



# JOYSTICK HEBDO

N° **6**

• 14 DECEMBRE 1988

L'HEBDO DES JEUX MICRO POUR TOUS STANDARDS

**TOUJOURS**  
**50** PLUS DE  
TRUCS, ASTUCES,  
POKES,  
VIES INFINIES

## ZOOM

- Le CHAUD-SHOW : CRAZY CARS II
- UBI SOFT story

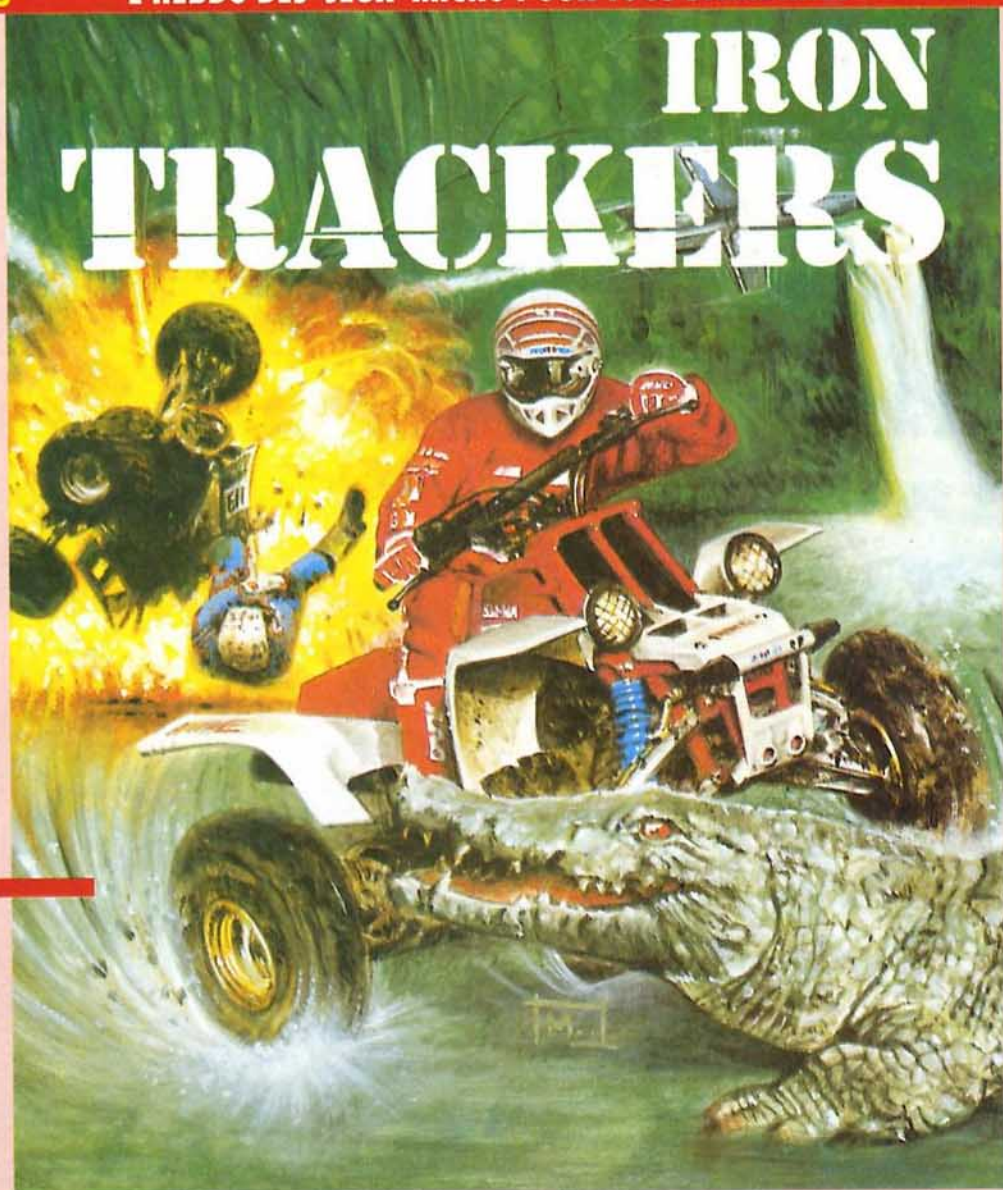
## PROGRAMMEZ

JOYSTICK BREAKER  
Le nouveau casse briques

## IRON TRACKERS

EN POSTER A L'INTERIEUR

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



T 2788 - 6 - 10,00 F



3792788010001 00060

## DOSSIER

LE PLAN  
ET VIES INFINIES  
DE  
ROLLING THUNDER

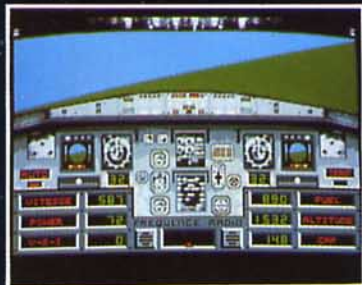


loriciels®

# A 320

# SIMULATION AVENTURE ACTION

POUR ATARI ST  
AMSTRAD CPC  
IBM PC ET  
COMPATIBLES



loriciels®

# MATA HARI

# ESPIONNAGE CHARME ACTION

POUR ATARI ST  
AMSTRAD CPC



# SOMMAIRE

N°6 du 14 au 20 décembre 1988

## 4 JEUX...CRACK...!

Trucs, astuces, pokes, de : Livingstone, Beyond the Ice Palace, Mission Genocide, Sigma 7, Bravestarr, Beach Head, Boy Racer, Bubble Bobble, Predator, Karnov, Glider Rider, Garfield, Gabrielle, Phantom Club, Bivouac, Combat School, Space Racer, Atf, Quad, Renegade, Tank, Cobra, Bubble Ghost, Mag Max, Wonder Boy, Solomon's key, Jail Break, Karnov, Rastan, Out Run, North Star, Gold Runner, Great Giana Sisters, Ikari Warriors, Backlash, Super Sprint, Return to Genesis, Warhawk, Trailblazer, Captain Blood

## 10 DOSSIER

Rolling Thunder  
Le plan et les trucs

## 13 JEUX

50 posters de Terence Trent d'Arby à gagner

## 14 JOY'STOP

Les meilleures ventes de Micromania

## 15 J'APPRENDS

JOYSTICK BREAKER le nouveau jeu d'arcade de François LE GRIGUER

## 20 JOYSTICK SECOURS

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

## 22 ZOOM

Toutes les News...

## 28 J'ANNONCE

Vos P.A. classées

## 31 CONCOURS TITAN

Une TV couleur à gagner et des cadeaux pour tous les participants

Ce numéro a été tiré à  
62 000 exemplaires.

## SALUT LES POKES... !

Je sais qu'avec les listings truqués et toujours astucieux, ça bûche (de Noël, bien sûr !) dans vos chaumières. Votre courrier, toujours abondant, nous réchauffe le cœur; heureusement, ça caille ici.

Coï 2-9-7 Semaine... ?

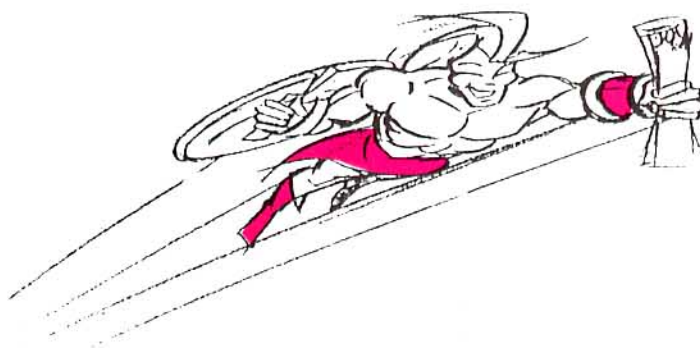
Sorry, nous n'avons pas eu le temps d'escalader l'EVEREST de vos réponses sur le concours LORICIELS. Le FINAL ASSAULT aura lieu la semaine prochaine, et la Fée LORICIELS apposera sa baguette magique sur les bulletins gagnants.

Comme vous nous l'avez tous demandé, CHAUD... SHOW... (les marrons !) sera la première des nouvelles rubriques concoctées par Cyril et Henri pour le BEST SOFT de la semaine. On commence sur les chapeaux de roues avec CRAZY CARS II pour être dans la course !

## NOEL est Bô et JOYSTICK approche... DATA ERROR

Alors n'oubliez pas de demander au Grand-Papa Noël un abonnement à JOYSTICK Hebdo. A mercredi prochain!

JOY'S Team



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  
Rédacteur en chef, Henri LEGOY • Rédacteur adjoint, Cyril DREVET • **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

Envoyez-nous vos SOLUCES, PLANS, VIES INFINIES, TRUCS, ASTUCES, BIDOUILLES, inédits, pour des Jeux ou des Softs, quel que soit votre orri-nateur, 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



### LIVINGSTONE

Listing en GFA basic pour avoir des vies infinies

```
A$=CHR$(0)+CHR$(0)
OPEN "u",#1,"*.tos"
SEEK #1,10474
BPUT #1,VARPTR(A$),2
CLOSE #1
```



### AMSTRAD

### AIRWOLF II

Un Loup Ping re-lou...

```
1 REM Vies infinies pour AIRWOLF II version Casette
10 MODE 0:BORDER 0:FOR I=0 TO 15:READ A:INK I,A:NEXT
20 OPENOUT "X":MEMORY 699:LOAD "airpic",&C000
30 LOAD "I":POKE &786F,0:POKE &822B,100:CALL 26192
40 DATA 0,0,0,26,0,0,6,0,1,2,5,11,14,20,1,3,10
```

## OOOPS....

Tous les listings que nous donnons, sont testés et doivent normalement fonctionner. Seulement, pour une meilleure mise en page, nous sommes obligés de les ressaisir sur un PC, puis de les transcoder sur un MAC. Lors de ces différents transferts, il peut arriver quelques erreurs (de saisie, de conversion de signes, et même de disparition de lignes...). Si vous vous apercevez d'une erreur, ne vous découragez pas. Sauvegardez votre travail de toutes façons, et prévenez nous par écrit. Nous ferons paraître à chaque fois le rectificatif, dans le module OOOPS, qui sera toujours placé à la fin de ces quatre pages.

Devant les milliers de Trucs et Astuces que nous recevons, nous aimerions beaucoup, mais alors... vraiment beaucoup, que chacun d'entre vous, nous écrive, et nous donne la liste des Jeux (avec le type de leur bécane), pour lesquels vous souhaiteriez avoir des Vies, Plan, ou Soluce... Ca nous aiderait tellement à faire le bon choix !

Cette semaine 15 GAGNANTS, et le JACKPOT rapporte 2000 F. à leurs auteurs: Harry (600frs), Laurent DELBARRE (200frs), Patrice MAUBERT (200frs), Theo LEHMAN (300frs), Alexandre JOUAN-DEAU, Damien BON-VARLÉT, et Bertrand JESENBERGER (100frs chacun), et Johan DU-BOIS, Jorris DUSANNIER, Patrice ERZECIAK, Eddy MARTIN, Frederic HELLER, Gomes DA SILVA, Pierre GUYOT, Sylvain VALLIER (50frs à chacun). Saint PTT, ne vous mettez pas en grève, les cheques vont partir.

**JOYSTICKEZ bien.... et à Mercredi prochain Daniel & Daniel**

### AMSTRAD

### BEYOND THE ICE PALACE

Un listing, on the Rocks.

```
1 ' BEYOND THE ICE PALACE * 255 VIES * par Harry
2 ' Version Disquette
3 ' POKE &05D8,&FF
4 ' POKE &0D29,&32:POKE &0D2A,&4F:POKE &0D2B,&FE
5 '
6 ' RECHERCHE * 3E >09< * & * 32 4F FE >CD 34 FF< * FICHER MAINCODE.BIN
7 '
10 CALL &BB4E:BORDER 1:INK 0,1:MODE 0:LOAD "loader.bin",&A000
20 POKE &A047,&C3:POKE &A048,&20:POKE &A049,&A1
30 DATA cd,7a,bc,3e,ff,21,D8,05,77,3e,32,21,29,0d
40 DATA 77,3e,4f,23,77,3e,fe,23,77,c3,4a,a0
50 FOR I=&A120 TO &A120+25:READ a$:POKE I,VAL("&"+a$):NEXT
60 CALL &A000
```



## MISSION GENOCIDE

*Un listing, pour ne plus vous tuer à la tâche.*

Tape ce petit listing en GFA BASIC

```

Rem Vies infinies par Laurent DELBARRE
Dir
Open "U",#1,"Genocide.mis\Genocide.**"
Seek #1,&150
Dpoke 300000,&7fff
Bput #1,300000,2
Close #1

```



## AMSTRAD

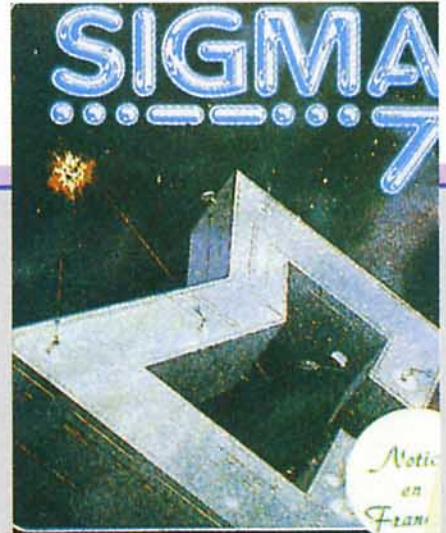
### SIGMA 7

*Un listing, qui Aliens de rien, mais qui en fait beaucoup.*

```

1 ' SIGMA 7 ** 255 VIES * par Harry
2 ' version Disquette et peut être Casette
3 ' POKE &8680,&FF
4 '
10 DATA 0,6,1,26,24,3,2,13,25,14,26,11,3,18,3,6
20 MODE 0:BORDER 0:FOR a=0 TO 15:READ b:INK a,b:NEXT a
30 DATA 1,32,2,43,6,24
40 B=&BC00:C=&BD00:FOR A=1 TO 3:READ D:OUT (B),D:READ D:OUT (C),D:NEXT A
50 OPENOUT "HARRY":MEMORY &BFF:CLOSEOUT
60 LOAD"sigscn.bin",&C000
70 LOAD"main.bin"
80 MODE 1:INK 1,18:INK 3,6
90 POKE &5932,&C9
100 POKE &8680,&FF
110 CALL &8236

```



## AMSTRAD

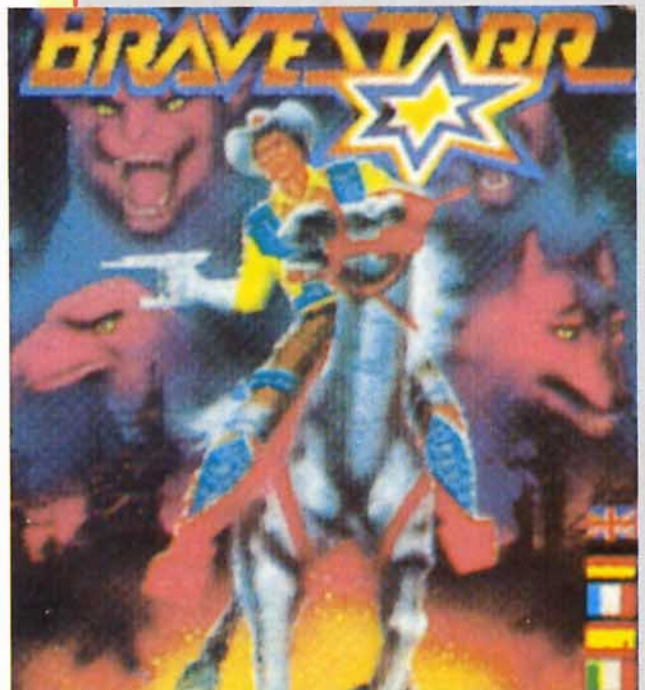
### BRAVESTARR

*Ce sherif... il est un peu Star et beaucoup brave.*

```

100 Temps infini pour BRAVESTARR 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 240 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 16,103,34,218,66,225,43,43,34,227,66,35,34,230,66,17,9,0,25,34,3
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 &4134:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
250 IF B<>5152 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS LIGNES 260-280":END
260 DATA 29,188,65,180,17,20,42,82,178,78,89,198,101,89,225,161,21,69,88,220
270 DATA 36,24,17,167,85,168,121,84,65,86,39,18,193,87,70,20,101,20,17,50,27
280 DATA 83,225,65,186,69,54,177,82,218,230,128,0
290 B=0:RESTORE 320:FOR I=&BE80 TO &BE9A:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
300 IF B<>3068 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS LIGNES 320-330":END
310 MEMORY &1FFF:LOAD"BRAVESTARR":PRINT"ATTENDS JE BOSSE":CALL &BE80
320 DATA 33,77,152,205,68,67,195,213,66,33,146,190,34,65
330 DATA 162,195,180,160,205,3,185,62,0,50,73,48,201

```





**AMSTRAD****GLIDER RIDER***Un 'tit listing sans selle, pour ne plus pédaler...*

```

1 'Temps, bombes et énergie infinis sur GLIDER RIDER version Casette
2 'par Patrice MAUBERT
10 MODE 1:FOR N=&BE80 TO &BEAE:READ A$:A=VAL("&*+a$"):SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
20 IF SUM<>3405 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
30 INPUT"TOURELLES DESACTIVEES (O/N) ";A$:IF UPPER$(A$)="N" THEN POKE &BE99,&C8
40 INPUT"TEMPS INFINI (O/N) ";A$:IF UPPER$(A$)="N" THEN POKE &BE9E,&3D
50 INPUT"BOMBES INFINIES (O/N) ";A$:IF UPPER$(A$)="N" THEN POKE &BEA3,&3D
60 INPUT"ENERGIE INFINIE (O/N) ";A$:IF UPPER$(A$)="N" THEN POKE &BEA8,&3D
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06:CLS:CALL &BE80
80 DATA 21,00,40,11,28,2B,3E,AA,CD,A1,BC,3E,98,32,24,40,3E,BE,32,25,40,C3,00,40
90 DATA 3E,C9,32,97,44,3E,00,32,2B,11,3E,00,32,DF,12,3E,00,32,09,13,C3,00,04,00

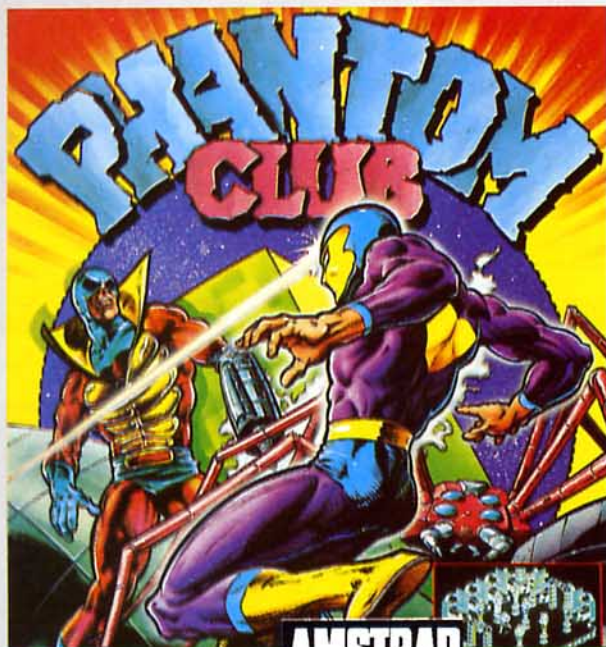
```

**GARFIELD***La grande bouffe, chat donne un regard hagard...field !*

```

1 REM Nourriture infinie pour GARFIELD
10 FOR I=529 TO 562:READ A:POKE I,A-5:NEXT
20 POKE 157,128:SYS 539
30 DATA 37,91,250,174,39,146,225,7,174,7,146,226
40 DATA 7,101,77,82,85,174,7,146,36,14,101,174
50 DATA 178,146,54,82,146,73,82,81,45,13

```

**AMSTRAD****PHANTOM CLUB***Devenez membre à vie... infinie au Phantom Club.*

```

1 'Energie infinie sur PHANTOM CLUB version Disquette
10 FOR I=&9300 TO &93C4:READ a$:POKE I,VAL("&*+a$"):X=X+VAL("&*+a$"):NEXT
20 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,11:INK 2,20:INK 3,26
25 IF X<>21798 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END ELSE CALL &9300
30 DATA 0E,07,CD,0F,B9,01,7E,FA,3E,01,ED,79,21,19,93,11
40 DATA 19,B3,01,00,01,D5,ED,B0,C9,21,00,C0,3E,0A,06,03
50 DATA 0E,45,CD,61,B3,21,40,00,3E,14,06,09,0E,43,CD,61
60 DATA B3,21,00,C0,3E,1E,06,03,0E,45,CD,61,B3,21,40,00
70 DATA 11,00,A8,7E,EE,E5,77,23,1B,7A,B3,20,F6,00,00,00
80 DATA 21,50,E0,36,01,00,00,00,00,00,00,00,00,FB,C3,49
90 DATA 29,22,C6,B3,32,C8,B3,3E,49,32,C5,B3,C5,CD,7B,B3
100 DATA 21,C8,B3,34,C1,10,F5,79,32,C5,B3,3A,C8,B3,57,1E
110 DATA 00,CD,63,C7,3E,4C,01,7E,FB,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9
120 DATA 3A,C8,B3,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,3E,41,CD,5C,C9,3E
130 DATA 02,CD,5C,C9,3A,C5,B3,CD,5C,C9,3E,2A,CD,5C,C9,3E
140 DATA FF,F3,CD,5C,C9,2A,C6,B3,01,7E,FB,CD,E5,C6,FB,22
150 DATA C6,B3,C3,1C,C9

```

**AMSTRAD****GABRIELLE***S'il vous venait Hallyday de taper ce listing, vous ne le regretterez pas.*

```

1 REM Vies infinies sur GABRIELLE version Disquette
10 MEMORY &3FFF:LOAD "gabriell.e":POKE &A023,&80:POKE &A024,&BE
20 READ a$:WHILE a$<>"OK":POKE &BE80+k,VAL("&*+a$"):READ a$:k=k+1:WEND
30 CALL &6C42
40 DATA 21,00,00,22,a6,9a,22,a7,9a
50 DATA 21,C8,7A,36,0,23,36,0
60 DATA c3,5a,69,0K

```

**OOOPS!!!**

Dans le listing **FLYING SHARK** pour Commodore, de la page 8, du N°2, il faut mettre à la ligne 30 :

IF B<>23495... au lieu de IF B=23495...

Dans le listing **ENDURO RACER** pour Commodore, de la page 9, du N°2, il faut mettre à la ligne 10 :

POKE I,A..., au lieu de POKE A,B...

Dans le listing pour **METROGROSS** de la page 7, du N°4, il faut mettre à la ligne 10 :

FOR I=252 TO 327... au lieu de FOR I=252 TO 350...

Dans le listing de la deuxième partie de **FREDDY HARDEST** pour Amstrad Disquette de la page 11 du N°4, il ne faut pas taper la ligne: D3,03,3D,32,D3,03,C8...

et il faut rajouter les lignes suivantes :

```

130 DATA 2A,CD,5C,C9,F3,3E,FF,CD,5C,C9,2A,D4,03,CD,E5,C6
140 DATA 22,D4,03,FB,0E,07,CD,0F,B9,01,7E,FB,CD,1C,C9,3A
150 DATA D3,03,3D,32,D3,03,C8,3A,D2,03,3C,32,D2,03,FE,4A

```

Dans le listing pour **PROHIBITION** Amstrad Casette de la page 6, du N°5, la dernière ligne a disparu. La voilà :

```
120 DATA 195,117,9,0,0,0
```

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

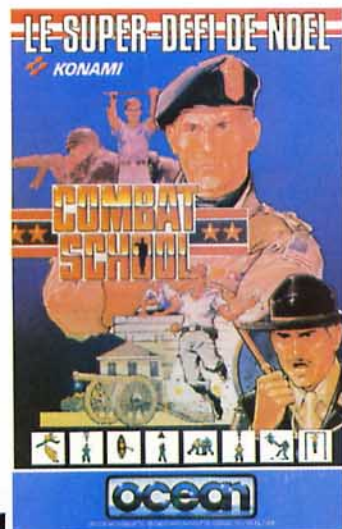
**AMSTRAD**

**BIVOUC**

Pour monter sur les roches sans jamais glisser, avancer les bras gauche et droit, pour les mettre parallèles à la verticale, avancer les pieds pour les serrer le plus possible contre le personnage et appuyer pour monter (2 fois) et ensuite répétez cette opération. (Jorris DUSANNIER)

**COMBAT SCHOOL**

Remuez le joystick dans tous les sens et en même temps



commencez la partie ce qui vous donnera déjà de l'énergie avant le départ. (Patrice Erzeziak)

**BEYOND THE ICE PALACE**

Pour avoir des vies infinies sur la version Cassette, il suffit de taper ELITE + Caps Lock, juste avant la redéfinition des touches. (Eddy MARTIN)

**SPACE RACER**



Pour éviter de perdre trop d'énergie, il faut essayer de rester au milieu de l'écran, tout en suivant les dénivellations du terrain, éviter de tirer sur les ennemis. Quand un autre concurrent approche, il faut passer par dessus ou le contourner rapidement. Attention les boules d'énergie peuvent être détruites par les tirs. En appuyant sur N, on voit le pourcentage de la course restant à courir, ce nombre s'affiche à la place du score. (Pierre GUILLOT)

**ATF**

Pour avoir des vies infinies :  
POKE &77B,Ø  
Pour avoir un certain nombre de ATF :  
POKE &6BE,Nb  
(Damien BONVARLET)

**QUAD**

Nombre de vies :  
Poke &6A21,Nb  
Pour avoir des vies infinies:  
Poke &7F66,Ø  
(Damien BONVARLET)

**RENEGADE**

Pour avoir des vies infinies  
Poke &A29,&C3  
Bloque le temps à Ø:ØØ  
Poke &9E1,&18  
(Damien BONVARLET)

**TANK**

Pour avoir les vies infinies :  
POKE &63D9,Ø  
POKE &77CE,Ø

**COMMODORE**

**COBRA**

Après s'être emparé du poignard tout au début du jeu, reculer au maximum en tirant le joystick vers la gauche : Cobra disparaîtra de l'écran et sera invulnérable.

**BUBBLE GHOST**

Eteindre le ventilateur en soufflant dessus par derrière, c'est aussi valable pour les bougies. (Sylvain VALLIER)

**MAG MAX**

Pour avoir des vies infinies:  
Poke \$17F1,\$FF  
SYS \$1432  
(Bertrand JESENBERGER)

**WONDER BOY**

Pour avoir des vies infinies:  
Poke 2676,234  
Poke 2677,234  
Poke 2678,234  
SYS 2112  
(Bertrand JESENBERGER)

**SOLOMON'S KEY**

Pour avoir des vies infinies:  
Poke 22,13  
SYS 2Ø63  
(Frederik HELLER)

**JAIL BREAK**

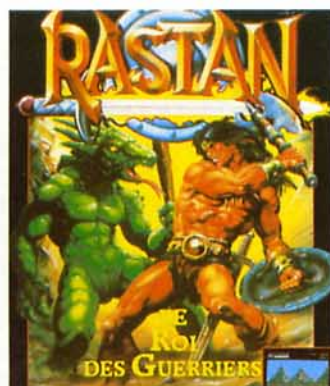
Pour avoir les vies infinies :  
POKE 52Ø5Ø,234  
POKE 52Ø51,234  
POKE 52Ø52,234  
POKE 52Ø97,234  
POKE 52Ø98,234  
POKE 52Ø99,234  
SYS 512ØØ

**KARNOV**

Pour avoir les vies infinies :  
POKE 32991,36  
Pour avoir du temps infini:  
POKE 35884,36  
Execution :  
SYS 32768

**SPECTRUM**

**RASTAN**



Pour avoir 255 vies :  
POKE 489Ø9,255

**OUT RUN**

Pour avoir du temps infini:  
POKE 41429,Ø  
POKE 4143Ø,Ø  
POKE 41431,Ø

**NORTH STAR**



Pour avoir des vies infinies:  
POKE 48371,Ø  
POKE 48377,Ø  
POKE 48378,Ø  
POKE 48379,Ø  
Pour avoir de l'oxygène infinie :  
POKE 48228,Ø

**720°**

Et un petit poke de Stéphane DA SILVA GOMES :  
POKE 41918,Ø



## AMIGA

### GOLDRUNNER

Pour voler sans encombre et à travers tous les obstacles, commence un jeu à une personne et rentre dans le premier immeuble. Alors, appuie continuellement sur la touche F5 jusqu'à ce que la situation soit affichée à l'écran.

### GREAT GIANA SISTERS



Lorsque tu en auras assez du tableau sur lequel tu te trouves, appuie sur les touches A,R,M,I et N.

(Johan DUBOIS)

### IKARI WARRIORS



Pour avoir des vies infinies, faites un score et entrez FREE-RIDE comme nom. (Alexandre JOUANDEAU)

### BACKLASH

Il faut toujours reculer pour survivre. (Alexandre JOUANDEAU)

## ATARI

### SUPER SPRINT



Tourne autour de la piste 8 et positionne ta voiture juste avant la ligne d'arrivée.

Pointe-la vers le bas, et lorsqu'une autre approche, accélère et jette-la contre le mur. Elle s'écrasera, sans être remplacée.

Recommence avec les deux autres voitures et tu seras libre de conduire comme bon te semblera, en récoltant autant de "spanners" et de bonus que tu voudras.

N'oublie pas de conduire rapidement autour de la piste dans la direction opposée, sinon tu finiras la course.

### RETURN TO GENESIS

Pour être invincible, tape WASP.ASM et presse F5.

### WARHAWK

Pour avoir des vies infinies, une fois le jeu chargé, appuyer sur F3, puis tirer sur la tache bleue pendant le déroulement du jeu.

### TRAILBLAZER

Pendant le chargement du jeu, enfoncez les touches [HELP] I 1 2 dans l'ordre, puis taper CHEAT. Pendant le jeu, on peut utiliser les touches suivantes :

[F3] redéfinit la gravité.

[F5] change la forme de la balle.

[F6] change les deux balles du joueur.

[HELP] permet d'entendre le rire digitalisé.

## AMSTRAD

### CAPTAIN BLOOD



### SOLUCE PARTIELLE.

Quelques petits conseils pour l'Arche du Captain Blood. Pour Amstrad CPC 464.

Il faut essayer de commencer le jeu avec le petit Yoko. Vous lui dites votre nom et il est votre ami, ensuite demandez lui les coordonnées sur Croolis-Ulv, Buggol, Mig-Rax et Yukas. Pour les coordonnées il faut dire ceci :

Coordonnées planète Buggol, pleure. Et il les donne. Demandez lui aussi le code ami, (qui est 1010),

Ensuite, on va sur la planète Croulis-Ulv et vous lui dites : moi grande idée, moi tuer Croulis-Var. Insister sur Croulis-Var, s'il ne vous répond pas tout de suite, il vous donnera les coordonnées de ses ennemis et on repart. Cette fois-ci on va tuer des Croulis-Ulv, et il vous donne les coordonnées des planètes Croulis-Ulvs. Maintenant on téléporte le Croulis-Var et on le désintègre, pareil pour les autres.

Quand vous aurez terminé on repart sur la planète du Croulis-Ulv. Pour recevoir la récompense il faut discuter un peu (la récompense sont les coordonnées de la planète Sinox). Une fois arrivé, le Sinox vous demande le code. C'est le Migrax qui me la donné, il faut lui dire ceci : toi aider moi (2\*) et il lache le morceau. On revient au Sinox. Lui demander les coordonnées planète 255, il vous les donnera. Allez y, dites au

2ème Sinox : coordonnées planète numéro. Il répond : toi libérer 4 planètes Antenna, toi pas tuer Antenna. Il donne les coordonnées des 4 planètes à libérer et on repart pour libérer ces 4 planètes. Une fois arrivé à la 1ère planète vous devez rassurer cette pauvre bête avant qu'elle ne vous autorise à la téléporter sur une autre planète. Idem pour les autres Antennas. Il faut aussi penser à les interroger. Dites leur ceci : coordonnées planète Robhead. Ils sont sympas et tous vous donneront les coordonnées des Robhead. On retourne voir le Sinox. Prenez les coordonnées de la planète Buggol, que Yoko vous a donné au début. Le Buggol veut changer d'air il vous demande de le téléporter sur une planète inconnue. Téléportez-le sur une planète et là, demandez lui les coordonnées de la planète Kingpak. Il vous les donne, allez y, le Kingpak vous propose une course, acceptez de faire la course avec lui.

Vous perdez 1 fois la course mais vous gagnerez la 2ème course, parce-que la belle ondoyante vous aide en vous donnant des coordonnées d'une planète où le Kingpak va perdre la course. Il va vous donner des renseignements sur les coordonnées planète Tubular Brain.

Là, c'est fini pour de bon. (Théo LEHMANN)

# ROLLING THUNDER™



## SPECTRUM

Vies infinies :  
POKE 39792,0  
Énergie infinie :  
POKE 39988,201  
Temps infini :  
POKE 40055,201  
Suppression des ennemis :  
POKE 48444,201

## COMMODORE

Énergie infinie :  
POKE 41758,173  
Munitions infinies :  
POKE 41666,173  
Temps infini :  
POKE 41816,96  
Vies infinies :  
POKE 33570,173  
Exécution :  
SYS 32768

## SPECTRUM

### SPECTRUM

Pour avoir des vies infinies, il faut taper le mot JIMBO pendant la présentation, alors l'ordinateur fera un petit son pour te signaler que tu as vies et énergie infinies, et si tu appuies sur 'I' pendant le jeu, tu changeras de tableau. Pour que tout redevienne normal, il faut appuyer sur les touches 'CAPS', 'SHIFT' et 'N' en même temps.

1 REM Vies, énergie, temps infinis et suppression de l'ennemi  
2 REM sur ROLLING THUNDER  
10 POKE VAL "23658",VAL "8":POKE VAL "23693",NOT PI  
20 POKE VAL "23624",NOT PI: CLEAR VAL "25000":LOAD ""SCREEN\$  
30 POKE 5+PEEK 23631+256\*PEEK 23632,111:LOAD ""CODE  
40 BORDER VAL"7":POKE VAL "39792",NOT PI:POKE VAL "39988",VAL "201"  
50 POKE 40055,VAL "201":POKE 48444,VAL "201"  
60 BORDER NOT PI:CLS:RANDOMIZE USR VAL "35207"

### TOUS

Vas à la porte des munitions. Entre, puis ressort et avance jusqu'à ce que cette porte ait disparue de l'écran. Si tu veux maintenant plus de munitions, retourne-y.

### COMMODORE

Appuie simultanément sur F1, F5 et F7, puis sur F7 pour choisir le niveau où tu commences.



ATARI

Pour avoir santé et vies infinies :  
Lorsque tu seras à l'écran titre, tape JIMB-  
BBY (return). Tu verras apparaître les  
mots "cheat mode" et tu pourras alors  
commencer à jouer sans craindre ni mort  
ni maladie.

AMSTRAD

## TOUS

- Ne traverse que les portes marquées du symbole d'une balle.
- Traverse la toute première porte marquée pour t'approvisionner en munitions.
- Une mitraillette peut se trouver derrière une de ces portes, alors essaye les toutes.
- Tire de courtes rafales avec la mitraillette sinon tu gâcheras les munitions.
- Si tu épuises tes munitions, sers-toi de tes couteaux.
- Monte et descend sans cesse du balcon afin d'éviter les projectiles.
- Les méchants avec des cagoules mauves se tuent d'une balle, tandis que ceux avec des cagoules bleues ou dorées se tuent de deux balles...
- Quand tu arrives aux escaliers qui descendent, trébuche sur la première marche et tire tout de suite sur l'homme en face de toi. Sauts de l'escalier et tu flotteras doucement jusqu'à la section la plus basse du jeu.
- Passe les portes marrons en tirant dès qu'elles s'ouvrent, puis en t'agenouillant, tire sur le méchant qui te lance des couteaux.
- Dans la section des pneus, il y a un homme derrière la troisième ou quatrième pile de pneus. Avance par bonds, entre les coups, jusqu'à l'atteindre, puis descends-le quand il apparaîtra.
- Continue à progresser le long des pneus jusqu'à ce que deux hommes t'assailent. Tire quatre fois pour les achever.
- Agenouille-toi ensuite pour tirer sur le méchant caché derrière les sacs de sable, puis recule immédiatement pour tirer sur celui qui te lance des bombes incendiaires.
- Le dernier méchant est facile à réduire. Tire-lui dessus une fois, puis tire au dessus de sa tête. Il essaiera d'attraper la balle et se tuera. Sors de l'écran et tu auras complété le premier niveau.

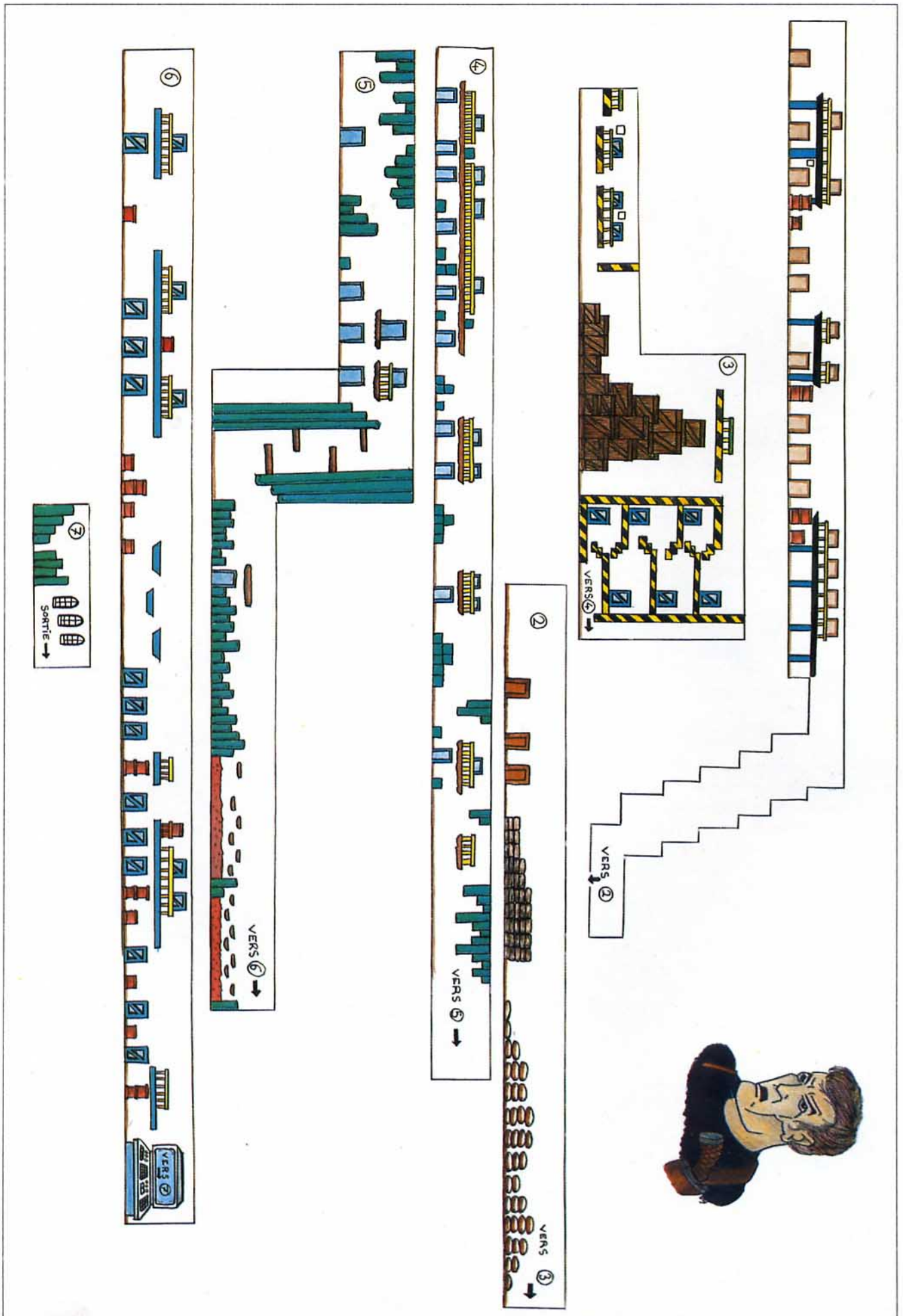
1 \* Vies infinies pour ROLLING THUNDER version Disquette

```

10 MODE 0:BORDER 0
20 OUT &FA7E,1:FOR I=&A094 TO &A094+928:READ a$:POKE I,VAL("&"+a$)
30 X=X+VAL("&"+a$):NEXT I:POKE &A093,&F3:RESTORE 450:FOR i=0 TO 15:READ a$
35 INK i,VAL("&"+a$):NEXT
40 RESTORE 460:FOR i=&BF00 TO &BF10:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT
50 IF X<>111893 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END ELSE CALL &A093
60 DATA DD,21,0E,A4,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,E0,A3,5D,CD,24,A3,21,DD,A3
70 DATA 35,CA,CB,A1,21,DE,A3,35,20,17,21,63,9F,AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1
80 DATA F1,3C,FE,10,20,F0,CD,9D,A2,21,DF,A3,35,20,1C,01,00,00,CD,38,BC,3E,0C,CD
90 DATA 5A,BB,AF,F5,01,0E,0E,CD,32,BC,F1,3C,FE,10,20,F3,CD,9D,A2,DD,6E,00,DD,23
100 DATA DD,66,00,DD,23,DD,4E,00,DD,23,DD,46,00,DD,23,DD,7E,00,32,97,A1,DD,23,DD
110 DATA 7E,00,32,81,A1,DD,23,DD,7E,00,32,88,A1,32,9A,A1,DD,23,DD,7E,00,32,C0,A1
120 DATA DD,23,DD,7E,00,32,C1,A1,DD,23,22,D5,A3,ED,43,D3,A3,E5,21,00,00,59,50,A7
130 DATA 06,09,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,10,F9,22,D8,A3
140 DATA 43,E1,78,32,D7,A3,B7,28,07,C5,CD,A5,A2,C1,10,F9,ED,5B,D8,A3,7A,B3,28,0D
150 DATA ED,53,DA,A3,CD,A5,A2,21,FF,FF,22,DA,A3,2A,D5,A3,ED,5B,D3,A3,06,00,D5,E5
160 DATA 19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,7A,B3,C2,86,A1,E1,D1,06,00,7E,EE,22,4F
170 DATA A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,98,A1,ED,4B,D5,A3,ED,5B,D3,A3,21,00,00,A1,C5,4F
180 DATA 06,00,09,C1,03,1B,7A,B3,C2,B1,A1,11,00,00,A7,ED,52,C2,1A,A2,C3,A9,A0,21
190 DATA E3,A1,AF,46,48,23,F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,10,20,F1,CD,9D,A2,18,10,0E
200 DATA 00,06,0F,10,05,18,1A,0C,0D,0E,16,11,08,03,1A,CD,5A,A3,31,F8,BF,FB,C3,00
210 DATA BF,2A,20,A0,26,00,11,63,9F,29,19,4E,23,46,AF,C5,F5,CD,32,BC,F1,C1,3C,FE
220 DATA 10,20,F4,C3,9D,A2,CD,0E,A3,F3,21,20,A2,AF,77,2B,7C,B5,C2,21,A2,21,9D,A2
230 DATA AF,77,23,7C,FE,C0,20,F8,1E,FF,3E,07,0E,3B,CD,7F,A2,3E,05,0E,0A,CD,7F,A2
240 DATA 3E,0A,0E,0F,CD,7F,A2,01,E2,04,CD,79,A2,3E,05,0E,05,CD,7F,A2,3E,0A,0E,0F
250 DATA CD,7F,A2,01,C4,09,CD,79,A2,1D,20,D5,21,74,A2,11,00,00,01,05,00,ED,B0,C7
260 DATA 01,89,7F,ED,49,0B,78,B1,20,FB,C9,06,F4,ED,79,06,F6,ED,78,F6,C0,ED,79,E6
270 DATA 3F,ED,79,06,F4,ED,49,06,F6,4F,F6,80,ED,79,ED,49,C9,FB,06,A1,76,10,FD,F3
280 DATA C9,3A,E1,A3,C6,C1,4F,3A,E0,A3,47,CD,D1,A2,D2,1D,A2,3A,E1,A3,3C,32,E1,A3
290 DATA FE,09,C0,E5,AF,32,E1,A3,3A,E0,A3,3C,32,E0,A3,5F,CD,24,A3,E1,C9,D5,E5,79
300 DATA 32,EE,A3,32,F0,A3,78,32,EC,A3,01,7E,FB,21,EA,A3,1E,09,CD,61,A3,E1,ED,5B
310 DATA DA,A3,CD,81,A3,E5,CD,9D,A3,E1,D1,3A,E3,A3,FE,40,20,0E,3A,E4,A3,FE,80,20
320 DATA 07,3A,E5,A3,B7,C0,37,C9,A7,C9,01,7E,FB,3E,08,CD,B8,A3,CD,9D,A3,3E,07,CD
330 DATA B8,A3,AF,CD,B8,A3,18,10,01,7E,FB,3E,0F,CD,B8,A3,AF,CD,B8,A3,7B,CD,B8,A3
340 DATA 3E,08,CD,B8,A3,CD,9D,A3,3A,E3,A3,E6,20,28,F1,C9,C5,01,7E,FA,3E,01,ED,79
350 DATA 06,02,11,00,00,1B,7A,B3,20,FB,10,F6,C1,C9,01,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,B8
360 DATA A3,23,1D,20,F8,C9,0C,7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,70,A3,E6,20,20,F1,C9,0C,ED
370 DATA 78,77,0D,23,1B,ED,78,F2,81,A3,E6,20,C8,7A,B3,C2,7A,A3,0C,ED,78,0D,ED,78
380 DATA F2,92,A3,E6,20,C2,8E,A3,C9,21,E3,A3,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,0D,77,23
390 DATA 3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,F5,F5,ED,78,87,30,03,C3,1D
400 DATA A2,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00,20,FC,F1,C9,03,00,00,00,00,00,00,FF,FF
410 DATA 00,05,02,04,00,00,07,E4,51,00,00,00,00,00,4C,00,00,00,C1,02,C9,2A,FF,2F
420 DATA 43,29,20,31,39,38,37,20,41,50,50,4C,45,42,59,20,41,53,53,4F,43,49,41,54
430 DATA 45,53,00,08,00,C0,00,40,0F,1D,F1,51,07,00,04,20,4E,CF,F7,05,B8,F2,20,52
440 DATA E0,4B,E3,17,A1,9D,14,00,C0,00,40,C4,AD,E0,24,4E
450 DATA 1,0,d,1a,6,7,18,c,1,5e,14,3,f,e,11
460 DATA 21,40,46,36,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,c3,60,37

```

# Plan de ROLLING THUNDER



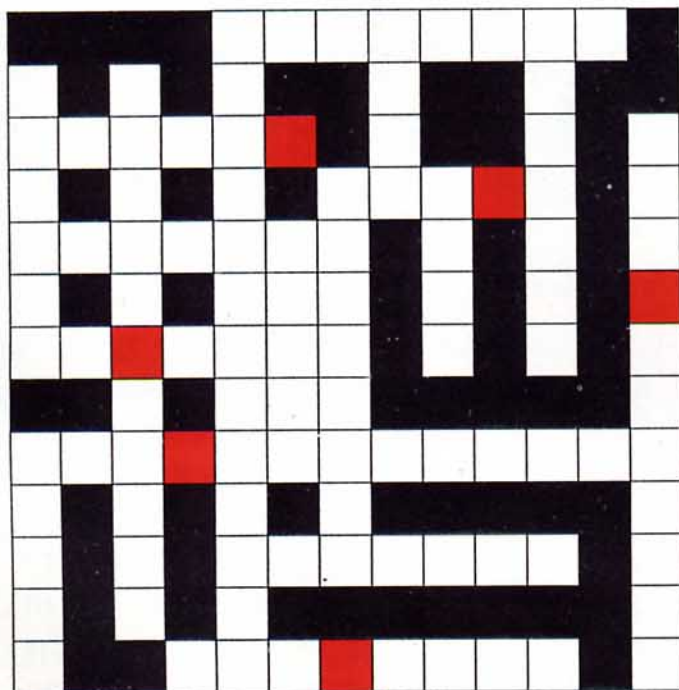
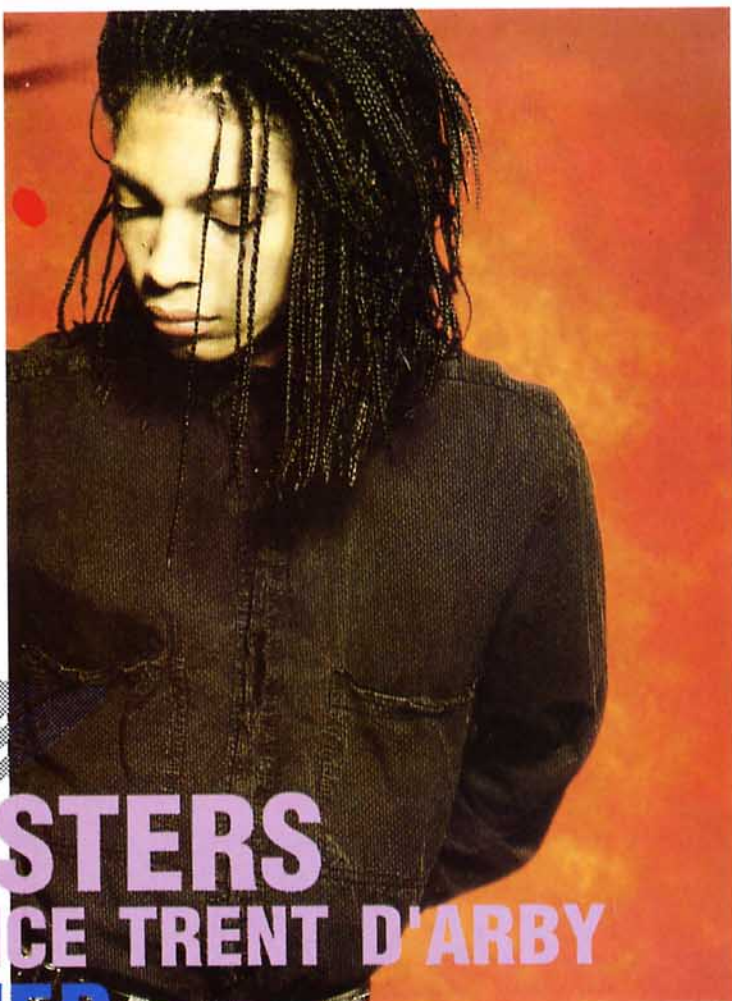


# JEUX...

**BADCAT** était le jeu mystérieux à trouver dans le n°3.  
Bravo à tous nos gagnants  
**LISTE DES GAGNANTS**

- ANAIIS Philippe, AUGUSTO Antonio, BONNET Frédéric, CAUDRON Daniel, CHRISTAL Carine, COLOMB Jacky, CUVELLARD Antoine, DA SILVA José, DE SOUSA Manuel, DELPEX Philippe, DERIBLE Pierre, DEWOLF Sébastien, DHUIN Estelle, EDERN Philippe, GAGNEROT David, GAILLARD Ronald, GARGALONI Christophe, GOBERT Jérôme, GOT Laurent, GOULARD Vincent, GUILLOT Pierre, HELLE Damien, JACOBY Michaël, JARRIGE Jean-Michel, LABBE Frédéric, LACAUSADE Hervé, LATGER Jean-François, LATRAYE Saram, LE GOFF Nicolas, LE STRAT Olivier, LEVRON Eric, MAHUT Stéphane, MANESSE Jérémy, MARTIN Cyrille, MASSON Eric, MORISSEAU Bruno, PICOT Patrick, PILLARD David, POITAU Ivan, POPADENEC Franck, POTIER Jean-Louis, RUFFIE Johan, SAVEANT Stéphane, SERRARE Thierry, SIEUROS Arnaud, SKANDOSKI Pascal, STUTZ Frédéric, URENA Rolande, URVOY Denis, VENNEN Xavier

# 50 POSTERS de TERENCE TRENT D'ARBY A GAGNER



- 4 lettres: SEGA - MASK
- 5 lettres: ELITE - I BALL - RAMBO
- 6 lettres: MENACE - EMPIRE
- 7 lettres: INERTIE - PREPPIE - CHRONOS
- 8 lettres: RENEGADE - PREDATOR - JOYSTICK
- 11 lettres: INHERITANCE - LIVINGSTONE
- 13 lettres: JACK THE NIPPER - IKARI WARRIORS

Cette semaine, CBS s'associe à JOYSTICK Hebdo pour vous offrir ce fabuleux poster du génial Terence Trent d'Arby.

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 **50 gagnants tirés au sort** recevront ce POSTER DE TERENCE TRENT D'ARBY

Cette semaine le JEU MYSTERIEUX a **6 lettres**

## JEU MYSTERIEUX DU 14 DECEMBRE

□ □ □ □ □ □

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

# JOY'S TOP

## 8 BITS

- NE 1 OPERATION WOLF
- NE 2 THUNDERBLADE
- NE 3 TIGER ROAD
- NE 4 VICTORY ROAD
- ▼ 5 GUERILLA WAR
- 6 CYBERNOID 2
- NE 7 12 JEUX EXCEPTIONNELS
- ▼ 8 THE VINDICATOR
- NE 9 TOTAL ECLIPSE
- NE 10 OFF SHORE WARRIOR

## 16 BITS

- NE 1 OPERATION WOLF
- NE 2 THUNDERBLADE
- NE 3 DOUBLE DRAGON
- ▼ 4 1943
- NE 5 VICTORY ROAD
- ▼ 6 D.T. OLYMPIQUE CHALLENGE
- NE 7 DRILLER
- ▼ 8 SUPER HANG ON
- ▼ 9 NEBULUS
- ▼ 10 OCEAN 5 STARS

Pas de surprise  
en ce mois de décembre!!!  
les nouveautés sont arrivées  
et continuent d'arriver!!!

OPERATION WOLF et THUNDER BLADE  
sont COMPLETEMENT DEMENTS que ce  
soit sur AMSTRAD ou ATARI ST.

Que personne ne le nie : on attend tous la  
sortie de BARBARIAN 2, Malheureusement  
il va nous falloir attendre encore un peu; il  
ne sortira pas avant le mois de janvier, ainsi  
que DOUBLE DRAGON sur AMSTRAD.  
Mais DRAGON NINJA lui, va sortir très  
prochainement, et nous pouvons  
vous assurer que cela va  
être GEANT!!!



# HIT PARADE MICROMANIA

PUBLICITE

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

14

### AMIGA

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- NOM
- PRENOM
- ADRESSE

CP VILLE

### AMSTRAD

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- NOM
- PRENOM
- ADRESSE

CP VILLE

### ATARI

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- NOM
- PRENOM
- ADRESSE

CP VILLE

### COMMODORE

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- NOM
- PRENOM
- ADRESSE

CP VILLE

**JUSQU'AU 28 DECEMBRE  
VOTEZ POUR VOS JEUX FAVORIS !!!**



TU VIENS DE  
TERMINER  
JOYSTICK-AT-  
TACK ET,  
POUR CON-  
TINUER TON  
AVENTURE INFORMATIQUE

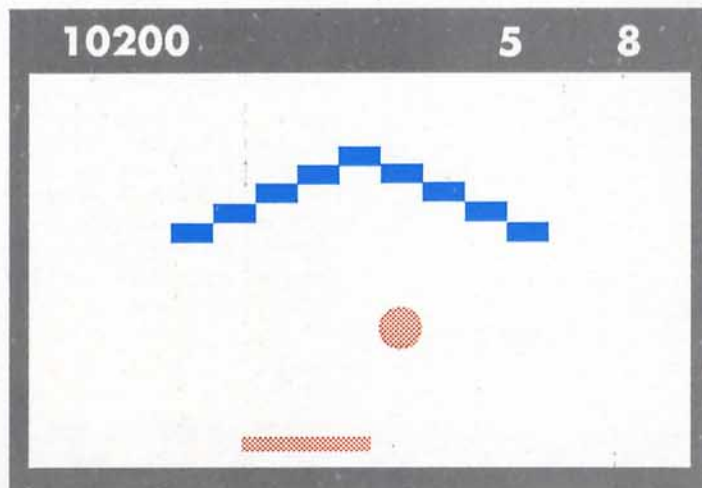
IL FAUT, IMMÉDIATEMENT, ABOR-  
DER UN NOUVEAU PROGRAMME,  
PEUT-ÊTRE UN PEU PLUS DIFFI-  
CILE, MAIS SURTOUT CONTENANT  
DES PROBLÈMES NOUVEAUX À RÉ-  
SOUDRE. PARMIS BEAUCOUP DE  
THÈMES POSSIBLES J'AI RETENU  
UN CASSE-BRIQUES, PAS DU TOUT  
PAR HASARD, MAIS POUR LA RÉ-  
FLEXION NÉCESSAIRE À SON  
DÉVELOPPEMENT. SANS IMAGINER  
DE RIVALISER AVEC ARKANOID TU  
VAS VOIR QUE LE SUJET EST VRAI-  
MENT PASSIONNANT. CETTE NOU-  
VELLE INITIATION VA SE DÉROULER  
EXACTEMENT SUIVANT LE MÊME  
PLAN QUE LA PRÉCÉDENTE: -L'EX-  
POSÉ DES MODULES À RÉALISER  
AVEC LES IDÉES, LES FICHIERS NÉ-  
CESSAIRES ET LES ORDINOGRAM-  
MES QUI TE PERMETTENT DE PRÉ-  
PARER TON PROGRAMME. -LA  
SEMAINE SUIVANTE, LE LISTING  
BASIC AVEC TOUTES LES EXPLICA-  
TIONS D'ACCOMPAGNEMENT POUR  
CORRIGER OU MIEUX COMPREN-  
DRE LA SÉQUENCE. DE SEMAINE EN  
SEMAINE TON PROGRAMME SE  
CONSTRUIT AVEC, EN PLUS LA RU-  
BRIQUE INDISPENSABLE AUX DÉ-  
BUTANTS: «ET POUR QUELQUES  
DEFINITIONS DE PLUS...» DANS LA-  
QUELLE ON ABORDE LES BASES DE  
L'INFORMATIQUE ET TOUTES LES  
DEFINITIONS NÉCESSAIRES POUR  
LA PRÉPARATION DES SÉQUENCES.



PAR FRANÇOIS LE GRIGUER

# J'APPRENDS

## JOYSTICK- BREAKER



### SCENARIO

COULEURS ET BRIQUES

### GENÉRIQUE

REPERES DU JEU

### REDEFINITION DES TABLEAUX

PAGE DES SCORES

### DEBUT DE PARTIE

GESTION DE LA BALLE

### SCORE ET BONUS

GAME OVER

### DEPLACEMENT DE LA RAQUETTE

SONS

### COMPLEMENTS



# UN TITRE QUI CASSE DES BRIQUES

**T**u dois aborder un nouveau jeu avec une imagination débordante, des idées plein la tête tu plonges dans la définition du scénario. Le titre vient souvent beaucoup plus tard mais pour un casse-briques il n'y a que l'embaras du choix. Le titre doit être le plus court possible, évoquer le thème du jeu et avoir, si possible, une consonnance anglaise. C'est ce qui marche le mieux pour les jeux. Je connais bien le sujet étant moi-même auteur de jeux. Alors pourquoi ne pas suivre

tableau un nombre de balles maximum suivant les difficultés ou la disposition des briques. Pour les briques tu commences avec trois dessins et, tu en ajouteras bien d'autres suivant tes goûts. Avec tout cela de la couleur, beaucoup de couleurs et, c'est le mode Ø qui nous donne un affichage de 16 couleurs à l'écran, toujours choisies parmi les 27 couleurs AMSTRAD. Tu te souviens des autres caractéristiques du mode Ø: 2Ø caractères par ligne et toujours 25 lignes en hauteur. Le nom-

TONS	NUMÉROS DE COULEURS			
gris	13			
rouge	6	7		
bleu	2	14	20	
vert	9	10	18	21 22
jaune	15	25		
noir	0			
marron	16			
blanc	26			

16 couleurs  
au total  
INK Ø à INK 15

Une répartition  
que tu peux  
modifier

bre de lignes reste identique quel que soit le mode tandis que le nombre de caractères est deux fois moins important qu'en mode 1, ce qui donne une forme rectangulaire tout à fait adaptée aux briques.

Toujours dans notre premier module, le dessin de chacune des trois briques, numérotées 7 8 9, par l'utilisation de caractères redéfinis, une méthode qui a été largement développée dans JOYSTICK numéro 5. Une précision importante reste à ajouter. L'affichage d'un caractère s'effectue avec une seule couleur (suivant PEN). Les briques, vont comporter plusieurs couleurs, donc plusieurs caractères. Chaque caractère avec un dessin particulier, affiché avec une couleur différente, va se superposer au précédent en utilisant le mode transparent (transparent = pas d'affichage des pixels à Ø). Les dessins sont constitués de 4

## DES COULEURS ET DES BRIQUES

Tu entres maintenant dans le premier module à réaliser: la sélection des 16 couleurs et leur déclaration en INK de Ø à 15. Il s'agit de faire un choix assez varié dans les nuances. Les numéros sont incorporés au programme sous la forme de DATA et, une petite boucle initialise INK à partir de la lecture des DATA.

**JOYSTICK  
BREAKER**

UNE REALISATION DE

la même démarche et, je te propose: **JOYSTICK-BREAKER** un titre qui casse des briques, tout à fait dans la lignée des casse-briques célèbres. Après le titre, les détails de notre scénario en restant modeste, n'oublie pas que le BASIC est très pratique quant à son écriture mais, la place occupée en mémoire et sa lenteur d'exécution fixent très vite les limites d'un programme. Que nous faut-il pour réaliser un casse-briques?

16 - des briques, une raquette et une balle (élémentaire mon cher WATSON!!!)

- des tableaux (le plus possible pour ne pas être monotone)

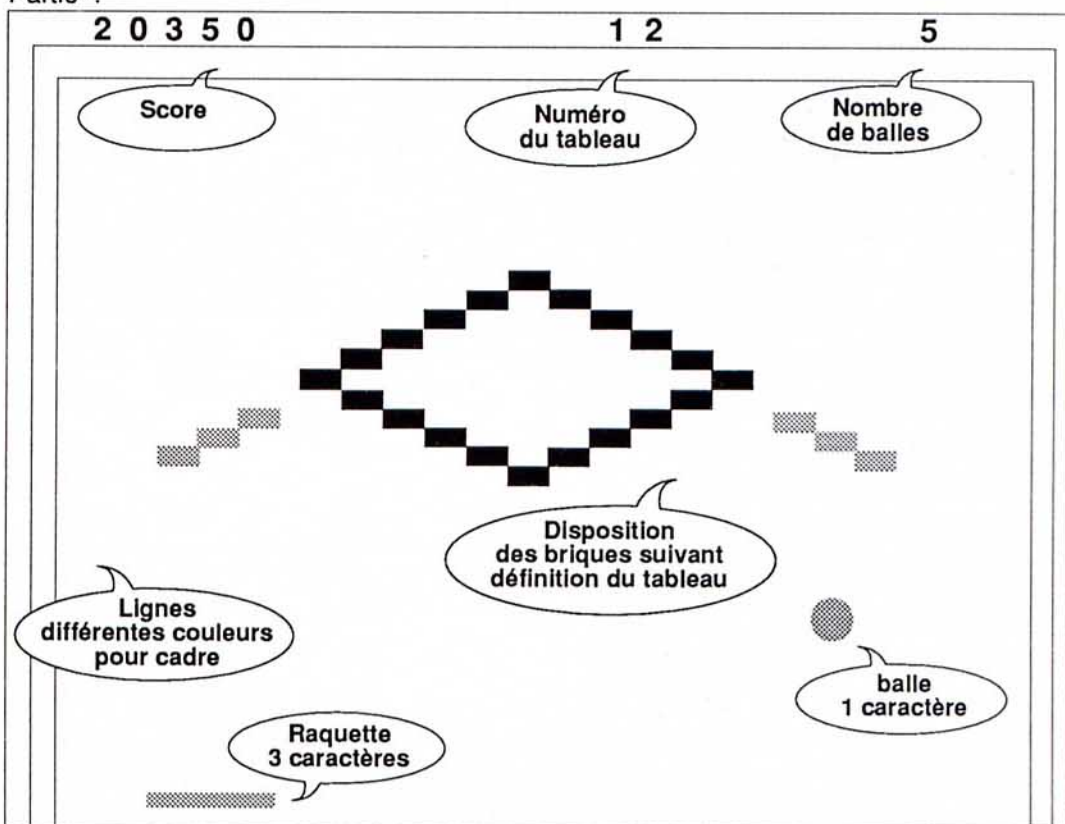
- une page de présentation - une page de scores (pour les meilleurs !)

## PLUS FORT QUE LES PROS

Dans un domaine au moins tu vas faire plus fort que beaucoup de professionnels avec 4Ø tableaux différents et tous redéfinissables. Génial non! Encore un petit plus en prévoyant pour chaque

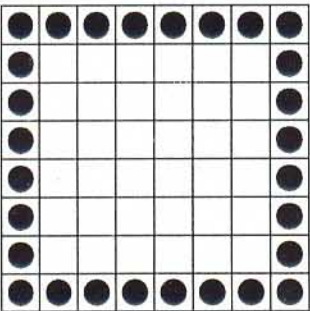
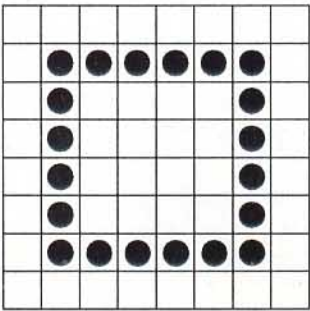
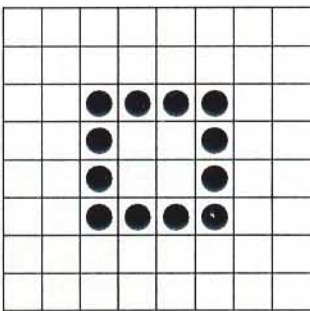
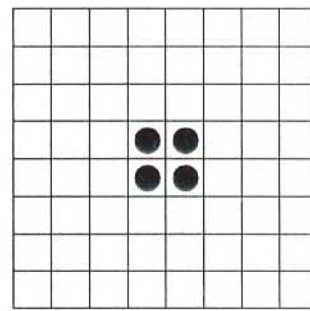
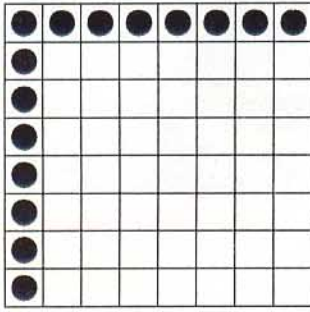
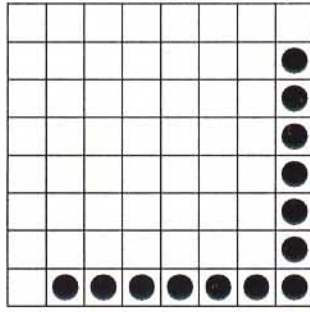
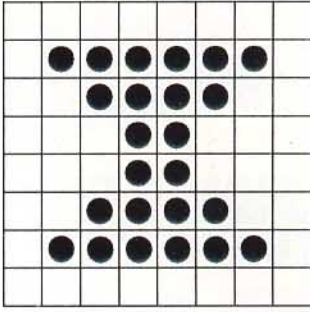
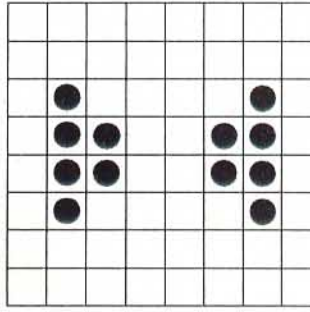
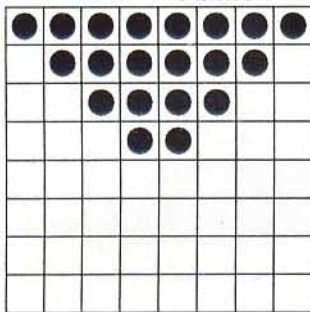
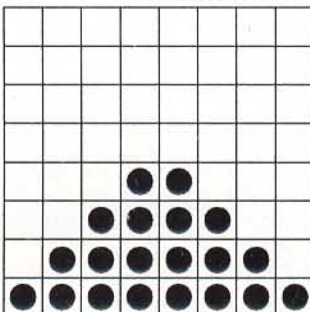
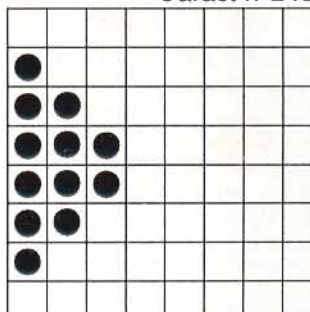
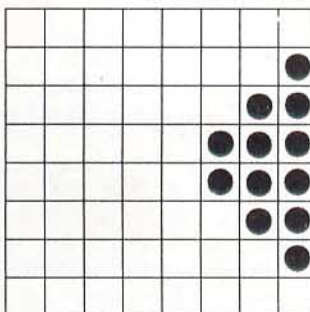
## UN TABLEAU A L'ECRAN

Avant d'entamer le détail des modules à préparer, je voudrais te montrer tout de suite ce que sera le jeu avec un tableau à l'écran. L'affichage fera partie de la séquence «Début de Partie».





# DESSIN DES BRIQUES

<b>BRIQUE 7</b> Caract n°255  <b>INK 5</b>	<b>Caract n°254</b>  <b>INK 7</b>	<b>Caract n°253</b>  <b>INK 12</b>	<b>Caract n°252</b>  <b>INK 13</b>
<b>BRIQUE 8</b> Caract n°251  <b>INK 6</b>	<b>Caract n°250</b>  <b>INK 5</b>	<b>Caract n°249</b>  <b>INK 2</b>	<b>Caract n°248</b>  <b>INK 14</b>
<b>BRIQUE 9</b> Caract n°247  <b>INK 10</b>	<b>Caract n°246</b>  <b>INK 12</b>	<b>Caract n°245</b>  <b>INK 3</b>	<b>Caract n°244</b>  <b>INK 14</b>

éléments (4 caractères par brique).

Le tableau «Dessin des Briques» récapitule toutes les données pour déclarer les caractères par l'instruction SYMBOL, après avoir codifié chacune des lignes, et écrire les 3 sous-programmes pour l'affichage de nos briques. Si tu débutes ne t'inquiètes pas, tu trouveras, la semaine prochaine, le listing avec tous les commentaires.

## DES BRIQUES DANS LE GÉNÉRIQUE

Second module à préparer c'est le générique qui contient le titre et, ton nom pour la réalisation. Ce module, très simple, ne nécessite pas d'ordinogramme, une simple énumération des opérations nous suffit. Puisqu'il s'agit d'un casse-briques utilise des briques pour encadrer le titre. Une première ligne de briques, J O Y S T I C K sur

la seconde, suivi d'une nouvelle ligne de briques. Tu renouvelles la même chose pour B R E A K E R. Ensuite afin de varier la présentation tu traces un cadre pour entourer «une réalisation de .....». En fin d'affichage tu n'oublies pas de prévoir une boucle de tempo qui maintient à l'écran, quelques instants, ton générique et le module est terminé. Simple non?

## DES REPERES POUR LE JEU

Sur le papier, dessiner un écran avec ses bordures, des briques un peu partout, une raquette et une balle c'est à la portée de tout le monde. Il faut maintenant réfléchir un peu sur la méthode qui va nous permettre de gérer cet ensemble, d'en connaître les limites, de situer les obstacles. Lorsque la balle se déplacera il sera nécessaire de savoir ce qu'elle touche,

une brique ou la bordure, la raquette ou rien, pour définir la suite, une brique détruite, un changement de trajectoire, ou encore la perte de la balle. Un fichier doit nous permettre de répondre à tous ces besoins, tabl comme

tableau, avec une capacité de 20 sur l'axe des x et, de 25 sur l'axe des y (20 caractères sur 25 lignes comme l'écran), un fichier que tu declares par: DIM tabl(20,25) pour son nom et sa capacité (séquence «In-

## CODES EN TABL

Type	Code	Observations
Bord écran Haut	1	Lignes 1 et 2 (y=1 ou 2)
Bord écran Droit	2	Colonne 20 (x=20)
Bord écran gauche	4	Colonne 1 (x=1)
Bord écran bas	6	ligne 25 (y=25)
Raquette	3	ligne 25 les 3 caract. occupés par la raquette
Briques	7	suivant la position de chaque brique en x et y
	8	
	9	

tialisation Fichier»). Maintenant chaque élément de la surface de jeu va porter un code qui, mémorisé en tabl, indique sa présence et son type, récapitulé dans le tableau «Codes en tabl». Le fichier tabl, mis à jour à chaque changement de tableau, pourra être interrogé en fonction de la position de la balle.

### JOYSTICK-BREAKER ET LES 40 TABLEAUX

L'organisation de nos 40 tableaux doit être prévue dès le début par le chargement d'un fichier particulier nommé «tableaux», un fichier qu'il faut détailler. Tu vas l'exploiter octet par octet, ce n'est plus le programme Basic qui se charge des zones, mais toi qui calcule les adresses des différentes données. La formule la meilleure consiste, sur du papier quadrillé, à tracer le dessin d'enregistre-

ment, avec 4 carreaux par octet, en indiquant le contenu.

Chaque tableau contient 50 briques maximum: 50 multiplié par 3 octets par brique donne 150 octets, en y ajoutant les 2 octets d'identification du tableau, ceci représente 152 octets par tableau. Tu multiplies 152 par 40 tableaux, plus l'octet de début

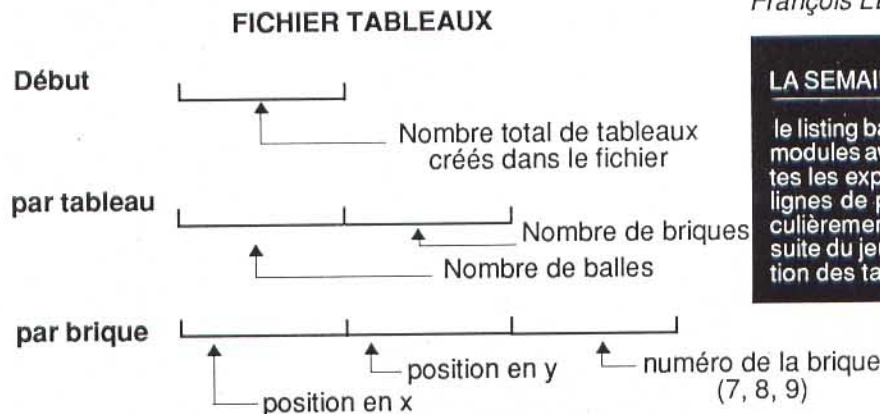
et tu trouves la capacité totale de ton fichier «tableaux» soit 6081 octets.

Le processus que tu viens de suivre, dans la description d'un fichier, est très important, surtout si tu rêves de pratiquer un jour l'Assembleur, un langage qui exige ce découpage, octet par octet, pour toutes les données.

**JOYSTICK-BREAKER** prend forme, tu commences à voir de quoi il est fait, comment il fonctionnera. D'ici la semaine prochaine tu prépares ton générique, l'initialisation des couleurs, la redéfinition des caractères et la séquence d'affichage des briques.

*Bien Joystiquement vôtre*

François LE GRIGUER



### LA SEMAINE PROCHAINE

le listing basic des premiers modules avec, toujours, toutes les explications pour les lignes de programme particulièrement importantes la suite du jeu avec la redéfinition des tableaux.

## POUR QUELQUES DEFINITIONS DE PLUS...

L'instruction SYMBOL permet de donner une nouvelle définition à un caractère. Les numéros de 33 à 255 sont accessibles. Dans le tableau «Dessin des Briques» les matrices 8 lignes par 8 carreaux représentent les 64 points (pixels) de chaque caractère. Chaque ligne est à codifier pour indiquer les pixels à afficher. Ceci se fait de deux manières: soit par l'expression binaire 0 ou 1 (0=éteint et 1=allumé), soit par l'addition de la valeur de chaque pixel. Le petit schéma suivant te donne la valeur de chaque bit, à l'intérieur d'un octet, suivant les puissances de 2:

128	64	32	16	8	4	2	1	1 octet = 8 bits
-----	----	----	----	---	---	---	---	------------------

Chacun des bits, s'il est égal à 1, renvoie la valeur qui correspond à son rang à l'intérieur de l'octet. L'addition de toutes ces valeurs donne la valeur totale de l'octet. Pour la petite histoire, bit vient de Binary Digit, 8 bits associés forment 1 octet et 1 Ko contient 1024 octets (1 K=2 puissance 10). Enfin 256 combinaisons sont possibles dans 1 octet (valeur 0 à 255). Si l'interprétation du contenu est alphanumérique la va-

leur correspond à un numéro de caractère (codification ASCII ou extension), sinon il s'agit d'une valeur numérique directement. Chaque octet est adressable individuellement suivant sa place en mémoire et la fameuse instruction POKE, que tu pratiques certainement depuis longtemps, permet de modifier le contenu de n'importe lequel des octets de la mémoire. L'inverse de POKE, c-a-d PEEK nous donne la valeur de l'octet adressé. PEEK et POKE sont les amis inséparables des allumés de trucs et astuces et, de JEUX...CRACK en particulier.

Après le courrier reçu, il paraît nécessaire de reparler des instructions de boucle: FOR NEXT. La meilleure méthode étant l'exemple en voici quelques-uns, avec leurs commentaires.

```
10 FOR x=1 TO 15
20 LOCATE x,10:PRINT
  «*»;
30 NEXT x
```

Cette boucle de programme va se répéter 15 fois (1 à 15), et affiche le symbole «\*» de la position 1 à la position 15 (x prend successivement les valeurs 1 à 15) et ceci en ligne 10 (déclaré en LOCATE).

```
10 FOR y=25 TO 1 STEP -1
20 LOCATE 8,y:PRINT
  «joystick»;
30 NEXT y
```

Ici répétition de la boucle 25 fois (de 25 à 1) mais dans un sens décroissant par STEP -1 (STEP = la définition d'un pas et la valeur associée indique le nombre à ajouter ou à déduire à chaque passage en NEXT). Le résultat de cette boucle: affichage de «joystick» du bas de l'écran vers le haut à partir de la position 8 (en LOCATE).  
Un dernier exemple pour l'initialisation des INK à partir des numéros de couleurs écrits en DATA:

```
10 FOR j=0 TO 15
20 READ c
30 INK j,c
40 NEXT j
```

La variable j prend successivement les valeurs de 0 à 15, correspondant aux numéros d'INK. Avec READ c,

c contient le numéro de couleur existant en DATA. A chaque READ l'adresse en DATA passe à la donnée suivante. INK j,c initialise INK (numéro = j). Cette boucle répétée 16 fois remplace l'écriture longue, fastidieuse, aberrante, tout à fait inadmissible! (on se calme) de: READ c:INK 0,c:READ c:INK 1,c etc... jusqu'à READ c:INK 15,c

Bien vu? OK! Toutes ces lignes vont te paraître complètement superflues à toi l'as de la programmation, tu riques, mais pense un peu à tes débuts, eh oui, d'autres commencent, bienvenue aux débutants!

Et pour conclure cette rubrique un rappel important sur l'organisation générale d'un programme. Celui-ci doit être structuré, c-a-d suivre un ordre rigoureux avec, un programme principal et, des séquences indépendantes écrites comme des sous-programmes, en y ajoutant beaucoup de commentaires, la seule formule pour pouvoir, à tout moment, reprendre le listing pour des modifications.



# 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)

**WAOOOH!!!**  
cette semaine  
c'est ANTOINE SCHULLER  
qui gagne  
un abonnement  
gratuit pour 6 mois

**REMPLEIS 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)  
**REMPLEIS SOIGNEUSEMENT LA GRILLE CI-DESSOUS EN MAJUSCULES**

NOM \_\_\_\_\_

PRENOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

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

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

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

# 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....**

20

**JOYSTICK  
SECOURS**

177, rue St-Honoré  
75001 PARIS

### QUESTIONS

#### ? RELIEF ACTION

Serge. Q.10185  
Je ne sais pas comment faire pour changer d'étage (comment ouvrir les portes extérieures du hangar de la navette, comment faire décoller cette dernière, comment débloquer l'ascenseur, etc...). S'il vous plaît, expliquez-moi. Merci d'avance.

#### ? FER & FLAMME

Sandrine. Q.10186  
A chaque fois que je veux ouvrir une porte, on me dit qu'elle ne s'ouvre pas. Alors comment les ouvrir? Comment vaincre à coup sûr les troupes d'insectes géants, araignées, squelettes...? Merci.

#### ? LES JOYAUX DE BABYLONE

Abel. Q.10187  
Quelle est la commande utilisée pour aller sur l'île, au début du jeu, en version française.

#### ? THE FOREST AT WORLD END

Joystickeur fou. Q.10188  
Comment peut-on traverser le précipice?

#### ? GREMLINS

Joystickeur fou. Q.10189  
Comment brûler tous les gremlins qui sont dans le cinéma?

#### ? MESSAGE FROM ANDROMEDA

Joystickeur fou. Q.10190  
A ce jeu je ne pige rien, alors!! Vous me suivez les copains?

#### ? IMPACT

Martine. Q.10191  
Comment s'y prendre pour le Screen Designer, après avoir construit mon jeu: il m'est impossible d'obtenir la raquette pour jouer. La construction ne veut pas s'enregistrer. Merci.

#### ? JINXTER

Laurent. Q.10194  
Comment tuer la sorcière à la fin du jeu?

#### ? AU REVOIR MONTY

Punk. Q.10192  
Où se trouve la voiture pour la course? Combien doit-on avoir d'argent pour arriver à l'île? Merci à mon futur sauveur.

#### ? ARKANOID

Franck. Q.10193  
Qui pourrait enfin me donner des pokes ou vies infinies pour Atari 800 XL?

#### ? TAIPAN

Fabrice. Q.10195  
Comment faire pour que mes hommes d'équipage n'attrapent pas le scorbut? Comment faire pour stabiliser un bateau et l'attaquer? Je voudrais acheter un bateau à 400.000\$, mais ce que l'on me donne ne suffit pas. Comment faire? Merci

#### ? ZYNAPS

David. Q.10196  
Quelqu'un aurait-il une bidouille pour avoir les vies infinies? (Atari ST).

#### ? FIRE LORD

Antoine. Q.10198  
Que faut-il faire? Quel est le parcours? Y-a-t'il des pokes?

#### ? CAPTAIN AMERICA

Un lecteur. Q.10199  
J'aimerais savoir comment faire pour avoir les capsules de «Ying» et de «Yang», et où les déposer?

#### ? FRANK BRUNO'S BOXING

Pascal. Q.10200  
Je n'arrive pas à battre le cinquième boxeur et je voudrais des codes pour atteindre les boxeurs suivants. (SPECTRUM).

#### ? ARMY MOVES

Thai anh dung. Q.10201  
Je voudrais connaître le code d'accès pour la 2ème partie.

#### ? DRAGON'S LAIR

Frédéric. Q.10202  
Que faut-il faire dans la 2ème partie?

#### ? EXIT

Christophe. Q.10203  
Quand on arrive dans le labyrinthe 3D, puis chez le mage, que doit-on donner au mage? A quoi sert la bouche? Comment activer les outils (perceuse et livres) que l'on gagne aux challenges? Urgent!

#### ? DRAGON'S LAIR

Guillaume. Q.10204  
Comment faire pour passer le 3ème tableau lorsque l'on est dans le couloir?

#### ? GONNIES

Guillaume. Q.10205  
Comment faire pour passer le 4ème tableau lorsqu'il y a les oiseaux?

#### ? LE PASSAGER DU TEMPS

Julien. Q.10206  
Tout au début ça commence comme ceci: salut, c'est moi le chat, si tu veux de l'aide sois gentil avec moi. Que faut-il répondre?

#### ? KARNOV

Joseph. Q.10207  
Help!! Comment tuer les genres d'hippocampes au niveau 6, avez-vous des pokes, astuces, solutions?

#### ? LE PASSAGER DU TEMPS

Thierry. Q.10208  
Que faut-il faire une fois arrivé à St-Malo en 1754?

#### ? CRITICAL MAZE

Olivier. Q.10209  
Comment détruire la boule qui tourne? Expliquez-moi la règle du jeu.

#### ? CHEVALIER BLANC

Pascal. Q.10213  
Je n'arrive pas à récupérer le bouclier, l'épée...

**? GAME OVER**

Yigit. Q.10210  
Comment peut-on être immortel? Est-ce que vous pouvez m'aider et qu'est-ce que je dois faire à la deuxième partie?

**? GHOSTS'N GOBLINS**

Yannick. Q.10211  
Auriez-vous une bidouille?

**? L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD**

Sébastien. Q.10212  
Où se trouve la femelle ondoyante, où se trouvent les 5 parties de Blood sur CPC?

**? PREDATOR**

Benoit. Q.10225  
Je n'arrive pas à tuer le monstre, comment faut-il faire?

**? S.O.S**

André. Q.10222  
Comment utiliser les pokes de Joystick sur mon Spectrum? Merci d'avance.

**? MISSION IMPOSSIBLE**

Benoit. Q.10214  
J'ai pris tous les meubles et j'ai exploré toute les pièces. Que faut-il faire? N'y aurait-il pas une petite astuce?

**? HEAD OVER HELLS**

Stéphane. Q.10216  
Je suis bloqué avec les tabourets qu'il faut entasser sur le truc qui monte, comment fait-on?

**? VINDICATOR**

Mickael. Q.10217  
Pourrais-je avoir le code de Vindicator pour passer du 2ème au 3ème niveau?

**? VINDICATOR**

Cedric. Q.10223  
Je souhaiterais connaître les codes qui permettent d'accéder aux 2ème et 3ème tableaux.

**? THE LAST NINJA II**

Yéthno. Q.10219  
Au secours, au premier tableau je n'arrive pas à sauter le rebord en pirouette, je ne sais pas bien comment passer les tableaux. Merci d'avance

**? KUNG-FU MASTER**

Antoine. Q.10197  
Comment tuer le gardien du niveau 5? Y-a-t'il un programme pour avoir des vies infinies?

**? BOB WINNER**

Benoit. Q.10226  
Je n'arrive pas à répondre aux questions à la fin, comment faire?

## REPONSES

**! GAME OVER**

Anthony. R.10040  
Que même que c'est encore Anthony qui nous envoie le code pour Game Over, il paraît même que c'est 10218.

**! BUBBLE BOBBLE**

Stéphane. R.10049  
Chargez Bubble Bobble sur Amstrad et jouez en tous! Mais voilà humbles apôtres, je vois que c'est dur; heureusement, le prophète Stéphane vous donne le code de la seconde partie: WWWWWWZZ124VFF (ça c'est du code)

**! SAMANTHA FOX**

Anthony. R.10051  
Qui c'est qui sait déshabiller, eh bien c'est Anthony, mais non! J'entends déjà les joysticks qui tiquent! C'est pas lui qui se déshabille (il peut, s'il veut nous envoyer une photo). Bon, j'explique pour ceux qui tiquent; pour déshabiller Samanta Fox (Un grand Houuuuf général), il suffit d'appuyer sur la touche "m" pendant le chargement (Heeenn Maman!...), marquer une pause pendant le jeu et appuyer plusieurs fois sur Enter Enter Enter Enter Enter Enter (Mais!, Débranchez-le). (AMSTRAD)

**! THE VINDICATOR**

Olivier. R.10053  
Il faut s'armer de discology et de l'original, charger discology, passer en mode éditeur, aller en Piste 04, secteur 03 et modifier dans l'adresse 00B4 le 3D par 00.

**! TARGET RENEGADE**

Pierre. R.10054  
Je pense que la version Amstrad ne diffère pas beaucoup de la version Commodore; alors pour passer les gardes du bar, il faut se coller contre eux (Je trouve, personnellement, que nos chers lecteurs ont des moeurs de plus en plus bizarres) et leur donner des coups de poing (c'est l'amour vache) puis des coups de genoux. (La suite, la suite!!).

**! ZORRO**

Christophe. R.10056  
Lorsqu'on est en possession de la trompette, il faut se placer sur un côté de la planche qui bascule et jouer de la trompette soit en appuyant sur une touche ou soit sur le bouton de votre joystick (Oh lui Héé, on a pas de boutons, NOUS). Un petit personnage sautera dessus et vous enverra en l'air (Alors là ça devient dégueu).

**! EXIT**

Sébastien. R.10057  
Le poignard, le cadre, la pince et le marteau sont les quatre objets inutiles dans le jeu. (On imagine les programmeurs, en l'occurrence Brice et Laurent, se disant HAHahaha! on va les avoir, Eh Bien NON! Joystick a ENCORE frappé. Merci Sébastien.)

**! ZOMBI**

Alain-André. R.10130  
En voilà un qui sera content, Serval va pouvoir donner à manger à sa Cervelle. Si l'on a une arme à feu, choisir l'option «prendre en main» en choisissant votre arme et choisir l'option «utiliser»; ceci aura pour effet de tuer le Zombi. Si tu n'as pas d'arme, dès que tu entends un petit bruit, il faut bouger la manette de droite à gauche, comme dans Décathlon (c'est magiiiiic, N O O O N N N ! ! JOOOYYSSSTTTIICK!!!!); et peu à peu, le visage du Zombi disparaîtra.

**! CRASH GARRET**

Fabrice. R.10136  
Bon alors là c'est Fabrice qui répond à Eric (non Joystick n'est pas une agence de rencontre de ..), il faut que tu tapes «Parler Sorcier» «Enlève Casque» «Demande Aide»

**! KUNG-FU MASTER**

Alain-André. R.10143  
Pour tuer le gardien du dernier level (de ... (voir édito du N°5)), il faut alterner coups de pied haut et bas, et coups de poing haut et bas, sans jamais s'arrêter.

**! IMPACT**

Joystick. R.10191  
Salut Martine! Après une loooooongue recherche, nous avons trouvé, enfin nous croyons avoir trouvé (si il y en a un qui a trouvé avant nous qu'il écrive au journal, vous me suivez?). Bon voilà on s'explique (si si!): après avoir construit tes tableaux et bien vérifié que ta disquette est déprotégée (hé hé!), il faut que tu sortes du Screen Designer. Charge ensuite le jeu, et rentre le code USER et voilà, c'est magique!! Non ...

**! LE PASSAGER DU TEMPS**

Joystick. R.10206  
Miiiiiahouuu! Je vais te donner un tuyau (de poêle...?), pour que je

t'aide tout au long de l'aventure il... (tiens j'ai cru voir un ptit titi)... faut que tu sois gentil avec moi, donc si tu t'es lavé les mains, tu peux me caresser (en l'occurrence tape CARESSE CHAT). Allez, je te serre la patte. Bien félinement ...

**! VINDICATOR**

Joystick. R.10217  
Aaaahhhh! Si on n'était pas Laaaaa! (Ho chouète disent certains) j'en connais un qui serait encore en train de torturer son joystick (la rédaction: «torturer QUOI??»), trêve de joystickeries, aujourd'hui c'est le joys'team qui te donne le code, pour passer du 2ème au 3ème tableau tape ENOLAGAY.

On voit quand même qu'il y a des lecteurs sympas. C'est Marek qui répond à la question 10129 en nous envoyant un petit programme avec une routine en langage machine, s'il vous plaît!! Voici son courrier: Le OUT OF MEMORY ERROR est affiché quand toute la mémoire du C64 est occupée par un programme, c'est à dire de 2049 à 53248 (parfois moins). Pour sauvegarder cette partie, seul le Language machine est possible car en Basic, le block 40960-49152 est inaccessible: C'est l'Interpréteur Basic.

### WRONECKI Marek gagne un ABONNEMENT!!

Sauvegarde en langage machine sur C64.  
Après un RUN faire :  
SAVE»COPY+3,8,1  
Pour l'utiliser :  
LOAD»COPY+», 8,1 et SYS 270  
Toute la mémoire de 2049 à 53248 est sauvegardée.  
ATTENTION : Il faut changer le nom du programme dans le disk car seules les 5 premières lettres sont prises en compte.

10 FOR F=270 TO 308:READ A:POKE F:A:NEXT  
11 DATA 120,169,54,133,1,88,169,5,162,65  
12 DATA 160,3,32,249,253,169,1,162,8,255  
13 DATA 32,0,254,169,43,162,0,160,208,32  
14 DATA 221,245,120,169,7,133,1,88,96  
15 PRINT «PRET POUR LE DISK»  
16 POKE 43,14:POKE 44,1  
17 POKE 45,53:POKE 46,1

A



# ZOOM

AAAAARRRRRRR, GASP, GLOUB! Je tiens enfin dans mes petites mains potelés la preview de CRAZY CARS II ! Je suis complètement Crazy II ce soft de folie, Cars comme vous ne le savez pas, Cars vous n'avez pas eu le temps de lire le titre de cet article, tellement la photo vous à retourné le peu de routine (pardon, de rétine) que le moniteur de votre bécane préférée ne vous à pas désintégré par ses rayons, que ceux de LUKE SKYWALKER à coté c'est du pipi de chat, (et merde, y en a plein le tapis!) Donc j'étais en train de vous dire que je tiens la disquette plus près de toi mon Dieu et que je suis crazy d'impatience de le charger héroïquement (culture cinéma requise!) en cet après-midi pluvieux d'un hiver glacé. Donc vous êtes au volant d'une F-40 (le dernier petit bijou de FERRARI, pour les incultes terreux) dans l'état de l'UTAH, pas sur un talus mais sur une highway comme seuls les yankees savent en construire. Votre but est autre, vous vous en doutez, que de rouler



CRAZY CARS II ST

sans fin, tel un héros solitaire, un poor lonesome cowboy du macadam, mais de venir à bout, à l'aide d'une carte routière, d'un parcours imposé et ce, dans un temps limité. Pour cela, des échangeurs routiers permettent de passer d'une highway à une autre pour aboutir à la ligne de FI-

NISH (with the accent, please!). La finalité du jeu est donc de ne pas se perdre en prenant de mauvais chemins. Une fois le parcours réussi (le premier est assez facile), la carte vous en indique un nouveau qui part de la fin du premier pour finir dans un autre état (cela va vite une

FERRARI!). Le deuxième est déjà plus ardu à terminer, quant aux deux suivants cela devient de vrais labyrinthes. Tout irait pour le meilleur des mondes si le temps ne se décomptait pas si rapidement et si, hé hé!, des \$\*^& de flics (cops en patois local) ne venaient pas tout faire pour vous empêcher de passer et même de vous rentrer dedans, ce qui à 320 Km/h ne fait pas vraiment du bien (ça fait BOUM!). Bon, parlons de choses sérieuses, on commence par le graphisme: il est fabuleux, le sprite de la F-40 est dessiné fidèlement (à partir d'une digit m'a t'on dit), et, surtout, elle est dessinée dans 38 positions différentes ce qui, lors d'un tête à queue donne un effet de fluidité hallucinant.

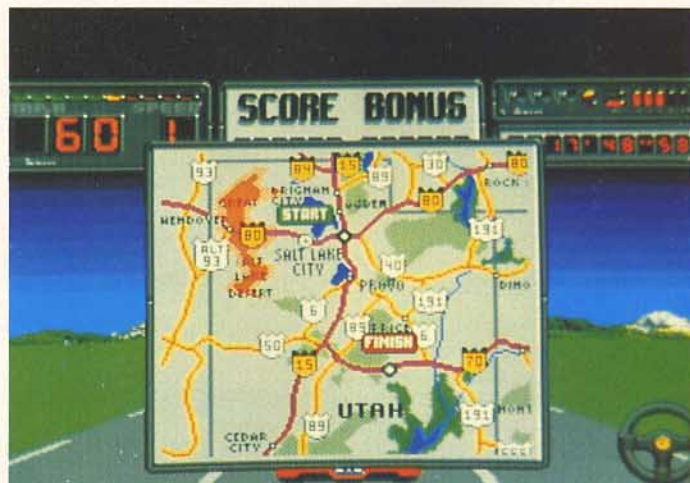
(Avec 31 positions en plus, je vous dis pas le résultat. NDLR)

Puisque l'on parle de fluidité, parlons du scrolling de la route qui est d'une propreté étonnante (le seul scrolling qui lave plus blanc que blanc). Les voitures de ces \$\*^& de flics sont, elles aussi, très bien réalisées et animées (on les voit de coté quand on change de route, not bad, not bad). Voila vous comprenez maintenant pourquoi on en a fait un soft de la semaine (blanc TITUS, cadeaux TITUS!) Seul inconvénient sur la version ST le pilotage à la souris est des plus délicats, mais on s'y habitue vite. Testé sur ST.

22



CRAZY CARS II AMSTRAD



CRAZY CARS II AMIGA

# TIMBER !

## AFTER BURNER

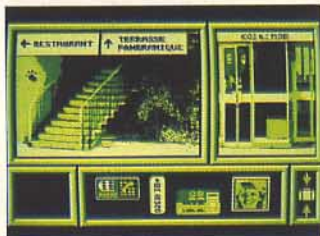
ACTIVISION  
ST, AMIGA, CPC, C64,  
SPECTRUM

J'ai encore deux nouvelles à vous annoncer, une bonne et une mauvaise: La bonne c'est que AFTER BURNER débarque sur nos micros, et la mauvaise c'est qu'il est complètement nul. Déjà graphiquement c'est pas terrible: les perspectives sont ratées, les couleurs sont infectes mais l'animation alors là c'est l'hallali! C'est saccadé, c'est pas agréable... j'arrête là, je suis trop dégouté!!! Moi, un des plus grand fan d'AF-TER BURNER en coin op devoir tester ce tas de pixels agités par un ralenti primaire, ça me défrise, ça me hérise, ça me rend raide de pas partout, enfin, ça me plait pas du tout! Avec l'économie réalisée, abonnez vous à JOYSTICK Hebdo!

## A320

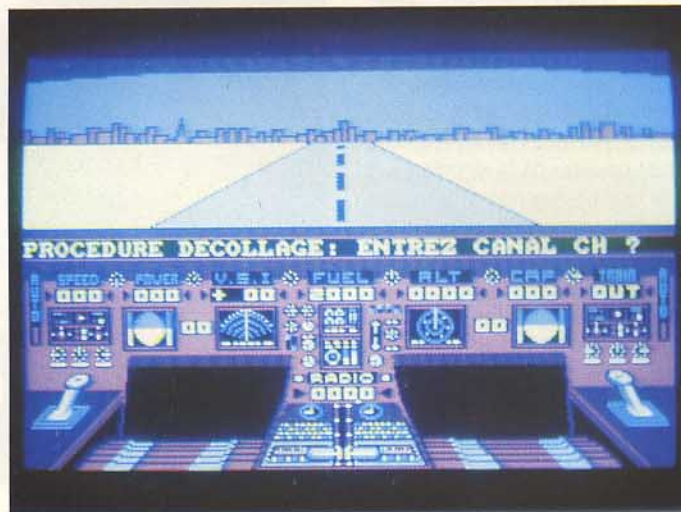
LORICIELS  
PC, AMSTRAD CPC

Mi-jeu d'aventure, mi-simulation de vol, A320 est le dernier soft de LORICIELS, ils sont très productifs en ce moment (la fée leur secoue la baguette magique?) et s'il n'est pas un très grand soft, il



est néanmoins très sympathique à jouer. L'idée de mélanger l'aventure et la simulation est une idée intéressante, n'est-ce pas? Bon l'histoire c'est une vengeance contre un pilote d'Airbus par

un de ses anciens compagnons de guerre. La première partie c'est de l'aventure, images digitalisées. Vous devez vous rendre à l'aéroport, et préparer votre vol, car ce que je vous ai pas dit c'est que le pilote c'est vous, hé hé!, et que donc l'autre timbré (il est pas en grève, lui) va tout faire pour vous descendre, bonjour chez vous! Une fois toutes les informations nécessaires pour

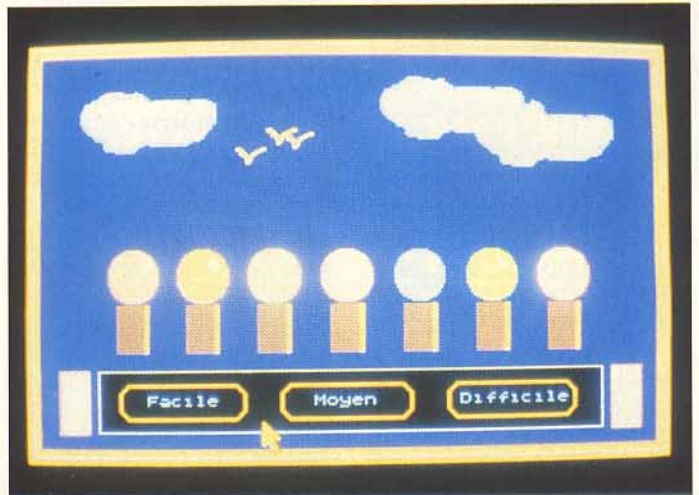


vos vols récoltés vous pouvez descendre sur la piste pour prendre les commandes de l'Airbus, et là, la partie simulation commence. A320, pour l'instant disponible uniquement sur PC et AMSTRAD CPC.

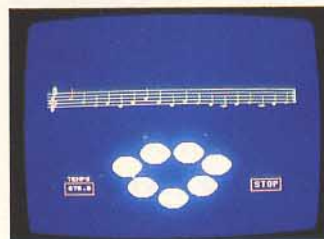
## MELODIX MIRELA

ATARI ST

Tout le monde est là? Ok, aujourd'hui on fait pas l'appel car on est à la maison. Sauf qu'on est un peu à l'école si on charge les derniers logiciels de JERIKO dont CARRAZ Editions va faire la promo. Pour ST 195 f la b te. MELODIX et MIRELA sont chez JERIKO... CARRAZ Editions arrive, qu'est-ce qui se passe-t-il? Euh? La musique devient pomme



l'eau. I.E. Peu go teuse et chiantie utiliser. Ouais mon pote, on a pas mis de beurre! Pourquoi me demandez vous? Parce que, quand la musique est bonne, elle est bonne. Mais là, avec ces softs laborieux, moins d'avoir un surdou à la maison,



un surdou qui aime pas rire, on n'est pas sorti du tout petit conservatoire. Pour faire court, j'irai pas par quatre octaves: l'emballage est moche, type scolaire 1960, la notice est moche et l'ergonomie du programme est dou-

teuse. Ca me rend malheureux de gommer des produits, mais Carraz Editions m'avait habitude beaucoup mieux et surtout plus sympa. Je vous raconterai pas les autres programmes de la série, tant ils m'ont fait peur! Une idée pour faire de la musique amusante si vous avez acheté le soft: coincez un bout de la disquette sous le clavier, posez la notice sur la table, prenez l'emballage du programme dans une main et attention les oreilles, c'est parti! En mesure, SVP! Tapez rythmiquement la boîte sur le cran, POING! POING! Soufflez sur la notice, FLLL! FLLL! Appuyez fermement sur l'extrémité libre de la disquette, relâchez DZING! DZING! Recommencez la manoeuvre autant que vous le pouvez! POING! DZING! FLLL! FLLL! POING! DZING! FLLL! FLLL! POING! DZING! FLLL! FLLL! POING! DZING! FLLL! FLLL! POING! DZING! DZING! Zut! j'ai fait une fausse note. Je recommence! Qu'est-ce qu'on dit JOYSTICK Hebdo: "Merci, JERIKO, y a bon!".



# INFOS PAS GENEES

## LE SIDE PACK.

Utilisateurs de PC, AT, et bientôt de XT, ce qui va suivre vous concerne. Le side pack est disponible. C'est quoi t'est-ce que c'est, murmurez vous tout bas, de peur d'être montré du doigt moqueur de ceux qui savent tout et en sont fiers. Craignez pas, j'explique! Le Side pack est un receptacle dans lequel on glisse un Data Pack. Glup! Excusez moi, Meusieur, si j'emprunte votre fille, meuh jeu rien pigé à tout ce qui précède. HOLA! STOP! On arrête tout! Le data pack est un disque dur amovible de 30 Mo, qui vous permet de trimballer ou de planquer tous vos programmes, très facilement. Vous êtes ainsi le seul à pouvoir utiliser vos fichiers, vos informations, vos secrets. Le boîtier Side Pack peut être installé dans votre université, dans votre entreprise, dans votre chambre. Vous ne trans-



portez que votre data pack avec toutes ses données d'un point à l'autre de vos pérégrinations personnelles. Domage, ça n'existe pas sur nos bécane préférées

## LE WORKBENCH

Dans la compétition qui oppose ATARI et AMIGA, ce dernier vient de marquer un point par la mise à disposition de la nouvelle version d'exploitation de l'Amiga. Quoi de neuf, Pussy-cat? Tout d'abord, le système

d'exploitation s'améliore en permettant deux modes de communication avec la bécane. L'un manuel, avec le CLI, qui autorise l'entrée des commandes au clavier. L'autre mode étant avec menus déroulants, icônes et souris. Joie suprême, un ram disk qui résiste aux reset est fourni avec les disquettes. Attendez, ce n'est pas tout! un FFS ou Fast File System vous permettra d'accéder au disque dur, 7 fois plus vite. Pour le reste, je vous laisse découvrir tout seul le contenu de ces deux disquettes que vous trouverez dans la caisse avec votre nouvelle machine. Pour les autres heureux possesseurs d'Amiga 2000 et 500, les revendeurs Commodore vous copieront la version 1.3 sur vos disquettes originales 1.2. En ce qui concerne les 1000, leurs propriétaires sont invités à les demander par courrier directement chez COMMODORE France, 150 Av. de VERDUN 92130 ISSY LES MOULINEAUX. Un manuel d'utilisation de ce nouveau workbench sortira vers NOEL, mais personne n'en connaît le prix à l'heure actuelle. S'il pouvait être gratuit, ce serait pas mal! Attention, attention, une version 1.4 est en préparation et devrait être disponible plus vite qu'on ne le pense!

## VOYAGER AVEC SA BECANE.

Les vacances se pointent à toute vibure. A JOYSTICK Hebdo, nous nous sommes penchés sur un problème crucial. Comment voyager avec notre copain préféré, l'ordinateur, si l'on doit passer des frontières? C'est assez simple, si ça ne se complique pas en cours de route. L'ordinateur est considéré comme un outil de travail par les douanes, vous allez donc devoir faire la preuve que vous ne le trimballez pas avec une idée commerciale derrière la tête. Autant dire

tout de suite que c'est pas la peine d'essayer de convaincre l'homme à casquette qui vient de vous choper par la manche, que votre Mac est uniquement destiné à faire la chasse aux Pacman et autres invaders. Il ne vous croira pas! Mais alors, que faire? Tout d'abord, la tronche puis le siège de votre Chambre de Commerce (Si vous appuyez sur Control K pendant la queue, vous obtiendrez 2048 formulaires que vous

pas mal de gens qui attendent impatiemment 1992 pour ne plus flipper aux passages de douanes!

## EN COULEURS ET SANS DOULEURS.

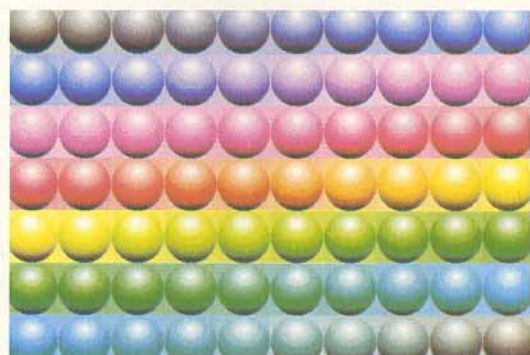
Grands graphistes amoureux de la couleur et utilisateurs de ZZ Rough et de ST(et inclusif), vous allez être comblés si vous sou-



AUTO TEST IMPRESSION

haitez voir vos oeuvres imprimées sur du beau papier pour pas trop cher. Non pas en achetant la nouvelle imprimante XX, mais en faisant appel à tarte (ça me démangeait!) à la société PROPULSE, la société qui imprime plus vite que son ombre, mais en 262000 couleurs. Des tarifs dégressifs existent pour les gourmands à condition de leur écrire à l'adresse suivante: SARL PROPULSE. 50 RUE BROSOLETTTE 78200 MANTES LA VILLE. Pour

les faibles du stylo, il y a un téléphone: (1) 30 92 21 20. Qu'est ce qu'on dit à JOYSTICK Hebdo? On lui dit: «T'es Bo!»



SORTIE CANON FP510





# LA VIE DES BOITES

## F.I.L.

F.I.L. ne doit pas mourir. L'avenir de F.I.L., l'éditeur de programmes micro-informatique, ne tient plus qu'à la décision du Juge du Tribunal de Commerce de PARIS. Jugement définitif le jeudi 8 Décembre 1988. En effet, F.I.L. qui distribuait tant de logiciels passionnants dans tous les domaines comme STARGLIDER, MAJOR MOTION, XEVIOUS, ECHECS 3D, ARKANOID, SUPER TENNIS... est en redressement judiciaire depuis environ un mois et demi, suite à l'abandon de son actionnaire principal la CAMIF qui détenait 70% du capital. La liquidation semble prochaine, toutefois, le Juge a accordé un répit de huit jours pour laisser la possibilité aux salariés de F.I.L. de s'organiser et le temps de trouver un éventuel partenaire industriel en complément à leur proposition. Celle-ci implique le rachat de la société à hauteur de 1 million et demi de francs, appuyé par des sociétés de capital-risque et le maintien d'au moins 38 salariés sur 80. Ce projet prévoit aussi le recentrage de l'activité sur les logiciels professionnels au détriment des programmes de jeux. La plupart des grands éditeurs de logiciels sont sur les rangs et ont déposé sur le bureau du Juge diverses propositions de reprises. Aucune des offres ne laisse présager une continuation de F.I.L.. Il s'agit dans tous les cas d'une post-liquidation destinée à résorber le montant de la dette globale estimée à 70 millions de francs. Parmi ceux-ci,

Guillemot International Software associé à MAXWELL, E.D.N., S.F.M.I.-MICROMANIA et A.C.L. Edition. Seule l'offre de LORICIELS associé à INNELEC propose une reprise globale : rachat de l'actif immobilisé (1 million et demi de francs), écoulement du stock impressionnant de logiciels de VILLEURBANNE, maintien d'une grande partie de l'effectif et déplacement de quelques salariés à RUEIL ou PANTIN. Les jours prochains vont être très mouvementés dans le milieu de la micro-informatique française qui ne méritait pas un tel chambardement. Il y a des contrats de distribution importants en jeu comme celui d'ACTIVISION, de BRITISH TELECOM (RAINBIRD-FIREBIRD) et de NASA. Nous espérons tous que la micro-informatique française qui réussit à exporter, dans de nombreux pays, sa création et son savoir faire, saura innover et s'organiser pour ne pas laisser disparaître à jamais la société F.I.L...

## LORICIELS

*Vous prenez une carte de France, dessus vous remarquerez peut être un petit point subtilement appelé Paris. Maintenant, prenez une carte de ce même Paris, suivez la grande ligne bleue nommée...Seine jusqu'à un trait noir précédé de l'inscription Pont neuf, oui, celui qui s'emballle. A côté du paquet cadeau, CONFORAMA brille de tous ses feux. C'est là que LORICIELS organise le samedi 17 et le dimanche 18 décembre, une présentation de Turbo Cup, avec la vraie caisse sur le stand et le vrai René METGE le 18 à partir de 15 h pour les autographes. Rappelons que Conforama a déjà fait une promo sur Amiga 500 au printemps, pas la boutique, la saison. Cet hiver, c'est AUCHAN qui s'y colle avec une superbe offre de PC1, de chez Commodore.*

## UBI SOFT

**UBI SOFT fêtera ses trois ans d'existence en Mars prochain. Son créateur et Prési-**



ZOMBI

**dent, Yves GUILLEMOT secondé par son frère Gérard nous concoctent, espérons le, pour cette occasion des réjouissances qui resteront**



L'ARLESIENNE : IRON LORDS

**mémorables. La société UBI SOFT à qui nous devons le logiciel ZOMBI, toujours apprécié, a connu un développement important depuis sa création. Le chiffre d'affaires de la société, pour la deuxième année d'activité, atteignait 30 millions de francs et sera probablement**



NIGHT HUNTER

**doublé en 1988. Cet accroissement est le résultat d'une politique efficace de création et de distribution de programmes. En plus des programmeurs intégrés à la société ou en «free lance» qui travaillent en exclusivité, il existe une troisième catégorie de programmeurs pour le moins privilégiés. Dans le Bretagne profonde, près de Rennes, isolé sur un domaine de 250 hectares de bois et de jardins, le château de LA GREE DE**



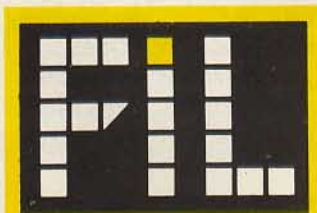
LE CHATEAU DES MIRACLES

**CALAC, recèle des trésors de créativité. Son châtelain, Gérard GUILLEMOT et aussi Directeur de la Production,**



BAT

**accueille des équipes de programmation qui imaginent dans ce décor fantastique, les logiciels les plus délirants. La trentaine de résidents au château ont déjà donné naissance à environ vingt cinq produits et vous découvrirez bientôt d'autres logiciels inspirés par cet environnement enchanteur : B.A.T. - PUFFY'S SAGA - IRON LORD - SKATEBALL - FINAL COMMAND - NIGHT HUNTER et FIRE ET FLAME adaptés à toutes les machines. Quant à la distribution directe des produits «maisons», elle est assurée par UBI SOFT Diffusion pour la FRANCE auprès de certains points de vente. Une distribution plus traditionnelle transite par le grossiste Guillemot International Software. L'internationalisation de la distribution des produits UBI SOFT est maintenant très structurée : ELECTRONIC ARTS pour le Royaume Uni où Christine QUEMARD était responsable de l'antenne de la société avant de prendre la Direction Générale FRANCE, RUSHWARE pour l'ALLEMAGNE et l'AUTRICHE, M.C.M. pour l'ESPAGNE et EPYX pour les ETATS-UNIS. UBI SOFT distribue aussi des produits édités par des sociétés comme S.S.I., DOMARK, CINEMAWARE entre autres, ce qui représente environ cinq cents jeux distribués pour toutes les machines.**



FRANCE IMAGE LOGICIEL

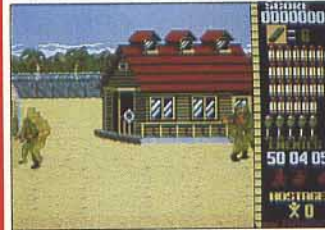
# LE GRAND ZOO

MARC DJAN

Exit Beyrouth ! L'aventure moderne se passe à Sarcelles, ou se trouvent les locaux d'Océan France, fraîchement investis par Marc Djan et son équipe, pères logiciels de l'adaptation d'Opération Wolf. Wolf ne fait pas dans la dentelle ? Qu'à cela ne tienne, Marc Djan la joue façon vieux-routier-qu'en-a-vu-d'autres. A peine mon bobino embrayé, il fulmine bille en tête contre la presse spécialisée : «La presse informatique-jeux est foncièrement malhonnête. C'est du lèche-bottes à tout les niveaux (bin voyons !) » assène-t-il, trop heureux d'avoir obtenu les faveurs des gazettes. Cracher dans la soupe après un Tilt d'or et un lourd passé à Génération 4 ? Parlons-en plutôt du passé : parcours du combattant, souvenirs, souvenirs... La grande aventure de la micro-ludique, (vous savez, celle qui se vit mais ne se raconte pas), Djan s'en souvient. Alors prof de technologie, il est innoculé par une console Atari 2600. Le malheureux ne s'en remettra jamais. Très vite, c'est l'escalade : Mattel, Colleco, Atari 800,

il se goinfré de jeux importés et de presse étrangère avec la frénésie d'un enzyme glouton s'empifrant de pastilles d'énergie. Lassé des fils et des périphériques, il revend toute la smala pour un Mac, puis pour un C64. Sous l'impulsion de son ami Michael Sportouch (notamment connu pour avoir commis depuis avec Paul Cuisset Tonic Tile et Space Harrier) il décide de franchir et de devenir graphiste avec Hot Ball sur ST. De retards en avanies, le logiciel-gastéropode pulvérisait les records d'annonce prématurée. Aujourd'hui, il cache mal son amertume et sa déception face à la version finale... Entre temps, il propose une démonstration-maison de Combat School à Océan pour se retrouver propulsé, comme par magie, à la tête de l'équipe française de développement. «On est arrivé à une situation où la France était en avance sur l'Angleterre pour les 16/32 bits. Le ST et l'Amiga sont moins des machines pour bidouilleurs». Ou le triomphe de l'esprit cartésien hexagonal... Après le clonage de Opération Wolf - dont certains regretteront le manque de nervosité où la déplaisante rhétorique militariste - on s'attaque, drapeau tricolore en main, à Dragon Ninja et WEC Le Mans. La transposition du jeu de café au micro, et l'adaptation entre machines en gé-

néral, est un exercice de style assez particulier. A partir de l'original, qui une fois dépouillé de sa carrosserie loge dans une valise, l'équipe va disséquer le jeu en long et en large et s'évertuer à le reproduire sur une machine bien plus modeste. Comment, par



OPERATION WOLF

exemple, récupérer les décors et sprites ? Facile... Bloquez le microprocesseur du jeu d'arcade pour figer l'image, digitalisez-la pour la convertir au format ST et la retravailler grâce aux outils standards. Au besoin un magnétoscope pour les retours arrière et le tour est joué. De la rigolade je vous dis.



OPERATION WOLF

Même méthode archaïque «ça passe ou casse» pour le son, rénumérisé à la sortie du haut-parleur. A vous de réécrire ensuite entièrement le programme et de tatonner pour reproduire l'algorithme qui préside au déplacement de tel ou tel personnage. Les limitations et les contraintes abondent. Les octets en trop : l'obsession du développeur. 64, 128, ou 512K, ce sera, de toutes façons, jamais assez. A cette petite guerre de l'espace-vital,



MARC DJAN HIMSELF

tous les moyens sont bons : du formatage pas très catholique de la disquette à l'implantation du programme dans des zones-mémoires déconseillées... Pour le scrolling de Wolf, la taille des décors les rendait impossible à loger dans une configuration standard. Alors quand on n'a pas de mémoire, il faut avoir des idées : comme certaines parties du paysage sont identiques, on ne mémoriserait qu'une seule fois les morceaux d'image (des «blocs») qu'on retrouve à plusieurs reprises dans le décor. Gain de place-mémoire mais perte de rapidité, car les images devront être reconstituées en

temps réel au gré du scrolling... Mais un boulanger ne peut pas manger que du pain. Marc Djan prévoit de former également une autre société plus indépendante, Pacific, qui garderait - pas fou - des rapports privilégiés avec Océan. Des tentations créatrices «typiquement 16/32 bits», of course...

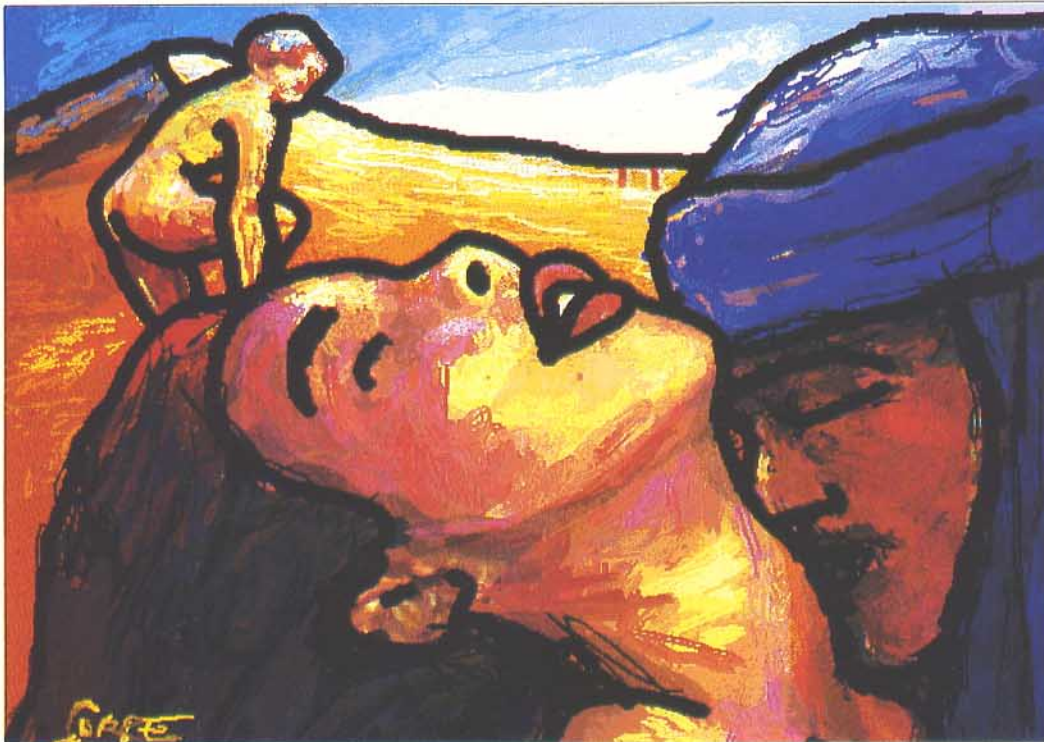


**L**'avion dont les hélices tournent, survole la planète et sort du champ. OK, d'accord! Utilisant FILM MAKER, l'animateur a indiqué le déplacement

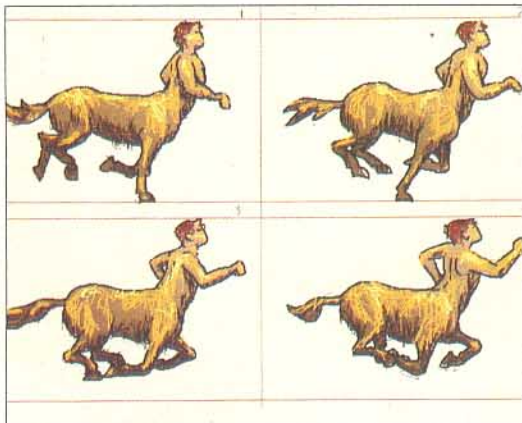
Lorsque le père se déplace, les enfants trinquent et suivent le mouvement sans qu'il soit nécessaire de leur montrer où aller. L'animation peut être de 25 images par seconde, et il est possible de modi-

été réalisée sur ATARI ST et s'appelait ANIMATIC mais était limité par les capacités de la machine. Le trio, aidé par la société LBA s'est donc penché sur le MAC 2, outil plus performant et pas trop coû-

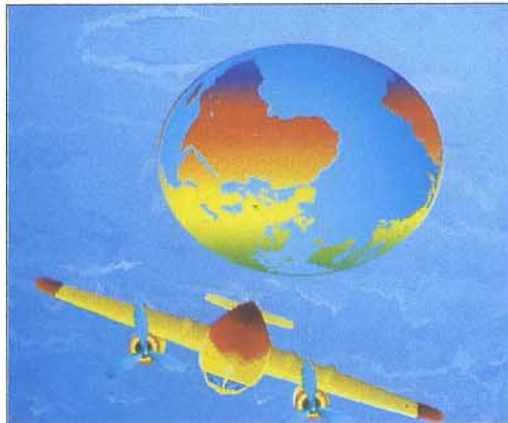
du baiser a toujours branché certains artistes qui préfèrent la sensualité à la carte postale habituelle distribuée sur les calendriers des services publics. Le baiser dans les dunes de MERZOUGA a été réalisé sur MAC 2, par JEAN YVES CORRE. Coutumier du fait, Jean Yves a précédemment réalisé une série de baisers sur ATARI et AMIGA, images que vous avez probablement déjà vues dans certains magazines et en expo dans certains salons. Jean Yves préfère les expos avec des écrans, car la réalité de l'image conçue sur ordinateur a une lumière et le transfert sur papier dénature totalement la qualité de l'original. Pour cette raison, l'artiste cherche un sponsor, un mécène pour réaliser une expo, où les oeuvres seraient exposées sur écran directement, chaque image étant fournie par un ordinateur indépendant. Alors, les sponsors, on se téléphone et on se fait un show cathodique!



LES DUNES DE MERZOUGA



LA LICORNE ET LE CENTAURE (ébauche)



L'avion.

de l'avion, les hélices ont suivi en taille et en mouvement grâce à une particularité importante du logiciel: les éléments constitutifs d'un objet sont reliés en famille. La carlingue de l'avion est le père, les hélices en sont les enfants.

fier la palette couleur à chaque image, chacune en comportant 256 à choisir parmi 16 millions. FILM MAKER a été développé par Patrick SOQUET, Jean Yves CORRE et MAX DHERY. L'idée première de ce logiciel a

teux, compte tenu de ses possibilités. Attention aux yeux, il ne s'agit pas d'un soft pour amateurs, mais d'un outil pro, à un prix acceptable par des pro. Veuillez donc passer à l'image suivante, SVPI! La représentation artistique



LE MIROIR AUX ILLUSIONS

RUBRIQUE DU JOYSTICK ENCHANTE

réalisée par  
HENRI LÉGOY  
avec  
DANIEL CROISILLE, CYRIL DREVET,  
et le petit nouveau FRANCOIS COULON



# annonce

## AMIGA

### CONTACT

02 N°2000672  
Cherche contacts sur Amiga 500 pour échanges. PREVOT Benoit, 148 Rue Quentin-Barre. 02100 SAINT-QUENTIN. Tel.: 23.62.48.29. (si possible après 19h).

67 N°2000634  
Cherche personne de Strasbourg ou environ pour échange de Trucs, Astuces, et Bidouilles sur Amiga. Connaissance de l'Assembleur souhaitée. WILLKOMM OLIVIER. Tel.: 88.688.267. (après 18h30).

### ECHANGE

27 N°2000542  
Echange Prgs. sur Amiga. (Débutants s'abstenir). Recherche contacts durables et sympathiques. Contacter CLEMENT POLINE, 52 Rue Cx St Pierre. 27130 VERNEVILLE/AVRE. (PS : envoyer vos listes. Réponses assurées si tel.).

67 N°2000555  
Echange Jeux sur Amiga, possède : Buggy Boy, Thundercats, Starray, Bubble Bobble, Giana Sisters, etc... Cherche News Out Run, Thunder Boy, Vixen, Verminator. Tel.: 88.85.72.12. (après 17h30).

77 N°2000651  
Echange Hot News sur Amiga. Musicien cherche Programmeur en 68000. Contactez moi très vite. GIRO Julien, 24 Grande Rue. 77120 LA CELLE SUR MORIN. Tel.: 64.04.21.31. Bye... Bye...

80 N°2000470  
Amiga 500 échange Originiaux & News & Doc. Recherche toutes Doc. Ecrire a : CARRE FREDERIC, 60 Rue Maurice Garet. 80080 AMIENS. (Ne pas téléphoner). Merci.

93 N°2000665  
Echange News sur A500. Possède Battle Chess, Cap. Blood. Cherche News, utilitaires, docs. Vends original Terrorpods. Réponse assurée. KNAPIK Christophe, 1 Rue des Coccinelles. 93150 LE BLANC MESNIL. Tel.: 48.69.89.37.

### VENTES

75 N°2000693  
Vends Amiga 500 + Joystick + Doc. + nbreux. Logs. + 3 boîtes de disqts. + Livres. Sous garantie. : 4500 F ou 7000 F avec moniteur. Mr. BOULAY, 1 Rue de Capri. 75012 PARIS. Tel.: 22.07.09.22.

92 N°2000649  
Vends AMIGA 500 complet (souris, alimentation, manuels, cordon péritel, basic, disquette d'autoformation, plus le jeu Test Drive). Excellent état. Vendu 3500F. FELLOTT Stéphane 6Bis Rue Michel-Ange 92160 ANTONY. Tel.: 42.37.81.79. (Après 19h30).

93 N°2000664  
Vends Amiga 500 (1 an). + Souris + Joystick Turbo + nbreux. Disks (News). : 5000 F. Franck. Tel.: 43.08.17.30.

## AMSTRAD

### ACHATS

45 N°2000545  
Récupère ou achète Clavier en dommagé pour création de Club, rachète aussi autre matériel. ALEX, 25 Bis Fbg. Madeleine. 45000 ORLEANS.

### CONTACT

10 N°2000681  
Cherche contacts sérieux et rapides pour échange Soft sur CPC Disc. (Débutant s'abstenir). Tel.: 25.70.31.24. (après 20h).

35 N°2000556  
Nouveau Micro-Serveur pour tous vos échanges, prise de contact etc..., le Serveur Minitel Soft est disponible avec ces rubriques: Bals, Tribune..., pour le voir. Tel.: 99.63.89.17. 24/24 puis connexion/fin. A bientôt.

45 N°2000550  
Salut les fans de l'Amstrad, un fanzine a été créé pour vous : Micro Mag, le journal des CPC. Pour tous renseignements, écrire en envoyant 2 timbres. Micro Mag, 25 Bis fbg. Madeleine. 45000 ORLEANS. Tel.: 38.80.66.61.

54 N°2000658  
Cherche contacts pour échange de jeux sur CPC a disquette. SENIDRE Florent, 2ème Avenue N°40. 54680 CRUSNES. Tel.: 82.89.07.89. (après 17h). Merci d'avance!!

59 N°2000547  
Cherche contact enrichissant et sérieux sur CPC 6128!! Ecrire a : FRANCK LANDY, 126 Avenue de la Libération. 59140 DUNKERQUE. Réponse assurée.

59 N°2000625  
Micro Mag Fanzine pour CPC sur Disk 3" et maintenant sur K7. N°2 (Nov-Dec). DK : 40 F. K7 : 35 F. Tjs. Disp : N°1 S/DK unqt. : 40 F ou Doc. s/den. (joindre une env. timbrée). A : Mr. STEPHANE CARRE, 12 Rue Colmar. 59290 WASQUEHAL.

68 N°2000572  
Cherche contact Amstrad 464, avec DD1 sur Colmar. Possède Bionic Commando, Désolator etc... Tel.: 89.23.28.90. (après 19 heures).

68 N°2000659  
Cherche contact pour échange de jeux, programmes et d'idées. Envoyer liste jeux et de programmes à : Mr. HEBERT Ludovic, 24 Rue Bartholdi. 68000 COLMAR ou. Tel.: 89.23.28.90. (après 19h).

69 N°2000427  
Cherche contact pour échanger jeux sur 6128. J'ai : Rastan, The Vindicator, Garfield, Turbo Cup, Karnov, Vixen, etc... Ecrire a : OLIVIER SORIANO, 86 Cour des Thermes. 69480 ANSE. Tel.: 74.67.11.09.

69 N°2000546  
Recherche Commerce ou PME, désirant sponsoriser un Micro Serveur. (pour publicité, commandes etc...). Pour tous renseignements contacter C. JUDAS, St Cyprien

Lachassagne. 69480 ANSE. Tel.: 74.67.07.45. (après 19h).

77 N°2000669  
Le Club Joystick Error cherche adhérents pour échange et beaucoup d'autres choses pour une documentation. Envoyez moi une enveloppe timbrée avec votre nom. GOURDIN Stéphane, 6 Rue de Guigneville. 77390 ANDREZEL.

95 N°2000633  
Contact Club sur minitel 3615 code Club A mot cle : Zardoz, Amstrad, Atari, Amiga, Apple, Archimedes, Ardent, Risc Forum en direct tous les samedi 18h.

### DIVERS

93 N°2000674  
Pour Amstrad CPC 3" gratuit mensuel avec concours P.A gratuites. News & tests vous attend doc. contre 1 timbre. HALLAIS Fabrice, 4 allée Bery d'Houville, 93190 LIVRY GARGAN.

### ECHANGE

45 N°2000552  
Echanges Logiciels sur CPC. ALEX BORODINE, 25 Bis fbg. Madeleine. 45000 ORLEANS.

60 N°2000638  
Echange nombreux jeux. Envoyer liste a : DRAUX REGIS. Hopital Paul Doumer. 60140 LABRUYERE PAR LIANCOURT.

61 N°2000662  
Vend ou échange jeux pour Amstrad K7 ou DK, (Gauntlet 1 et 2, Road Blasters, Gryzor, Bubble Bobble, Exolon, Rampage, Fer et Flamme...). ROSSIGNOL Christophe, Rue Bernard Jussieu. 61000 ALENCON.

83 N°2000647  
Echange nombreux jeux Amstrad (nouveau) sur CPC 6128 contre d'autres jeux. (Me joindre vos listes de jeux). Ecrire a : SERRA Laurent. Quartier de la Cotte ou Brûlat. 83330 LE BEAUSSET. Tel.: 94.90.59.85.

### VENTES

31 N°2000543  
Vends 2 Amstrad CPC 464 + Ecran Monochrome + Jeux + Revues : 1400 F l'unité. Vends Lecteur DDI-1 + Jeux : 1100 F. Vds. Jasmin 5" + nbrx Log. + 60 Disks : 1400 F. MIROUZE, 17 Rue Jean-Andrieu. 31500 TOULOUSE. Tel.: (16.1.). 61.80.50.90.

38 N°2000673  
Jeux pour Amstrad CPC 464 (Green-Beret...) : 60 F le jeu. DAUMAL Christian, La Bascule St Michel de St Geoirs. 38590 ST ETIENNE DE ST GEOIRS.

45 N°2000553  
Vends Lecteur 5P25, plus Disk Compatible Jasmin. 40/80 Pistes, 800 KO. : 2000 Frs. (Neuf). Et aussi Lecteur Atari : 2000 Frs. Ecrire a : ALEX, 25 Bis fbg. Madeleine. 45000 ORLEANS.

57 N°2000628  
Vends Console Sega + Jeux : (a très petit prix!). Me contacter d'urgence. Tel.: 87.87.58.45. Demander JEAN-FRANCOIS.

59 N°2000691  
Vends Amstrad CPC 464 coul. + console CBS, (nbreux. jeux pour CPC, 9 pour CBS). Prix : 2500 F et 1500 F. Mr. VAN'ISEGHEM Michael, 12 Rue Carville. 59360 LE CATEAU. Tel.: 27.84.10.89.

67 N°2000622  
Vends lecteur 5P1/4 Amstrad CPC 6128 Drive A et B. Double Faces 1 Mega 80 Pistes complet avec cables et Alim. : 1400 F. DELUMEAU ERIC, 18 Rue de Liepvre. 67100 STRASBOURG. Tel.: 88.84.92.17. (après 18h).

69 N°2000631  
Vends Amstrad CPC 6128 Couleur, en parfait état, plus nombreux Softs sur nbrx. Disks + Joystick + la Bible du CPC + nbres. revues diverses. Prix : 4000 Frs. Contacter Mr. GIRARD. Tel.: 78.24.57.63. (heures de bureau).

69 N°2000641  
Stop Amstrad Disks. Vends 3" originaux. Recherche Jade, Guerilla Wars a prix intéressant. Ou échange contre plusieurs logiciels. Ecrire a : BOX FREDERIC, 39 Grande Rue. 69420 CONDRIEU.

72 N°2000627  
Vends nombreux jeux K7 a : 35 F pièces et 25 disquettes jeux a : 50 F pièce ou échange. 10 K7 ou 7 DK contre Synthe Vocal ou 30 K7 contre lecteur disq. DDI-1 ou 30 K7 et 25 Disqs. contre Imp. DMP 2160. Tel.: 43.45.35.46.

74 N°2000680  
Vends jeux originaux sur 6128. (Barbarian, Out Run, Combat School). Prix intéressant. Ecrire a : CONUS Olivier, 13 Av. Docteur Palluel. 74160 ST JULIEN ou. Tel.: 50.49.24.85.

75 N°2000577  
Vends DD1 pour 990 F, plus extension 64K 200 F, ou le tout entre 1100 F et 1300 F + nbrx jeux. Demander LOUIS au : 43.20.33.82. Ou écrire a : LOUIS BERNET, 4 Rue de L'Armorique. 75015 PARIS. (réponse assurée).

75 N°2000621  
Vends Console Sega, sous garantie + jeux, (Hang On, Pro Wrestling, Chop Lifter). Valeur : 1300 Francs. Vendu : 600 Frs. Contacter FRANCK. Tel.: 45.85.23.61.

75 N°2000668  
Vends CPC 464 coul. + lecteur disk DD1 + multiface 2 + nombreux jeux sur disk. Le tout : 3000 F. Tel.: 42.41.09.75.

75 N°2000676  
Vends CPC 6128 couleur très bon état + nbreux. disks + originaux, (Captain Blood, Art Studio, Arkanoid, etc...) + Joystick + manuel + générateur d'aventures. Le tout pour 3000 F. Demander Sylvain. Tel.: 45.78.85.80.

75 N°2000694  
Vends anciens numéros de : Hebdomadaire, SVM, Amstrad Action, O. Individuel, Comp. With Amstrad, CPC, etc... : 4 F/pièce. JACQUOT Alain, 127 Rue Michel Ange. 75016 PARIS. Tel.: (1).46.51.97.70.

76 N°2000655

Vends K7 originales. Prix unitaire : 40 F. (Sorcery, Fighter Pilot, le 5 Axe...). Demander Grégory. Tel.: 35.46.01.45. (après 17h). Dépêchez-vous!

77 N°2000657  
Vends CPC 6128 coul. (t.b.e.) + Nbreux disques et jeux, utilitaires. + 13 livres, (assembleur, basic). Le tout cédé a : 4500 F. Eric. Tel.: 64.37.49.61. (après 19h).

77 N°2000684  
Vends pour 464 K7 (Karnov, Street Fighter, Road Runner, etc...). Prix : 30 à 60 Frs. Demander William. Tel.: 60.05.05.11.

78 N°2000675  
Stop! Affaire! Vend Amstrad CPC 6128 couleur (t.b.e.) avec nbreux. jeux utilitaires, livres, revues, + magnéto K7 sony + nbres. K7 + kit téléchargement + joystick et doubleur de joystick : 4000 F. Tel.: 39.69.27.12. Faites vite!

81 N°2000548  
Vends Amstrad 6128 avec Disks Originaux + Synthe Vocal + Housse + Livre Language Machine. Le tout : 3300 F. Vends une trentaine de K7 Amstrad pour 650 F. ALMON ERIC, Route des Ecoles. 81640 MONESTIES. Tel.: 63.76.10.51.

83 N°2000656  
Vends CPC 464 mono + Joystick + nbreux. jeux dont Prédator, Sapiens, Enduro Racer etc... Bon état. Vendu avec guide d'initiation au basic. Le tout : 1700 F. Tel.: 94.65.37.15. (après 18h). Urgent!!!

92 N°2000582  
Vends lecteur 3/5 double face commutable en drive A ou B alimentation intégrée. (état neuf). Prix : 1200 F. Pour CPC 664 ou 6128. Demander CLAUDE ou LAURENT. Tel.: 47.39.12.13. (après 18h).

92 N°2000685  
Vends CPC 464 Mono + DD1 1 + Extension 64K + Jeux K7 et Disk. Le tout : 2600 F. Demander Antoine. Tel.: 45.06.72.77. (après 18h).

93 N°2000626  
Vends Amstrad CPC 464 Moniteur Vert + nombreux jeux : 150 F. + Revues + Joystick. (Tout Micro-Switches). Le tout en bon état : 2000 F ou avec Multiface 2 + nbreux. jeux et livres Basic Amstrad : 2600 F. Tel.: 43.02.47.67. ERIC.

95 N°2000678  
Vends en K7 pour Amstrad : Nigel Mansell, Predator, Superstar Soccer : 80 F, Gold Silver Bronze : 100 F. Demander Pascal. Tel.: 39.78.87.62.

## APPLE

### CONTACT

06 N°2000677  
Apple IIC possédant nombreux logiciels. Cherche tout contact pour échanges, avec Applemaniaques sur (IIC/e/gs), et entraide technique, visuel. Ecrire a : VIARD Patrick, 12 Rue Maurice Mignon. 06200 NICE. Tel.: 93.71.12.14.

### VENTES

03 N°2000646  
Vends Carte Chat-Mauve. (128KO - 80 Col. - Peritel) et Carte Medos

pour Apple IIE. LACAUSSADE HERVE. Tel.: 70.44.45.62. (après 19h30).

30 N°2000544  
Cause double emploi, vend Apple IIC, Moniteur IIE, Souris, Joystick, Sac Documentations Livres, nombreux Logiciels, dont Import US, (Ultima III IV, Applenorks, World Class, Leader, Board...). Prix : 5000 F. Tel.: 66.64.69.31.

## ATARI

### ACHATS

59 N°2000650  
Achète 1040 STF avec ou sans mon. coul. + jeux (si possible), en bon état et pas trop cher. Vends Atari 2600 + 10 cart. + 2 Joysticks + man. de jeux vidéo touch. pad. (t.b.e.), (Enduro, Star Raider). Tel.: 20.51.52.20. Demander Thibault.

75 N°2000671  
Achète Atari 520 STF (clavier + moniteur), avec jeux si possible 2000 Frs. Demander Rodolphe. Tel.: 43.45.41.01. (après 20h00).

### CONTACT

38 N°2000645  
Cherche contacts tous domaines sur Atari. Vends aussi magazines et images digitalisées (30 F disc et frais de port compris). COTTE C. Res. du Parc-les-Noisetiers. 38430 MOIRANS. Tel.: 76.35.44.08. (le week-end).

59 N°2000667  
Cherche correspondant(es) programmation sur CBM 64, 520 STF, Amiga 500 et échange sympas sur Amiga et Commodore 64. Ecrivez ou téléphonez a : HAMMERCHMIDT Bertrand, 57 Rue Jules Watteuw. 59510 HEM. Tel.: 20.80.69.56.

### ECHANGE

28 N°2000624  
Possède Atari 520STF/DF. Cherche contact sérieux. Possède News. Envoyer vos listes. LAMY PATRICK, 35 Rue Gallo-Romaine Marboue. 28200 CHATEAUDUN.

88 N°2000670  
Echange Soft sur ST. Réponse assurée. Envoyer liste a : REYNETTE André, 10 Rue Thiers. 88100 SAINT DIE.

### VENTES

35 N°2000549  
Digitalisation de tous sons ou musiques pour Atari 520 ST ou 1040 ST. Pour + de renseignements. Ecrire a : Mr. VIGNERON P. 52 Rue de Belle Epine. 35510 CESSON SEVIGNE.

59 N°2000540  
Vends TO8 + Mon. Coul. + env. 20 Log. sur Disks + Housse pour Clav. et Mon. (t.b.e.) : 3600 F. Recherche Atari 1040 ST + Mon. Coul. + Logiciels. (Si possible), en état de marche. Prix raisonnable. Tel.: 20.51.52.20.

67 N°2000623  
Vends lecteur 5P1/4 Double Face complet avec cable et alim. et Free Boot pour Atari ST : 1400 F. DELUMEAU ERIC, 18 Rue de Liepvre. 67100 STRASBOURG. Tel.: 88.84.92.17. (après 18h).

73 N°2000620  
Vends livre «programmation en GFA

3.0». Neuf + Disk : 330 F. Urgent! Cherche Possesseur Digitaliseur Musique et Digitaliseur Image. (Urgent!). Contacter : EXCOFFIER DAVID, 35 Rue de Perthuis. 73200 ALBERTVILLE. Merci!

73 N°2000642  
Vends pour Atari ST : Explora : 250 F. Dungeon Master : 200 F. Le Manoir du Comte Frozarda : 250 F. Livre «Programmation en GFA 3.0» et disk de micro application. Vends nbre. jeux sur Thomson TO et MO. Tel.: 79.32.81.59. DAVID.

75 N°2000576  
Occase Atari 130XE, Lect. Disks, Lect. K7, 2 Joysticks, bte. rangt. manuels docs., très nbreux. logs., disques vierges. Ch. contacts ST. Le tt. : 1800 F (a saisir). ARNAUD MATHE, 8 Rue Froidevaux. 75014 PARIS. Tel.: 43.22.78.14. (sauf WE).

75 N°2000580  
Vends Atari 1040 STF Moniteur Couleur + 1 Joystick + Souris + nombreux Jeux. (Novembre 87). Le tout cédé a : 5500 F. Tel.: 46.27.31.34. (toutes heures).

93 N°2000644  
Vends Moniteur Atari SM125. (Très peu servi, parfait état). : 1000 F. FABRICE. Tel.: 48.40.02.57.

95 N°2000456  
Vends Atari 520 ST. Neuf sous-garantie + Joystick, Pro 6000 + enviro 20 Jeux : 3150 F. Vends Moniteur Couleur, bon état avec Filire : 1800 F. GUILLAUME CHANTRAINE, Rue de Mora. ENGHEN-LES-BAINS. Tel.: 34.12.63.73.

## COMMODORES

### CONTACT

13 N°2000697  
Club Magic 64 pour CBM 64 & 128 par correspondance. Journal bimensuel sur DK : test, cours, pa, truc, sos, plans, news, échanges. Envoyer enveloppe + timbre. SVP. LEROUVILLOIS S. Club Magic, 44 Quart. des Vaux. 13400 AUBAGNE.

59 N°2000629  
A saisir jeux sur cassettes C64-128 Hyper-Sport Pole Position, Golf, Mission Impossible + Compilations 20 F l'unité : 150 F le lot de 12 jeux + livre multiplan pour C64. BOURDAU-DHUI ALAIN. Tel.: 27.68.90.58.

### ECHANGE

21 N°2000538  
Echange Jeux sur CBM 64/128. Possède Imports, (Marche à l'ombre, Iznogood, Morpheus, Art Studio 2...). Contacter PERCHET OLIVIER, 18 Rue de Bretagne. 21130 AUXONNE. (P.S : K7 uniquement). Merci d'avance.

69 N°2000636  
Echange ou vends News sur C64 Disk ou K7. (Poss. : 3 Stooges, Barbarian 2, Mickey). Vends disk vierge + protection : 45 F boîte de 10. Vends jeux électroniques. GIRARD FRED, 14 Rue J.Collet. 69330 MEYZIEU.

74 N°2000686  
Echange jeux en K7 CBM64, (Green Baret, Arkanoïd, Iznogood, etc...). Recherche 1541 à moins de 500 F.

Contact durable. Réponse assurée. TAMAGNY Frédéric, 43 Rue de la Poste «Les Fyz», 74190 LE FAYET. Tel.: 50.78.37.98.

### VENTES

30 N°2000541  
Vends CBM 64 + Lecteur K7 + 1 Joystick + 65 Jeux Originaux, (Test Drive, Renegade, Skate Die...) + Adapteur Peritel + Garant. Prix : 1500 F a débattre. Vente séparée poss. JEROME BARNECHE, 7 Bld Saintenac. 30000 NIMES. Tel.: 66.21.76.99.

31 N°2000554  
Vend Imprimante Commodore MPS 1000, (t.b.e.), acheter le 20/12/87. Prix : 1800 F. Contacter BONNET STEPHANE, 15 Avenue de la Gare. 31490 LEGUEVIN. Tel.: 61.86.56.04. (après 19h).

78 N°2000696  
A vendre C64 + moniteur coul. + imprimante + lecteur disk + lect. cass. + power cardr. + Joystick + nombreux jeux, (utilitaires traitement de texte, powerplan, etc...). Prix a débattre. Tel.: 39.62.69.04.

91 N°2000611  
Vends C128D + (1571) + Moniteur Couleur, (matériel de Janvier 88), + Jane + très nombreux jeux, (Giana, IO...), + Joysticks + Revues + Manuels : 4500 F a débattre. Demander ARNAUD. Tel.: 60.19.10.73.

92 N°2000635  
Vends Commodore 64 + Lecteur K7 (1530) + nbx. Jeux. (Infiltrator, Gauntlet, Ace, Pirates, Defender Of The Crown, etc...). Prix a débattre. Demander BRUNO. Tel.: 46.42.60.34.

93 N°2000539  
Vends Originaux C64 : Xper + Base Champignons : 300 F. Calresult : 200 F. Mongh : 150. Atari ST : Super Base : 300 F. Habwriter 2 : 150 F. Calcomat : 150 F. Neochrome : 100 F. 150 Hebdoiciels : 450 F. MACAIGNE A. BP.20. 93390 CLICHY-SOUS-BOIS.

93 N°2000666  
Vends C64 + lect. de K7 + 1541 + nombreux livres + autoformation basic (2 Tomes) + nombreuses disquettes avec News et Utilitaires. Pour tout renseignement. Contacter Eric. Tel.: 48.48.42.18.

93 N°2000687  
A saisir : Vends C128, Moni. N/B, impr. MPS 801, (+ list), Joystick, pow. cart., lect. K7, lect. DK, boîte a rythm., digit., + nbx. logiciels. Vendu : 2500 F. CEPISUL Dominique, 12/13 Allée d'Aulnay. 93150 BLANC MESNIL. Tel.: 48.67.70.35.

## MSX

### ECHANGE

59 N°2000652  
Cherche correspondants pour échanger jeux et utilitaires sur MSX 1 et 2. Ecrire a : LEGRAND Frédéric, 121 Rue J.B. Defaux. 59260 LEZENNES.

59 N°2000661  
Echange/Vends programmes sur K7 pour MSX1. Envoyer liste. (Pas sérieux s'abstenir). Recherche utilitaire Anglais. FILY Thierry, 18 Rue



# CONCOURS



# TITUS

Liste des gagnants par tirage  
au sort dans notre n° du 10 janvier.

Pendant tout le mois de décembre, TITAN de TITUS vous fera gagner des lots fantastiques. Tous les participants seront des gagnants

### 1<sup>er</sup> Prix:

Un téléviseur Couleur 40cm  
TOSHIBA, PAL, SECAM avec  
télécommande infrarouge.

### Du 2<sup>ème</sup>

### au 15<sup>ème</sup> prix:

Choisissez, pour votre ordinateur, un jeu TITUS: CLASSIQUES (Volume 1 une compilation de "Envahisseurs, Glouton, Infernal Breakout") • CRAZY CARS • FIRE & FORGET • OFF SHORE WARRIOR • GALACTIC CONQUEROR.

### Du 16<sup>ème</sup>

### au 30<sup>ème</sup> prix:

un Tee Shirt TITUS

### Du 31<sup>ème</sup>

### au 100<sup>ème</sup> prix:

Un badge TITUS

### Et pour tous les autres participants:

Une affiche colorée d'un soft TITUS

La seule chose que vous ayez à faire, est de répondre aux 5 questions sur le coupon de cette page, et de le retourner avant le 3 janvier 1989.



Cette page concours repassera chaque semaine jusqu'au numéro 8. Vous pouvez participer autant de fois que vous le souhaitez en renvoyant à chaque fois le coupon réponse

## QUESTIONS

Une seule réponse par question

### 1 TITAN est

- A une boisson gazeuse
- B un légume à la mode
- C le nouveau jeu de TITUS

### 2 Parmi les photos ci-dessous laquelle ne provient pas d'un AMSTRAD CPC?



### 3 Le célèbre jeu de TITUS "CRAZY CARS" s'est vendu à :

- A moins de 80 000 ex.
- B environ 110 000 ex.
- C plus de 140 000 ex.

### 4 Quelle voiture était présentée sur le stand TITUS au festival de la micro?

- A une Mercedes
- B une Ferrari
- C une Porsche

### 5 TITAN est-il:

- A un jeu d'arcade au scrolling fantastique
- B un jeu d'aventure graphique
- C un jeu de rôle interactif



# TITAN

## COUPON REPONSE

A renvoyer à JOYSTICK Hebdo Concours TITUS 177 rue Saint Honoré 75001 Paris

1 \_\_\_\_\_ 4 \_\_\_\_\_  
2 \_\_\_\_\_ 5 \_\_\_\_\_  
3 \_\_\_\_\_

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

Adresse \_\_\_\_\_

Code postal \_\_\_\_\_

Ville \_\_\_\_\_

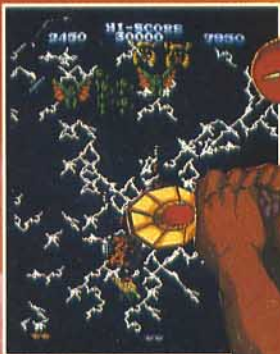
Age \_\_\_\_\_

Ordinateur \_\_\_\_\_

# 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

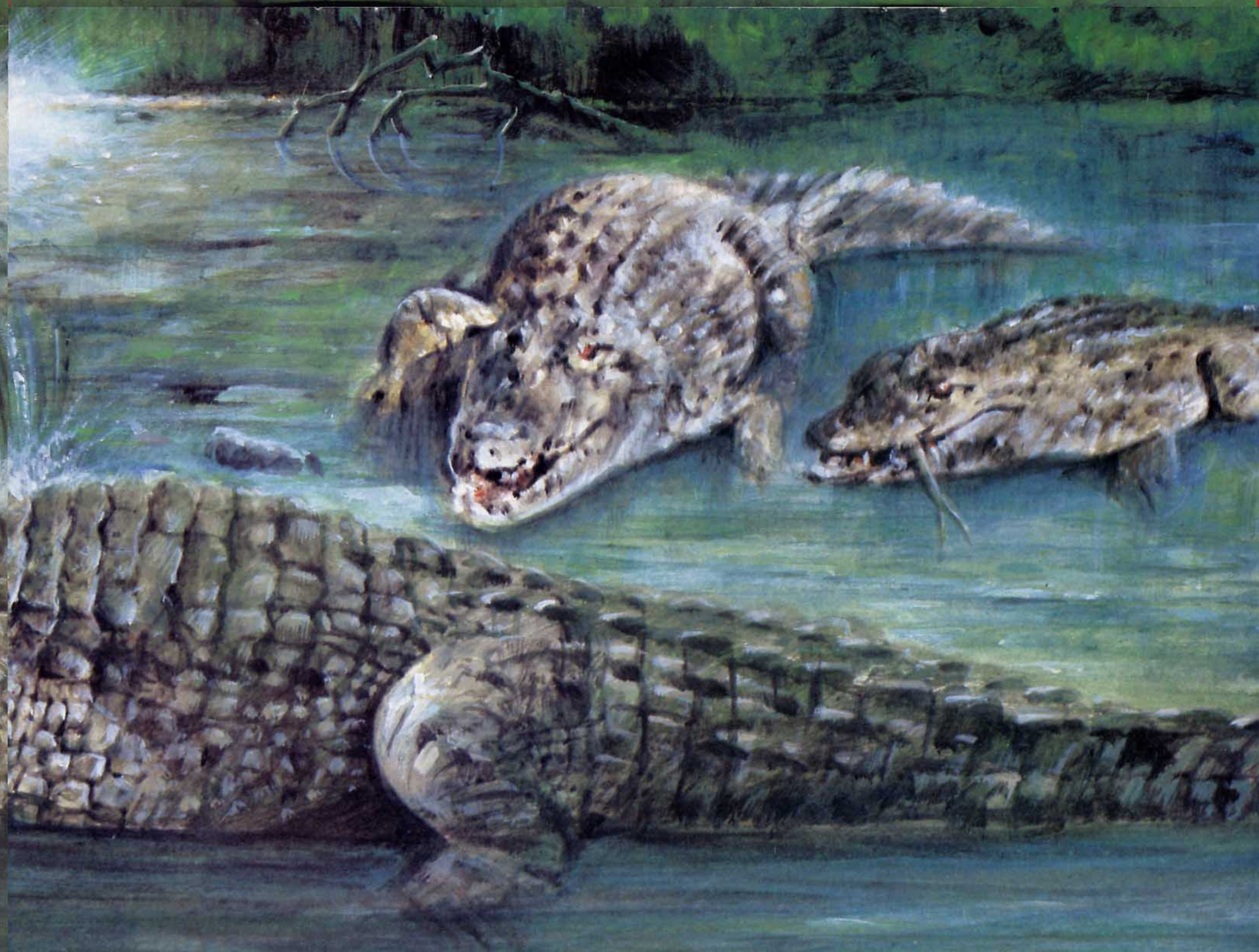
**ROAD**  
the name  
of the game



**Cette fois, Vous êtes le gibier...!**

# IRON TRACKERS

POUR ATARI ST  
AMIGA  
IBM PC ET  
COMPATIBLES  
AMSTRAD CPC



PS **MICROIDS**

12, place de l'église 94400 VITRY/SEINE - Tel: (1) 0 46 81 800