir une angoisse. Il a

appris que les américains se repenchaient sur les réseaux neuronaux pour créer un nouveau système de surveillance contre les attaques de missiles sur leur territoire. Chacune des images de la trajectoire d'un objet volant non identifié, (image contenant plusieurs milliers de pixels comme ce que vous avez sur votre CPC mais en plus nombreux.) sera analysée et permettra de différencier tout ce qui peut avoir une image. En principe, ces réseaux neuronaux feront la différence entre un Airbus et un Mig, entre un Ulm et E.T. mais surtout seront capables de gérer très vite toutes les informations d'une image à l'autre sans faire d'erreur. Hé, le chien, sort de sous le lit, ils n'en veulent pas à ta tête, t'es trop con!

Feuilleton. Les DRAM (dynamic random access memory ou mémoires dynamiques) ne sont plus seules à provoquer des drames dans les coeurs des amoureux de la micro,

en effet, les SRAM (Static random access memory ou mémoires statiques) s'y mettent aussi! Et pourquoi? Parce que compte tenu du boum qu'il y avait sur les Dram de 256k et de 1 MO., la plupart des usines avaient laissé tomber les SRAM et les ROM! C'est vachement compliqué

LA VIE DES BOITES

MEGASTORE MAXISIZE

VIRGIN vient d'ouvrir sur la plus belle avenue du monde, les CHAMPS-ELYSEES, le magasin le plus ahurissant de FRANCE et de Navarre sur icelle. Le MEGASTORE est le plus grand magasin d'audio-vidéo de notre chère contrée! Pour vous donner une idée du lieu, sachez que cet immeuble appartenait à la FIRST NATIONAL CITY BANK avant d'être racheté par VIRGIN. L'intérieur, non-content d'être immense, est entièrement en marbre, les escaliers sont

gigantesques et les rayons interminables. J'ai jamais vu autant de compacts disques dans un seul endroit (et pas seulement des lasers audios, mais aussi des lasers vidéo, les fameux CDV!). Mais si je vous parle du MEGASTORE, c'est qu'entre des tonnes de disques, cassettes, télé et magnétoscopes on trouve aussi des softs! Un rayon entier est consacré à la micro. Des ST et des AMIGA exposés permettent de voir des démonstrations des softs les plus zôlis. Le plus drôle c'est que dans la partie réservée aux consoles de jeux, est exposé derrière une NINTENDO, une SEGA, et une ATARI XE.... un THOMSON TO8 (huuumpf! èeessscusez c'est nerveux!). Le choix de logiciels a l'air assez complet, de toute façon, il y a fort à parier que leur quantité ira croissante (au beurre). ▶

loriciels
MATA HARI

**ESPIONNAGE
CHARME
ACTION**

**POUR ATARI ST
AMSTRAD CPC**

MICROPROSE, une société qui simule bien fort! Bill STEALEY et son ami Steve MAYOR qui deviendra son associé, ont créé MICROPROSE aux ETATS UNIS sur un coup de tête. Décus par un jeu d'arcade dans un café, ils décideront de programmer un jeu de simulation qui correspondra plus à leur attente. Pour Bill STEALEY, qui est un fanatique d'aviation et qui possède un T 28, l'avion d'entraînement des pilotes de l'U.S. AIR FORCE dans les années 1956, seuls les simulateurs sont passionnants. Il a toujours souhaité allier la simulation au jeu et faire en sorte que la pratique d'un jeu apporte quelque chose en plus à l'utilisateur. Leur premier logiciel était un jeu de tir à partir d'un cockpit d'avion et il fallait atteindre une cible fixe le tout en une seule image écran. Mais très vite, ils vont sortir des simulations plus élaborées comme HELLCAT ACE, F-15, STRIKE EAGLE et SOLO FLIGHT qui apporteront en plus du divertissement, la possibilité, à l'aide d'une documentation complète, de découvrir beaucoup de détails sur l'environnement du jeu et de parfaire ses connaissances. Un logiciel comme, GUNSHIP, par exemple, permet de jouer en pilotant un hélicoptère, s'entraîner, remplir des missions et, en plus, par la lecture du manuel, de découvrir les différents types d'engins, leur histoire et leur application.

C'est précisément en raison de l'originalité de la présentation des logiciels que MICROPROSE a connu un développement important et rapide aux U.S.A. et est classée troisième société américaine des créateurs de logiciels. Le marché européen attendait les simulateurs de haut niveau, ce fut chose faite en 1986 avec la création de MICROPROSE Angleterre dirigée par Stewart BELL qui manage une équipe de trente cinq personnes et gère la globalité du stock pour l'Europe. Devant le succès remporté par les simulateurs qui s'adressent cependant à des pratiquants qui ont déjà plusieurs années de micro-informatique à leur actif, le Président de MICROPROSE décide d'ouvrir en Juillet 1987 une représentation commerciale et marketing à PARIS. Thomas ORMOND, précédemment directeur d'ACTIVISION FRANCE en assure la direction, secondé par Véronique GARDY qui a en charge la communication et les relations avec les grossistes. Elodie POCACHARD, qui a rejoint depuis peu la société, contrôle les distributeurs (dans une société gérée à l'américaine on les appelle «des points de vente»). Au début, les produits étaient distribués par FIL, suite à une rupture de contrat, ce sont trois sociétés (INNELEC, GUILLEMOT et LORICIELS) qui ont pris le relais et par-

viennent tout juste à couvrir les 2000 points de vente français qui diffusent les logiciels sur IBM PC et compatibles.

On peut regretter que les adaptations pour les autres machines ne sortent que plus tard. Rappelons toutefois qu'un «hit» comme SILENT SERVICE a été vendu à 500 000 exemplaires dans le monde, que F-15 a été diffusé aussi à 500 000 exemplaires, en deux ans 350 000 pilotes en herbe s'entraînent sur GUNSHIP et que déjà 250 000 pirates sillonnent la mer des Caraïbes et affrontent Sir Francis DRAKE avec PIRATES.

Thomas, Véronique et Elodie ont de quoi s'occuper, d'autant qu'ils ont aussi la responsabilité de la diffusion des logiciels dans les pays francophones (BELGIQUE et SUISSE) et qu'ils gèrent

quatre marques de diffusion : ORIGIN SYSTEM (la série des ULTIMAS), COSMI qui édite INSIDE TRADER, la société allemande AXIOM avec des jeux chics et pas chers pour AMIGA et ATARI ST à 150,00 francs et enfin la société SUNCOM qui fabrique du matériel périphérique (souris, écran anti-reflets et le dernier né des «bâtons de joie» le T-50 digital. Pour combler les quelques trous dans l'activité de la bande des «trois», Véronique nous révèle un projet pour début 89 : Création d'un «CLUB MICROPROSE» qui permettra à ses membres de bénéficier de la primeur des nouveautés en fonction du micro-ordinateur utilisé, de prix attractifs et de plein d'autres bonnes choses. Affaire à suivre prochainement dans les pages du journal !

BILL STEALEY et T28



ZOOM

RUBRIQUE DU JOYSTICK ENCHANTE

réalisée par
HENRI LEGOY
AVEC
DANIEL CROISILLE et CYRIL DREVET.

Et si, nous aussi, nous faisons de l'image de synthèse? Comment ça? Mais avec la série Cyber de chez Upgrade. Tout d'abord, pour ça il faut un Atari ST. Et un 1040 en plus! Blonk! J'en ai pas! C'est pas grave, tu vas comprendre quand même ce qu'on va t'expliquer. C'est vrai que sur les CPC, il y a de quoi dessiner et super bien. Certains jeux, d'ailleurs ont des graphismes d'enfer, fins, bien définis, et pas trop chargés en couleur ni trop animés, ce qui fatigue le regard à la longue. Brèfle, on va pas comparer les mérites respectifs de vos bécanes préférées, on n'en sortirait pas avant Noël, date limite pour l'envoi des lettres de commandes au Père pas pervers. Je reviens à mes boutons, CYBER et tous ses dérivés. C'est fort! Tom HUDSON, le monsieur qu'a causé des DEGAS, et des dessins dans ce format, qui a également développé CAD 3D, le logiciel pour faire vos premières 3D en relief, s'est complètement éclaté en écrivant Cyberpaint, Spectrum, Cyberstudio, Cybercontrol, Cybermate, Cybersculpt, Cyber VCR, Cyber j'en passe et des Cybermeilleurs, toute une gamme de logiciels qui vont vous permettre de créer votre animation 3D personnelle à la maison, sans l'aide

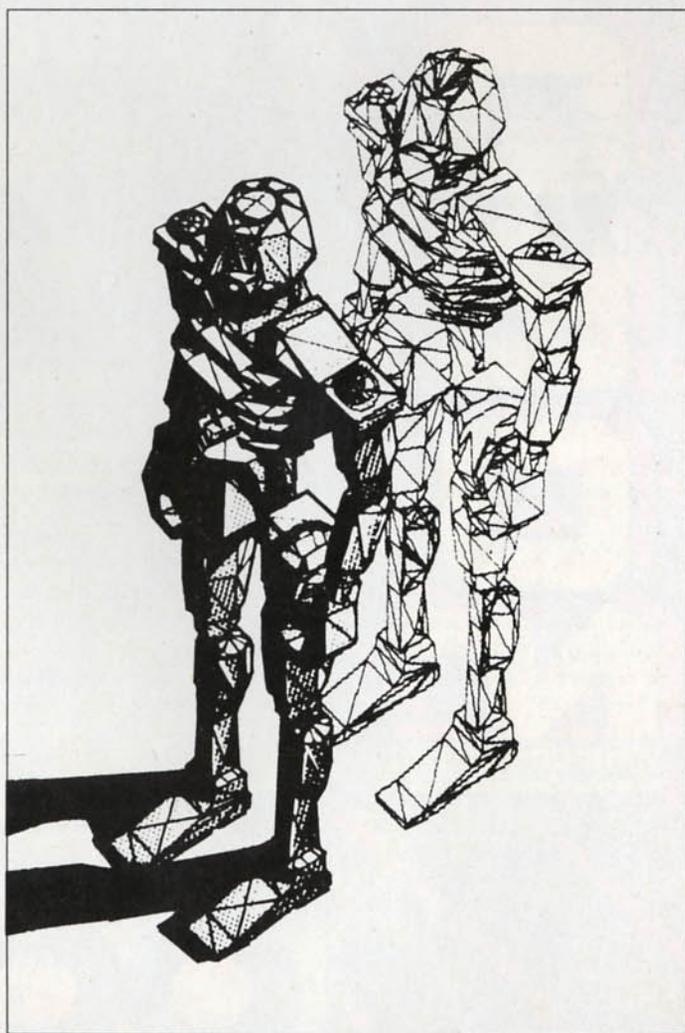
de votre professeur d'aspirine si vous avez quelques notions de programmation. Ceux qui ont déjà essayé d'animer avec d'autres softs savent de quoi je cause. Avec Cybercontrol et toute la série de disquettes d'éléments en trois dimensions, vous pour-



rez tout d'abord vous essayer au mélange de différents éléments, et particulièrement à la manipulation d'outils très performants mais complexes. En regardant les démos façonnées par Hervé MASSE- RON l'artiste et plus grand spécialiste de toute la gamme Cyber au nord comme au sud de la rue Coriolis, Paris 12eme, on en vient à regretter que l'Atari n'aie pas une plus haute résolution ainsi qu'une image qui remplisse l'écran complètement. Comment? Ca coûterait pas pa-

reil? Hé! on a le droit de rêver quand même! D'après Hervé, il est d'ailleurs possible de fabriquer son anim sur notre bécane et ensuite de transférer les datas sur une plus grosse, qui elle, possède tout ce que l'on recherche. La doc, pour ceux

que ça peut intéresser fait 402 pages, car elle comprend tout ce qu'il faut savoir pour animer ses images. L'apprentissage est très bien documenté et est écrit en français grâce à Hervé qui l'a traduit de l'anglais. Notre artiste a même fait une grande animation visuelle et sonore en utilisant tous les outils précités, (il fait tout ce garçon, il fait peut être les cocktails aussi, c'est notre péché mignon à ZOOM, même des fois le soir on voit passer la fée dans les écrans tellement on a la mèche) animation qu'elle est tellement balaise qu'il faudra l'inviter à causer dans le poste, un soir le Hervé, pour qu'il vous montre ce film qu'il a réalisé avec tous ses copains, les CYBERS. ■



ROBOCOP™



Le film le plus excitant de l'année maintenant disponible chez vous, sur votre micro-ordinateur. Jouez le rôle de l'ange vengeur face à la justice sommaire des criminels endurcis. Vous y trouverez les scènes les plus palpitantes auxquelles vous avez jamais été confrontés sur un écran d'ordinateur. L'avenir est parmi nous et maintenant vous relevez le défi – mi-homme – mi-machine mais entièrement flic... ROBOCOP.

ROBOCOP™ & © 1987 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.

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

ocean



annonces

AMIGA

ACHATS

49 N°2000422
Cherche très bonne occasion sur Amiga 500 ou 1000 Unité Centrale seulement + Souris. Mr. PAUVERT FRANCK, 3, Rue du Port Boulet. 49000 BOUCHE-MAINE. Tel.: 41.77.10.02.

CONTACT

59 N°2000457
Amigateur distribue un grand nombre de Disquettes. Domaine Public. (Demos, Musiques, Sons, Utilitaires, Slide-Show, Datas). Echanges possibles. Ecrire a : MAGUERRE MICHAEL, 11/1 Place des Trois Ponts. 59100 ROUBAIX.

95 N°2000476
Cherche Extension Mémoire 512K ou plus pour Amiga 500. Echange Stuff. ERIC LEBASCILLE, 9 Rue J.J. Rousseau. 95560 BAILET. Tel.: 34.69.87.41.

ECHANGE

67 N°2000458
Amiga 500. Cherche contact pour échanges sérieux et durables de News. Envoyer vos listes. Réponse assurée. MICHEL NICOLAS, 7 Rue des Ramparts. 67480 FORT-LOUIS. Tel.: 88.86.43.11.

VENTES

91 N°2000480
Vends Amiga 2000 + 1084 + Drive Interne A 2010 + Carte PCXT. Neuf. Prix : 18000 F. Ch. Logiciels Originaux pour Amiga. Demander JEAN-MARC. Tel.: 64.97.91.01.

92 N°2000565
Vends Amiga 500 (1 mois), + nbrx. jeux, (Roger Rabbit, Dragon Ninja, Turbo Cup...). 4560 F + Drive ext. 3,5" (sous emballage) : 1500 F + Disk 3,5" DFDD, (marque) : 7 F + port, (Out Run). MAX. Tel.: 47.72.55.41. (PARIS).

AMSTRAD

ACHATS

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

CONTACT

75 N°2000452
Cherche contacts a Paris pour échanges de Jeux, Utilitaires, Trucs... (Possède env. 120 Logiciels). Envoyer liste a : PASCAL BICHIEREAU, 43 Rue de Ménilmontant. 75020 PARIS. Réponse assurée.

ECHANGE

38 N°2000446
Echange sur 6128 Super News et vends cause passage 5"4 Disks 3" pleine 30 F pièce et originaux 40 F Bobo etc. Envoyer liste. BOVE MICHEL, 40 Place des Géants. 38100 GRENOBLE. Tel.: 76.23.02.74. (après 17h Rep.Ra).

40 N°2000424
Recherche Amcharge, échange nrx News, (1943, Bard's Tale, Blood...). Envoyer listes a : DIE JEAN-LOUIS, 239 Av. du Vignau. 40000 MT de MARSAN. A bientôt!

69 N°2000428
Echange nrx. jeux sur discs. Envoyer listes et n° tel. a : RICARD LAURENT, 23 Avenue Salvador Allende. 69800 SAINT-PRIEST.

VENTES

08 N°2000479
Vends Disk Original avec Notice de la Solution, pour 6128 : 450 F. Ecrire a : E. ANSIAUX, 6 Rue de la Porte Balan. 08200 SEDAN.

25 N°2000469
Vends 6 K7 de Jeux Originaux, (Jewels Of Babylon, Jump-Jet, Commando, Rock'n Wrestle, Computers Hits, Five, Side, Soccer) de 40 à 60 Francs. Ecrire a : BEKOUASSA J-MARC, Rue des Longeaux. 25960 DELUZ.

45 N°2000568
Vends CPC 6128. Coul. DMP 2000, 50 Discs, 50 K7, total : 400 Jeux, 125 Revues Amstrad, 1 abonnement, 1 KIT de Téléchargement Minitel, cadeaux aux premiers. Le tout a débattre. Tel.: 38.63.30.36. Salut a Balbusard de Deche.

47 N°2000421
CPC 464. Vends Jeux sur K7. Possède nouveautés. (15 Francs pièce). Demander liste a : PLANTE ERIC, P.N.26 MONCRABEAU. 47600 NERAC. Tel.: 53.65.43.90.

59 N°2000482
Vends Amstrad CPC 464 Mono. + Nombreux Jeux, Util., Livres, (Basic, Assembleur), + Joystick a pédales offert avec Ordinateur sous garantie. Prix : 1500 F a débattre. MÈCHERI AMARI. Tel.: 20.47.53.34. (URGENT).

67 N°2000448
Vends Lecteur 3P1/2 ou 5P1/4. Marche en Drive A ou B, 1 Mega Compatible Amstrad CPC 100%, complet prêt a brancher : 1400 F. DELUMEAU ERIC, 18 Rue de Liepvre. 67100 STRASBOURG. Tel.: 88.84.92.17.

69 N°2000432
Vends CPC 464 + Jeux + Joystick + Synthé Vocal. (Monochrome). 1500 Francs. Tel.: 74.62.13.44. (heures repas). (VILLEFRANCHE SUR SAONE).

76 N°2000474
CPC 6128 échange et vds. Softs, Jeux et Utilitaires. V. Platine Phonia : 800 F. Tunner Scott : 800 F. Plat. K7 Sharp : 800 F. Enceintes 25W 3V. : 500 F. TV. Toshiba 1 an : 2990 F. LETOURNEL, 17 Allée Fleurs. 76240 BONSECOURS. Tel.: 35.80.07.26.

78 N°2000481
Salut! Vends pour CPC 6128 à 20 F. Jeux et Utilitaires. Quelques Jeux Biyouac, M'Enfin, Arkanoid 2, Super Ski, Grysor, Out Run... (Je suis sérieux). Ecrivez a : CYRILLE MENARD, 9 Rue de la Source. 78570 CHANTÉLOUP LES VIGNES.

80 N°2000430
Stop! Ici l'affaire du siècle! Vends Amstrad 6128 + nombreux jeux pour : 2500 F. (t.b.è). LAVAGNA LUDOVIC. Tel.: 22.92.23.66. A tout de suite!!!

92 N°2000442
Vends 20 Disquettes 3" pleines de jeux pour la somme de 20 F pièce. Contacter Christophe, ou écrire a : Mr. PEURIERE CHRISTOPHE, 3 Parvis du Breuil Appt.85. 92160 ANTONY. Tel.: 46.68.54.27.

92 N°2000564
Vends nombreux logiciels cassettes sur Amstrad dont, (Blood, Fire And Forget etc...). S'adresser a : FREDERIC DELFIEUX, 26 Avenue Joffre. 92380 GARCHES. Tel.: 47.01.23.56.

94 N°2000451
Vends Amstrad CPC 464 Couleur + Lecteur de Disquettes DD1 + 250 Jeux et Utilitaires + Joystick + Tablette Graphiscop 2 + Livres : 3800 F le tout. Tel.: 43.74.30.33. (après 19h).

APPLE

VENTES

75 N°2000039
Cause double emploi, vends APPLE II état neuf avec DUO DISK, Moniteur Mono, carte extention 128K - 80 Colones - carte souris, Joystick, nrx logiciels - 4000 F à débattre - Olivier 42.24.60.39. (le soir).

91 N°2000450
Pour un cadeau de Noël, Apple IIC neuf, Souris, Cable Peritel, env. 70 Logiciels (Jeux, Util.), + Doc. A saisir 3000 F. GARBUS OLIVIER, Ecole Polytechnique Promo 87. 8e Cie. 91128 PALAISEAU. Tel.: 60.19.47.71. (20h).

ATARI

ACHATS

25 N°2000465
Achète tout livre sur Soft et Hard du ST ainsi que toute sorte de matériel pour ST. Faites vos offres par courrier exclusivement a : MANUEL HERNANDEZ, 6 Rue Proudhon. 25700 VALENTIGNEY.

92 N°2000441
Achète Atari 1040 STF Moniteur Couleur SC 1425. Prix maximum : 4800 F. Contacter Christophe, ou écrire a : Mr. PEURIERE CHRISTOPHE, 3 Parvis du Breuil Appt.85. 92160 ANTONY. Tel.: 46.68.54.27.

CONTACT

06 N°2000473
Cherche contacts sur ST pour échange (News). VEYRET STEPHANE, 7 Rue Defly. 06000 NICE.

25 N°2000464
Passionné du ST. Cherche tous contacts sérieux surtout du ST, rien que du ST. (Macques s'abstenir!) MANUEL HERNANDEZ, 6 Rue Proudhon. 25700 VALENTIGNEY.

60 N°2000433
Cherche tout contact, News et Utilitaires. Réponse assurée. FRANCOIS PLATTELET, 10 Rue de Bretagne. 60200 COMPIEGNE. Tel.: 44.86.61.51.

ECHANGE

59 N°2000429
Echanges News, (Star-Ray, Hang-On, 1943, R-Type, Heroes Of Lance et d'autres). (Truand n'est pas admis.). BARRON JESSY, 26, Résidence du Cornet. 59211 SANTES.

64 N°2000455
Echange nrx. Softs sur Atari ST, (News ou anciens). Possibilité de vente a bas prix. Vends aussi nrx. Jeux sur C64. (A bas prix). Demander PHILIPPE. Tel.: 59.80.37.64.

75 N°2000425
Recherche tout contact pour Atari 520, pour échanges logiciels. Possède Daley, Tomphson, Truck, Driller, Eliminator, 1943. Pour tous renseignements. Ecrire a : MOHAMED ALIOUANE, 133 Rue Haxo. 75019 PARIS.

78 N°2000444
Echange News Atari Amiga. Vends Originaux ST. Boitiers + Docs. Tel.: 30.62.08.38.

78 N°2000468
Echange nombreux Logiciels sur Atari 520 STF et 1040 STF. Réponse assurée. FRANCOIS BELIN, 11 Rue de la Lambruche. 78320 LE MESNIL SAINT DENIS. Tel.: 16. (1).34.61.88.99.

83 N°2000423
Echange Softs sur Atari 520 et Compatible PC. Jeux et Utilitaires. Envoyer listes a : ROBERTSON ERIK, Allée de la Chenaie, la Nartelle. 83120 STE-MAXIME.

VENTES

31 N°2000460
Vends Disque Dur Atari SH 205 + 35 Logiciels. Prix a débattre. Cherche tous contacts sur Archimede. FRANCK STERLIN. Tel.: 62.39.92.23.

34 N°2000454
Vends Atari 800XL + Magnéto + Livres & K7. 600 F. Demander JEAN-MICHEL. Tel.: 67.37.13.31.

36 N°2000467
Vends Jeux Atari ST. (A bas prix). Street Fighter, Whirligig, Cybernoïd, Obliterator, Mntn Dealers, Rolling Tndr, Shack Led, Alien Synd., Bionic Com., Blacklam. Achète pour ST : Internat, Karaté +. RAOUL SINIER. Tel.: (16.1).43.72.32.77.

57 N°2000445
A vendre Logiciels Originaux Atari ST, (Test-Drive, Nigel Mansell, Def Of Crown, Indy 500, Super Ski...). Demander DOMINIQUE. Tel.: 87.04.11.21.

73 N°2000434
Vds «Manoir du Comte Frozarda» 300 F, Explora : 315 F, Livre M.A. «Programmation en GFA 3.0» 320 F, Hebdomadaires (environ 70) : 150 F. EXCOFFIER DAVID, 35, Rue de Perthuis. 73200 ALBERTVILLE. Tel.: 79.32.81.59. (après 17h).

COMMODORE

CONTACT

39 N°2000477
Cherche Programmeurs expérim. en Langage Machine/Basic pour faire des Demos sur C64/128. Recherche Serge Hamon de FPC. Adresse : MYS RAFAL, Florimont 6. 3962. MONTANA, SUISSE. Tel.: (027).41.72.59. (Après 18h30).

90 N°2000483
Cherche contact pour échange de Jeux, sur C64, K7 Only. Cherche : Dark Castle, Motor Massacre, Rambo III, Nigel Mansell's. JEAN SZABO, 15 Rue du Jura. CHAVANNES-LES-GRANDS. 90100 DELLE.



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 J. M. LETESSIER
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 _____

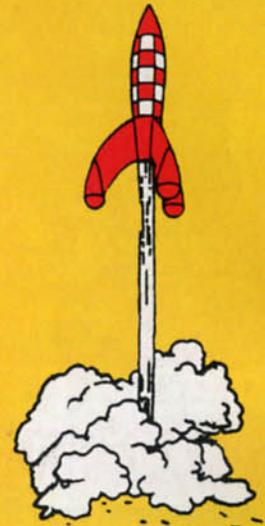
ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

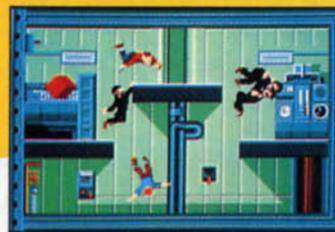
AGE _____ ORDINATEUR _____ SIGNATURE _____

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

"Allo, allo... Ici la Terre... J'appelle fusée lunaire..." Pas de réponse...



TINTIN SUR LA LUNE



"Allo, station de contrôle ? Ici fusée lunaire, c'est Tintin qui vous parle. Je viens de reprendre connaissance. Tout semble normal, nous reprenons le contrôle de la fusée."

Aux commandes de la fusée, avec Tintin et ses compagnons, vous allez revivre "la plus étonnante aventure que le monde ait connue" jusqu' alors : le premier voyage sur la Lune.

Réussirez-vous à piloter la fusée rouge et blanche dans l'espace et à guider son alunissage ? Arriverez-vous à capturer le Colonel Jorgen, le traître qui a décidé de saboter l'expédition ? Pourrez-vous trouver les commandes qui rétablissent la pesanteur normale, alors que vous flotez et rebondissez un peu partout dans la fusée ? Parviendrez-vous à désamorcer les bombes à retardement et à libérer vos compagnons pour enfin sortir de la fusée et faire le premier pas sur la Lune ? Tout cela, vous le saurez très bientôt en jouant avec Tintin sur la Lune, le premier jeu sur micro d'après les albums de Hergé...

Avant Amstrong, il y a eu Tintin et peut-être que maintenant il y aura... vous !

Disponible sur : **AMIGA, AMSTRAD, THOMSON, ATARI ST** sur 2 disquettes.

Pour de plus amples renseignements, coupez et renvoyez ce bon dès aujourd'hui à l'adresse suivante :

INFOGRADES
84, rue du 1^{er}-Mars-1943
69628 VILLEURBANNE
CEDEX

Nom _____

Adresse _____

_____|_____| Ville _____

Machine :

K7

DK

INFOGRADES

