



LOYSTICK

HEBDO

N° 9

4 JANVIER 1989

L'HEBDO DES JEUX MICRO POUR TOUS LES STANDARDS

JEUX... CRACK
53 POKES
TRUCS
ASTUCES
VIES INFINIES

UN MAGNETOSCOPE
A GAGNER
CONCOURS
NIGHT HUNTER

ZOOM

TEENAGE QUEEN
LOMBARD RALLY - TYPHOON
DERNIERE MISSION
DOUBLE DRAGON - L'ILE
CIRCUS GAMES - FISHING
LES PORTES DU TEMPS
IRON LORD - TARGHAN
OSWALD

ROBOCOP
EN POSTER A L'INTERIEUR

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

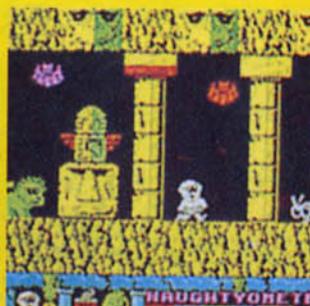


T 2788 - 9 - 10,00 F



3792788010001 00090

DOSSIER
JACK THE NIPPER
I & II



JOY'S TOP

HIT PARADE DES JOYSTICKEURS

AMSTRAD CPC

L'ARCHE DU CAPT BLOOD
 ARKANOID II
 TURBO CUP
 1943
 BARBARIAN II

COMMODORE 64

GAUNTLET II
 ARKANOID
 1943
 DEFENDER OF THE CROWN
 STARGLIDER II

ATARI ST

DUNGEON MASTER
 DEFENDER OF THE CROWN
 SPACE HARRIER
 ARKANOID II
 L'ARCHE DU CAPT BLOOD

AMIGA

F18 INTERCEPTOR
 THREE STOOGES
 JEANNE D'ARC
 VIRUS
 BIONIC COMMANDO



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

AMIGA

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

VOTEZ POUR VOS JEUX FAVORIS !!!

SOMMAIRE

N°9 du 4 janvier 1989

2 JOY'S TOP

Le HIT Parade des Joystickeurs

4 JEUX... CRACK...!

Trucs, astuces, pokes, de FER ET FLAMME, ANARCHY, BILLY II, 1943, RASTAN, BASIL, ENDURO RACER, MICKEY, PROHIBITION, ARMY MOVES, SCHACKLED, BLACK LAMP, VIXEN, FERNANDO MARTIN, ALIEN SYNDROME, GOLD RUNNER II, BOY RACER, CHRONOS, OPERATION WOLF, CAULDRON II, BUGGY BOY, IZNOGOD; CYBERNOID, MIKE THE MAGIC DRAGON, STARGLIDER II, STREET FIGHTER, BARD'S TALE, WARLOCKS, ACTION FIGHTER, PACMANIA, SUPER HANG ON, VIRUS, BEYOND THE ICE PALACE, FLYING SHARK, GARFIELD, TRAILBLAZER, GUNSTAR, TRANTOR, 3D FONGUS

12 DOSSIER

Tout pour vaincre dans JACK the Nipper I & II

15 J'APPRENDS

JOYSTICK BREAKER : suite de votre jeu d'arcade

19 CONCOURS UBI SOFT

Participez et gagnez avec NIGHT HUNTER

20 JOYSTICK SECOURS

Toutes vos questions et réponses à vos problèmes concernant les jeux

22 ZOOM

Toutes les News...

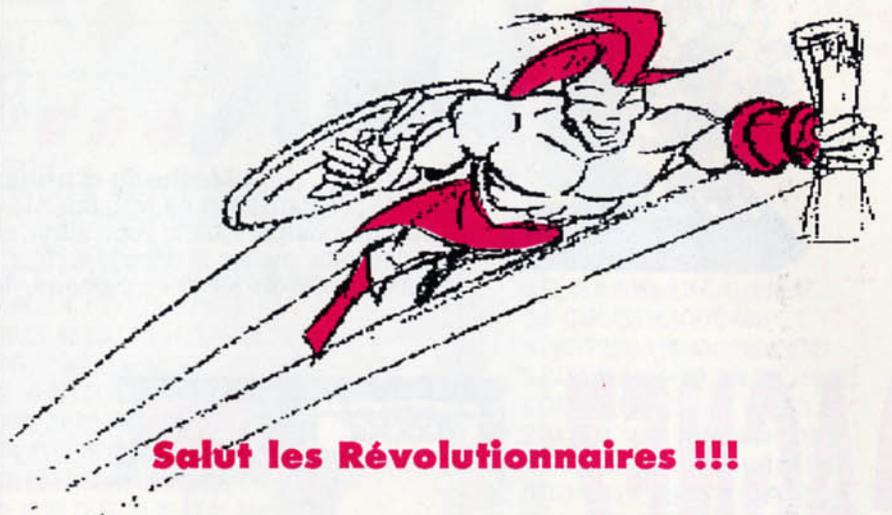
28 JEUX

50 K7 à gagner pour le Jeu Mystérieux

29 J'ANNONCE

Vos P.A. classées

Ce numéro a été tiré à 62 000 exemplaires



Salut les Révolutionnaires !!!

JOYSTICK Hebdo, encore plus Bô, s'agrandit et augmentera bientôt son nombre de pages. Certaines vous seront réservées : vos idées, vos programmes, vos dessins y seront publiés s'ils sont supers et originaux. Vous avez besoin de solutions, ou de vies infinies sur vos jeux préférés, écrivez-le nous, nous trouverons les réponses qui vous manqueront. Quant aux abonnés, nous vous donnons rendez-vous en page 31 pour voir le cadeau qu'on vous a préparé.

AUJOURD'HUI C'EST DEMAIN pour vous qui avez choisi de lire JOYSTICK Hebdo, DEMAIN C'EST MAINTENANT ! car vous avez trouvé la VIE INFINIE...

Joy's team



Si seulement il avait lu le dernier JOYSTICK Hebdo, il n'en serait sans doute pas arrivé là !

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 • Direction artistique, Reza NADERI • Illustration, Pascal MORINEAU • Publicité, André UZAN • Abonnement au journal. Publication hebdomadaire • Diffusion Transports Presse • Inspection des ventes : OPD • Fabrication/PAO, CHALLENGE • Photogravure RPM • Impression, Sima Torcy • Commission paritaire N° 70725 • 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 ordinateur, et nous vous enverrons un chèque si votre trouvaille est publiée. Allez-y... Ce n'est pas la place qui nous manque...!!!! Et n'oubliez pas d'indiquer la marque de votre Ordinateur.

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



AMSTRAD

FER & FLAMME

Un jeu de rôle pas très drôle, mais faut battre le fer tant qu'il est flamme.

- 1 'Création de personnages extraordinaires
- 2 'sur FER & FLAMME version Disquette
- 3 'de Romain TORTORICI
- 1Ø A\$(1)="connan2Ø2Ø2Ø2Ø11ØØØØ6ØØØØØ1ØØ5561"
- 2Ø A\$(2)="thorin2Ø2Ø2Ø2Ø11ØØØØ6ØØØØØØØØ1ØØ5561"
- 3Ø A\$(3)="questor2Ø2Ø2Ø2Ø11ØØØØ6ØØØØØØØØØ1ØØ5561h"
- 4Ø A\$(4)="ghor2Ø2Ø2Ø2Ø11ØØØØ6ØØØØØØØØØ1ØØ5561"
- 5Ø A\$(5)="merlin2Ø2Ø2Ø2Ø11ØØØØ6ØØØØØØØØØ1ØØ5561u"
- 6Ø OPENOUT"GRUPE":FOR I=1 TO 5:WRITE=9,A\$(I):NEXT I:CLOSEOUT

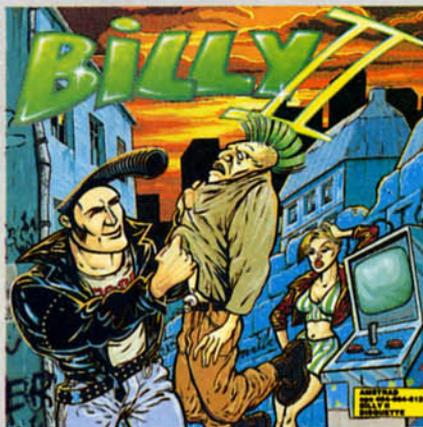
Bonjour les MICROMANIAKS.

Cette semaine c'est dément!!!
Encore 5Ø mille gagnants avec un JACK'S POKE de 28ØØ F. à:

Jésus et Pierre (4ØØ F. à chacun), Thierry LAINEY (3ØØ F.), Romain TORTORICI, Benoît HEL, Joël VIALETTE, Vincent HAUWEL, TTD, Cyrille J. et Eric D. (2ØØ F. à chacun), Hervé LACAUSSE, Gillus (1ØØ F. à chacun), Frank COCHON, Frédéric BOTTON, André FAZI, Joël PALUD, Francis MANFREDINI, Benjamin M. (5Ø F. chacun)
Quand je pense qu'on est rentré de vacances, et qu'il faut recommencer à bosser...DUR, DUR...PFFFF.

A la bonne votre.

DANIEL & DANIEL



ANARCHY

Donnez lui du papier !

- 1 REM Invulnérabilité sur ANARCHY
- 1Ø FOR I=379 TO 393:READ A
- 2Ø POKE I,A-5:NEXT:SYS 379
- 3Ø DATA 37,91,25Ø,174,6,146,34,9
- 4Ø DATA 1Ø1,211,2Ø7,37,81,169,129

AMSTRAD

BILLY LA BANLIEUE II

Elle court, elle court...la banlieue.

- 1 'Plein de Bidouilles sur BILLY LA BANLIEUE II
- 2 'version Cassette
- 1Ø OPENOUT"X":MEMORY &EFF:LOAD"billy"
- 2Ø POKE &776B,6:POKE &79CB,2:POKE &79E3,1:POKE &7E1F,2Ø1
- 3Ø POKE &841A,15:POKE &8434,4:POKE &852C,3:POKE &96Ø5,1
- 4Ø POKE &9954,2Ø1:POKE &996Ø,2Ø1:POKE &AØ31,Ø:POKE &AØ3D,Ø
- 5Ø POKE &AØ49,Ø:POKE &AØ55,Ø:POKE &AØ64,Ø:CA:CALL &9FØC

AMSTRAD

1943

1er anniversaire de 1942 et très bonne année pour le pinard.

```

1'Energie infinie pour 1943 version Disquette de Cyrille et Eric
10 MODE 0:OUT &FA7E,1:READ a$:WHILE a$<"OK":a%=VAL("&*"+a$):POKE &A173+i,a%:s=s+a%:i=i+1
20 READ a$:WEND:POKE &A172,&F3:IF S<>96264 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
30 FOR i=&A600 TO &A617:READ a$:POKE i,VAL("&*"+a$):NEXT:CALL &A172
40 DATA DD,21,85,A4,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,57,A4,5D,CD,9C,A3,21,55,A4
50 DATA 35,CA,88,A2,21,56,A4,35,20,17,21,2B,A0,AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1
60 DATA F1,3C,FE,10,20,F0,CD,15,A3,DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,23,DD,4E,00,DD,23
70 DATA DD,46,00,DD,23,DD,7E,00,32,54,A2,DD,23,DD,7E,00,32,3E,A2,DD,23,DD,7E,00
80 DATA 32,45,A2,32,57,A2,DD,23,DD,7E,00,32,7D,A2,DD,23,DD,7E,00,32,7E,A2,DD,23
90 DATA 22,4D,A4,ED,43,4B,A4,E5,21,00,00,59,50,A7,06,09,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D
100 DATA 10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,10,F9,22,50,A4,43,E1,78,32,4F,A4,B7,28,07,C5
110 DATA CD,1D,A3,C1,10,F9,ED,5B,50,A4,7A,B3,28,0D,ED,53,52,A4,CD,1D,A3,21,FF,FF
120 DATA 22,52,A4,2A,4D,A4,ED,5B,4B,A4,06,00,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B
130 DATA 1B,7A,B3,C2,43,A2,E1,D1,06,00,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,55,A2
140 DATA ED,4B,4D,A4,ED,5B,4B,A4,21,00,00,0A,C5,4F,06,00,09,C1,03,1B,7A,B3,C2,6E
150 DATA A2,11,00,00,A7,ED,52,C2,92,A2,C3,88,A1,CD,D2,A3,31,F8,BF,F3,C3,00,A6,CD
160 DATA 86,A3,F3,21,98,A2,AF,77,2B,7C,B5,C2,99,A2,21,15,A3,AF,77,23,7C,FE,C0,20
170 DATA F8,1E,FF,3E,07,0E,3B,CD,F7,A2,3E,05,0E,0A,CD,F7,A2,3E,0A,0E,0F,CD,F7,A2
180 DATA 01,E2,04,CD,F1,A2,3E,05,0E,05,CD,F7,A2,3E,0A,0E,0F,CD,F7,A2,01,C4,09,CD
190 DATA F1,A2,1D,20,D5,21,EC,A2,11,00,00,01,05,00,ED,80,C7,01,89,7F,ED,49,0B,78
200 DATA B1,20,FB,C9,06,F4,ED,79,06,F6,ED,78,F6,C0,ED,79,E6,3F,ED,79,06,F4,ED,49
210 DATA 06,F6,4F,F6,80,ED,79,ED,49,C9,FB,06,0A,76,10,FD,F3,C9,3A,58,A4,C6,C1,4F
220 DATA 3A,57,A4,47,CD,49,A3,D2,95,A2,3A,58,A4,3C,32,58,A4,FE,09,C0,E5,AF,32,58
230 DATA A4,3A,57,A4,3C,32,57,A4,5F,CD,9C,A3,E1,C9,D5,E5,79,32,65,A4,32,67,A4,78
240 DATA 32,63,A4,01,7E,FB,21,61,A4,1E,09,CD,D9,A3,E1,ED,5B,52,A4,CD,F9,A3,E5,CD
250 DATA 15,A4,E1,D1,3A,5A,A4,FE,40,20,0E,3A,5B,A4,FE,80,20,07,3A,5C,A4,B7,C0,37
260 DATA C9,A7,C9,01,7E,FB,3E,08,CD,30,A4,CD,15,A4,3E,07,CD,30,A4,AF,CD,30,A4,18
270 DATA 10,01,7E,FB,3E,0F,CD,30,A4,AF,CD,30,A4,7B,CD,30,A4,3E,08,CD,30,A4,CD,15
280 DATA A4,3A,5A,A4,E6,20,28,F1,C9,C5,01,7E,FA,3E,01,ED,79,06,02,11,00,00,1B,7A
290 DATA B3,20,FB,10,F6,C1,C9,01,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,30,A4,23,1D,20,F8,C9,0C
300 DATA 7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,E8,A3,E6,20,20,F1,C9,0C,ED,78,77,0D,23,1B,ED,78
310 DATA F2,F9,A3,E6,20,C8,7A,B3,C2,F2,A3,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,0A,A4,E6,20,C2,06
320 DATA A4,C9,21,5A,A4,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,0D,77,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78
330 DATA E6,10,20,E9,C9,F5,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,03,C3,95,A2,F1,0C,ED,79,0D,3E
340 DATA 05,3D,00,20,FC,F1,C9,03,00,00,00,00,00,00,00,FF,FF,00,05,02,00,00,07,DC
350 DATA 32,00,00,00,00,00,4C,00,00,00,C1,02,C9,2A,FF,28,43,29,20,31,39,38,37,20
360 DATA 41,50,50,4C,45,42,59,20,41,53,53,4F,43,49,41,54,45,53,00,08,00,C0,00,40
370 DATA 72,7E,A0,B0,F1,DC,00,00,01,59,1C,41,8F,30,00,01,30,75,A3,1B,81,2D,7C,30
380 DATA 76,2F,26,AB,AF,B9,CF,68,0K
390 DATA 21,46,7d,36,00,23,36,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,C3,DC,00

```



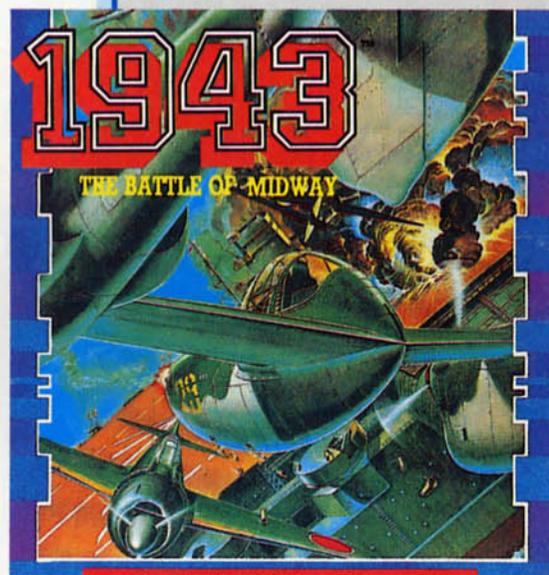
RASTAN

Rastan... vas pas comme ça ! T'as toute la vie devant toi.

```

0 REM RASTAN PAR TTD
1 FOR X=400 TO 457
2 READ B:POKE X,B:C=C+B:NEXT
3 IF C=6543 THEN SYS 400
4 PRINT"Erreur dans les datas":END
5 DATA 32,44,247,32,108,245,169,163
6 DATA 141,196,2,169,1,141,201,2
7 DATA 76,167,2,169,189,141,116,1
8 DATA 169,1,141,117,1,169,88,141
9 DATA 211,2,169,96,141,244,10,141
10 DATA 125,10,76,81,3,169,96,141
11 DATA 165,160,169,173,141,7,201,76
12 DATA 26,129

```



SPECTRUM

BASIL

Souris au monsieur !

```

1 REM Energie et temps infini.
2 REM sur BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE
10 PAPER 0 : INK 0 : BORDER 0
20 CLEAR 27000
30 LET SUM=0 : RESTORE 100
40 FOR I=23296 TO 23316 : READ A
50 LET SUM=SUM+A : POKE I,A : NEXT
60 IF SUM<>2375 PRINT"Erreur dans les dalas" : STOP
70 POKE 23658,8 : POKE 23308,0 : POKE 23313,0
80 PRINT"Mettre BASIL" : LOAD "CODE 55808
90 PRINT USR 23296
100 DATA 62,201,50,29,218,205,0,218,62,201
110 DATA 50,240,163,62,0,50,80,161,195,0,128

```



ENDURO RACER

J'endure, tu endures, il endure, nous endurons, vous endurez...

Pour avoir du temps infini, charger le jeu, à l'affiche du Nombre de joueurs, initialisé +BASIC 512 (ou 128) puis taper:

```

NEW
1 Temps infinis sur ENDURO RACER de Benoît EHL
10 FOR I=1 TO 8:READ A$:POKE VAL("&*"+A$):NEXT:EXEC&H7ED0
20 DATA 8E90,8F14,8F2C,8F36,8F80,8F98,8FA2,8FDB

```


AMSTRAD

SHACKLED

Ce listing vaut mille shackled.

```

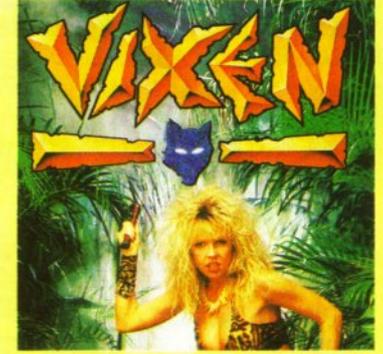
1Ø 'Energie infinie sur SHACKLED version Disquette de Cyrille et Eric
2Ø MODE 1:BORDER Ø:INK Ø,6:INK 1,24:INK 2,Ø:INK 3,26
3Ø OUT &FA7E,1:FOR I=&76DF TO &76DF+881:READ a$:POKE I,VAL("&*+a$):X=X+VAL("&*+A$):NEXT
35 POKE &76DE,&F3:RESTORE 41Ø:FOR i=&BFØØ TO &BFØØ+47:READ a$:POKE i,VAL("&*+a$):NEXT
4Ø IF X>1ØØØ33 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
5Ø CALL &76DE
6Ø DATADD,21,FB,79,DD,66,ØØ,DD,23,DD,6E,ØØ,DD,23,22,CD,79,5D,CD,12,79,21,CB,79
7Ø DATA35,CA,F4,77,21,CC,79,35,2Ø,17,21,97,75,AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1
8Ø DATAF1,3C,FE,1Ø,2Ø,FØ,CD,8B,78,DD,6E,ØØ,DD,23,DD,66,ØØ,DD,23,DD,4E,ØØ,DD,23
9Ø DATADD,46,ØØ,DD,23,DD,7E,ØØ,32,CØ,77,DD,23,DD,7E,ØØ,32,AA,77,DD,23,DD,7E,ØØ
1ØØ DATA32,B1,77,32,C3,77,DD,23,DD,7E,ØØ,32,E9,77,DD,23,DD,7E,ØØ,32,EA,77,DD,23
11Ø DATA22,C3,79,ED,43,C1,79,E5,21,ØØ,ØØ,59,5Ø,A7,Ø6,Ø9,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D
12Ø DATA1Ø,F6,Ø6,Ø7,A7,CB,1C,CB,1D,1Ø,F9,22,C6,79,43,E1,78,32,C5,79,B7,28,Ø7,C5
13Ø DATA CD,93,78,C1,1Ø,F9,ED,5B,C6,79,7A,B3,28,ØD,ED,53,C8,79,CD,93,78,21,FF,FF
14Ø DATA22,C8,79,2A,C3,79,ED,5B,C1,79,Ø6,ØØ,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B
15Ø DATA1B,7A,B3,C2,AF,77,E1,D1,Ø6,ØØ,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,C1,77
16Ø DATA ED,4B,C3,79,ED,5B,C1,79,21,ØØ,ØØ,ØA,C5,4F,Ø6,ØØ,Ø9,C1,Ø3,1B,7A,B3,C2,DA
17Ø DATA77,11,ØØ,ØØ,A7,ED,52,C2,Ø8,78,C3,F4,76,CD,48,79,Ø1,8D,7F,21,57,AE,11,ØØ
18Ø DATA7D,D9,31,F8,ØF,FB,C3,ØØ,BF,CD,FC,78,F3,21,ØE,78,AF,77,2B,7C,B5,C2,ØF,78
19Ø DATA21,8B,78,AF,77,23,7C,FE,CØ,2Ø,F8,1E,FF,3E,Ø7,ØE,3B,CD,6D,78,3E,Ø5,ØE,ØA
2ØØ DATA CD,6D,78,3E,ØA,ØE,ØF,CD,6D,78,Ø1,E2,Ø4,CD,67,78,3E,Ø5,ØE,Ø5,CD,6D,78,3E
21Ø DATA ØA,ØE,ØF,CD,6D,78,Ø1,C4,Ø9,CD,67,78,1D,2Ø,D5,21,62,78,11,ØØ,ØØ,Ø1,Ø5,ØØ
22Ø DATA ED,BØ,C7,Ø1,89,7F,ED,49,ØB,78,B1,2Ø,FB,C9,Ø6,F4,ED,79,Ø6,F6,ED,78,F6,CØ
23Ø DATA ED,79,E6,3F,ED,79,Ø6,F4,ED,49,Ø6,F6,4F,F6,8Ø,ED,79,ED,49,C9,FB,Ø6,ØA,76
24Ø DATA1Ø,FD,F3,C9,3A,CE,79,C6,C1,4F,3A,CD,79,47,CD,BF,78,D2,ØB,78,3A,CE,79,3C
25Ø DATA32,CE,79,FE,Ø9,CØ,E5,AF,32,CE,79,3A,CD,79,3C,32,CD,79,5F,CD,12,79,E1,C9
26Ø DATA D5,E5,79,32,ØB,79,32,DD,79,78,32,D9,79,Ø1,7E,FB,21,D7,79,1E,Ø9,CD,4F,79
27Ø DATA E1,ED,5B,C8,79,CD,6F,79,E5,CD,8B,79,E1,D1,3A,DØ,79,FE,4Ø,2Ø,ØE,3A,D1,79
28Ø DATA FE,8Ø,2Ø,Ø7,3A,D2,79,B7,CØ,37,C9,A7,C9,Ø1,7E,FB,3E,Ø8,CD,A6,79,CD,8B,79
29Ø DATA3E,Ø7,CD,A6,79,AF,CD,A6,79,18,1Ø,Ø1,7E,FB,3E,ØF,CD,A6,79,AF,CD,A6,79,7B
3ØØ DATA CD,A6,79,3E,Ø8,CD,A6,79,CD,8B,79,3A,DØ,79,E6,2Ø,28,F1,C9,C5,Ø1,7E,FA,3E
31Ø DATA Ø1,ED,79,Ø6,Ø2,11,ØØ,ØØ,1B,7A,B3,2Ø,FB,1Ø,F6,C1,C9,Ø1,7E,FA,AF,ED,79,C9
32Ø DATA7E,CD,A6,79,23,1D,2Ø,F8,C9,ØC,7E,ED,79,ØD,23,ED,78,F2,5E,79,E6,2Ø,2Ø,F1
33Ø DATA C9,ØC,ED,78,77,ØD,23,1B,ED,78,F2,6F,79,E6,2Ø,C8,7A,B3,C2,68,79,ØC,ED,78
34Ø DATA ØD,ED,78,F2,8Ø,79,E6,2Ø,C2,7C,79,C9,21,DØ,79,ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED,78
35Ø DATA ØD,77,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø,2Ø,E9,C9,F5,F5,ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø
36Ø DATA Ø3,C3,ØB,78,F1,ØC,ED,79,ØD,3E,Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,F1,C9,Ø3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
37Ø DATA ØØ,FF,FF,ØØ,Ø5,Ø2,ØØ,ØØ,Ø3,FE,22,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,4C,ØØ,ØØ,ØØ,C1,Ø2,C9,2A
38Ø DATA FF,28,43,29,2Ø,31,39,38,37,2Ø,41,5Ø,5Ø,4C,45,42,59,2Ø,41,53,53,4F,43,49
39Ø DATA41,54,45,53,ØØ,Ø4,ØØ,CØ,ØØ,4Ø,CB,5C,B3,2B,9C,4Ø,ØØ,3Ø,75,A1,6D,4B,52,Ø1
4ØØ DATA7Ø,7B,9Ø,2B,6Ø,52,31,58,E5,F8,A7,ØØ,Ø1,2E,47,34,F7,11
41Ø DATA21,7Ø,7B,11,7Ø,75,Ø1,9Ø,2B,ED,BØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
42Ø DATA21,a7,5b,36,ØØ,23,36,ØØ,23,36,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,9F

```

AMSTRAD

VIXEN

Cherchez la femme...



```

1 'Vies infinies sur VIXEN
2 'Version cassette de Joël VIALETTE
1Ø DATA ØØ,2A,ØF,BC,22,1D
2Ø DATA BD,21,ØE,BC,36,C3
3Ø DATA 23,36,15,23,36,BE
4Ø DATA C3,12,32,3E,ØØ,CD
5Ø DATA1C,BD,3A,ØØ,BE,3C
6Ø DATA32,ØØ,BE,FE,Ø2,CØ
7Ø DATA21,2B,BE,22,55,34
8Ø DATA C9,DD,21,5B,AA,11
9Ø DATA ØØ,Ø1,CD,EA,A9,21
1ØØ DATA3E,BE,22,2Ø,AB,C3
11Ø DATA85,AA,3E,A7,32,14
12Ø DATA35,C3,ØØ,33
13Ø MEMORY &3ØØØ:Y=Ø
14Ø FOR T=&BEØØ TO &BE45
15Ø READ A$:A=VAL("&*+A$)
16Ø POKE T,A:Y=Y+A:NEXT
17Ø IF Y<&1A1E THEN 2ØØ
18Ø LOAD"!
19Ø CALL &BEØØ
2ØØ PRINT"Erreur dans les datas":END

```

SPECTRUM

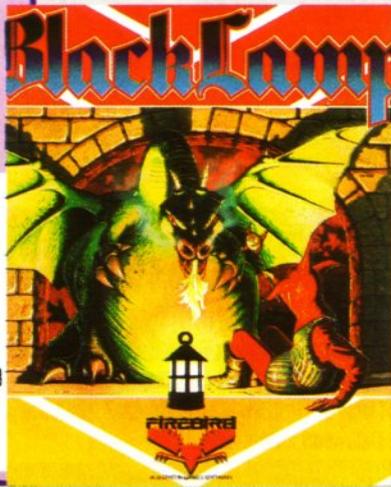
BLACK LAMP

...baisse un peu l'abat jour!

```

1 REM Vies infinies, jeu accéléré
2 REM suppression des ennemis
3 REM et invulnérabilité sur BLACKLAMP
1Ø PAPER Ø : BORDER Ø : INK 7 : CLEAR 24999
2Ø LOAD **SCREEN$: LOAD **CODE : POKE 23658,8
3Ø CLS : POKE 32874,175 : POKE 33234,2Ø1
4Ø POKE 359Ø3,2Ø1 : POKE 32864,62 : POKE 32865,63
5Ø POKE 32866,5Ø : POKE 32867,2 : POKE 32868,251
6Ø POKE 32869,2Ø1 : RANDOMIZE USR 32768

```



AMSTRAD

FERNANDO MARTIN

En avoir plein les baskets...ça porte bonheur!

```

1 REM Changement des règles...
2 REM sur FERNANDO MARTIN
3 REM version Cassette
1Ø MODE 1:MEMORY 9999:C=&6AD9
2Ø FOR I=1 TO 5:READ A,B
3Ø POKE C,&3E:POKE C+1,B
4Ø POKE C+2,5Ø
5Ø POKE C+3,A-256*INT(A/256)
6Ø POKE C+4,INT(A/256):C=C+5
7Ø NEXT I:POKE C,&C3
8Ø POKE C+1,&EF:POKE C+2,&BA
9Ø LOAD"!c":POKE &69FE,&6A
1ØØ POKE &69FD,&D9:MODE 1:CALL 27ØØØ
11Ø DATA 2237,Ø62,3366,Ø48
12Ø DATA 3812,2Ø1,5752,2Ø1
13Ø DATA 58Ø2,126,699Ø,Ø24
14Ø DATA 7Ø54,2Ø1,7249,ØØØ

```



ALIEN SYNDROME

Un alien avec un corps nichon pour un sein de Rome.

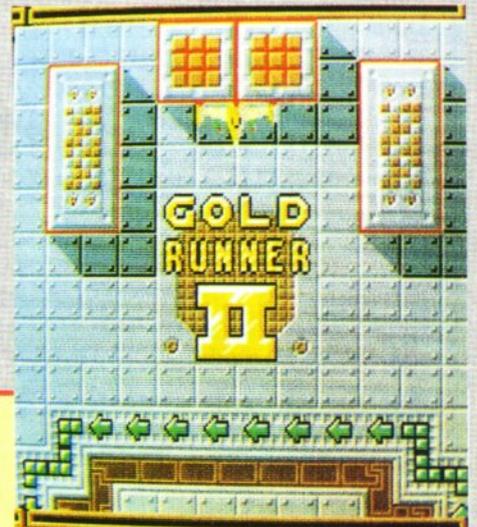
Tapez ce listing en GFA Basic puis sauvegardez le. Inserez une disquette vierge puis faites RUN. Ce programme genere un fichier ALIEN+.TOS sur votre disquette. Pour jouer: 1) Faire RESET. 2) Inserez la diquette contenant ALIEN+.TOS. 3) Double-cliquez sur ALIEN+.TOS. 4) Quand le lecteur de disquettes s'arretera, inserez la disquette ALIEN SYNDROME 1 puis tapez une touche le jeu demarrera normalement.

```
' Alien Syndrome + de Jésus
Do
Read A$
Exit If A$="****"
C$=Mki$(Val("&H"+A$))
B$=B$+C$
Loop
B$=B$+Mki$(0)+Mki$(&H42)+Mki$(&H1200)
Open "o",#1;"alien+.tos"
Print #1;B$;
Close #1
End
Alien:
Data 601A,0000,00AE,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
Data 2A4F,2A6D,0004,202D,000c,D0AD,0014,D0AD,001C,0680,0000,0500,2200,D28D
Data 0281,FFFF,FFFE,2E41,2F00,2F0D,4267,3F3C,004A,4E41,DFFC,0000,000C,3F3C
Data 0008,4E41,548F,4267,4879,0000,007A,3F3C,004E,4E41,508F,42A7,42A7,4879
Data 0000,007E,3F3C,0003,3F3C,004B,4E41,DFFC,0000,0010,2040,2068,0008,6100
Data 001E,2E40,2F00,4EEF,0104,2A2E,2A00,5C61,7574,6F5C,616C,6965,6E2E,7072
Data 6700
'
' Pour annuler une option, effacez la ligne DATA correspondante
'
' vie infinies
Data 217C,4E71,4E71,43A2
' temps illimite
Data 217C,4E71,4E71,5FA8
' map permanent
Data 217C,4E71,4E71,5A30
' 1 seul camarade pour ouvrir la sortie
Data 317C,4E71,524C
'
Data 4E75,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
Data 0000,0000,***
```



OOOPS!!!

Dans le listing pour PLATOON version Cassette de la page 6 du N°7, il faut remplacer les lignes suivantes :
 150 MEMORY &7FFF:MODE 1:C=0:FOR A=&A000 TO &A0AB
 190 POKE &A057,&3A:POKE &A05C,&C9:POKE &A04D,&3A:POKE &A052,&C9
 210 POKE &A063,&3A:POKE &A06E,&3A:POKE &A073,1
 230 POKE &A087,&21:POKE &A09D,&3A:POKE &A0A0,0:POKE &A0A5,&3A
 260 MODE 1:LOAD"!",&8003:CALL &A000



GOLD RUNNER II

L'or, une histoire de fric qui fait courir 2 fois plus vite.

Tapez ce listing en GFA Basic puis sauvegardez le. Inserez une disquette vierge puis faites RUN. Ce programme genere un fichier GOLDII_+.prg sur votre disquette. Pour jouer: 1) Faire RESET 2) Inserez la diquette contenant GOLDII_+.TOS 3) Double-cliquez sur GOLDII_+.TOS 4) Quand le lecteur de disquettes s'arretera, inserez la disquette GOLDRUNNER puis tapez une touche, le jeu demarrera normalement.

```
' Vies infinies pour GOLDRUNNER II + de Jésus
Do
Read A$
Exit If A$="****"
C$=Mki$(Val("&H"+A$))
B$=B$+C$
Loop
B$=B$+Mki$(0)+Mki$(&H42)+Mki$(&H1200)
Open "o",#1;"goldii_+.prg"
Print #1;B$;
Close #1
End
Data 601a,0000,00e4,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,ffff
Data ef3c,0007,4e41,42a7,3f3c,0020,4e41,41fa,ffff,21c8,0432,49f9,0007,0000
Data 7001,3f00,42a7,2f00,42a7,2f0c,3f3c,0008,4e4e,297c,426d,0afc,008a,397c
Data 4ed5,008e,4ed4,***
```

Pour chaque machine,
POWER PRODUCTS FRANCE
 vous présente un interface pour POKER
 les vies infinies de JOYSTICK HEBDO et
 pour faire des copies de sauvegarde.

SPECTRUM Multiface 1 425 F
 AMSTRAD CPC Multiface 2+ 595 F
 ATARI ST Multiface ST 695 F
 CBM 64/128 Power Cartridge 450 F
 Power Action Replay 625 F
 AMIGA Blentôt Multiface AC

+ Port (toujours en recommandé): 25 F

POWER PRODUCTS FRANCE
 Cour de la Gare
 60200 COMPIEGNE
 Tél: 44 83 48 48

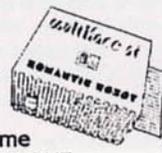
POWER PRODUCTS & ROMANTIC ROBOT

présentent

POWER multiface st

COPIEUR POUR SAUVEGARDE PERSONNELLE

pour la gamme Atari ST
 SUPERBE MAGIQUE pour
 695 F



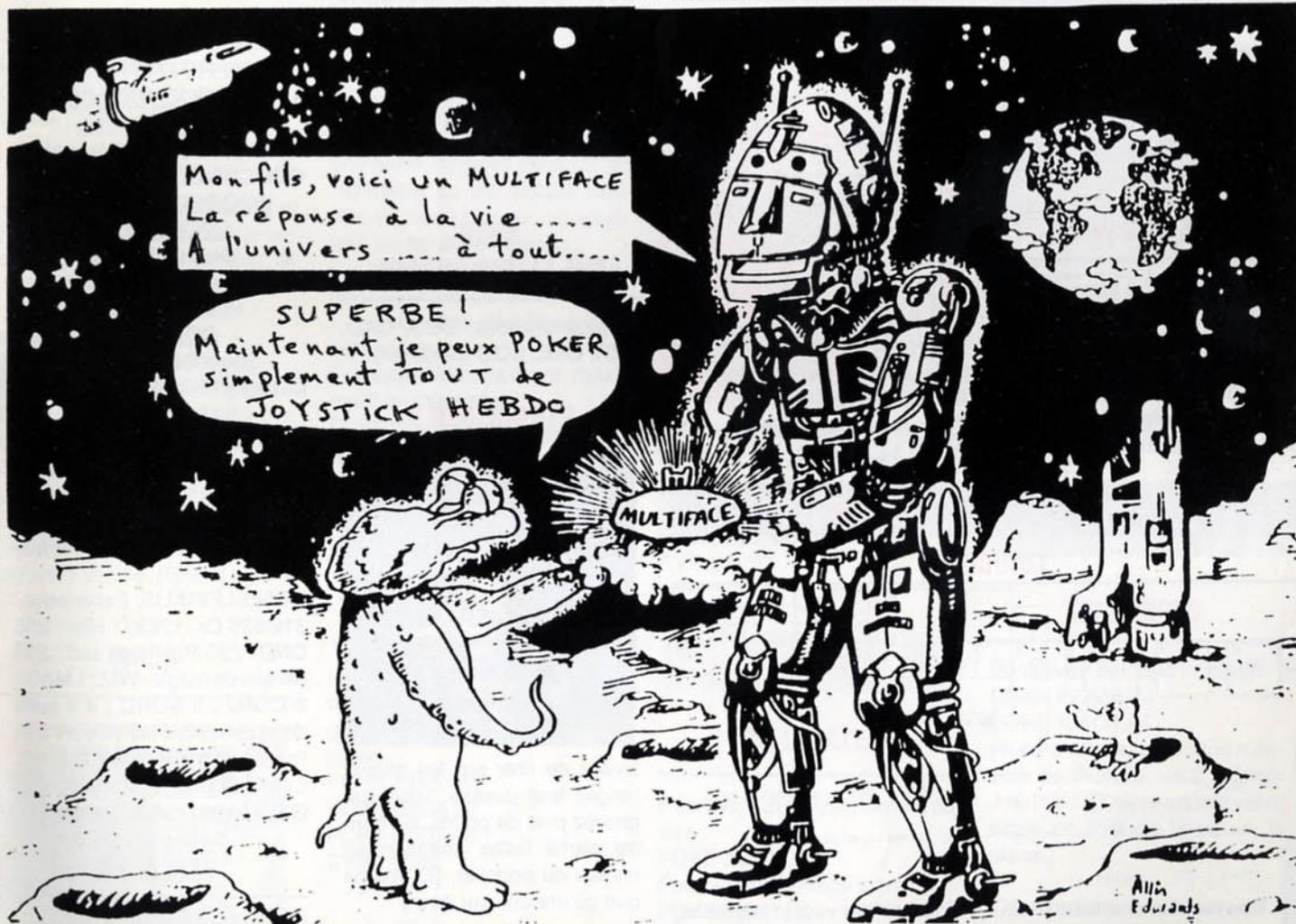
- 1) LOAD et RUN un programme
- 2) FREEZE le avec le bouton MAGIQUE
- 3) POWER MULTIFACE ST prend le contrôle et offre le choix entre:

MULTI-TOOLKIT et **SAUVEGARDE**
 qui permet:

- | |
|---|
| 1) INSPECTER/MODIFIER mémoire (POKER des vies infinies, etc.) |
| 2) INSPECTER/MODIFIER registres |
| 3) Affichage HEX/DEC/ASCII |
| 4) CHERCHER/REPLACER chaîne |
| 5) REMPLIR un bloc mémoire |
| 6) SAUVER un bloc mémoire |
| 7) IMPRIMER un bloc mémoire |

- | |
|--|
| 1) SAUVER vers FLOPPY/HARD ou RAM - 15 lecteurs/partitions |
| 2) Sauver PROGRAMME ou ECRAN |
| 3) FORMATER disquettes 410/820K |
| 4) SAUVEGARDE AUTOMATIQUE |
| 5) Sauvegardes MULTIPLES |
| 6) COMPRIMER - Rapide/puissant |
| 7) DUMP d'écran HI-RES |

Convivial, gestion par menu avec instructions à l'écran
 Unique - Tout disponible par la pression d'un bouton.
 Le logiciel complet se trouve sur un ROM de 64K.
 POWER MULTIFACE ST se branche sur le port cartouche.
 Il doit être en place pour CHARGER des programmes sauvegardés.



multiface **ULTIME COPIEUR PERSONNEL**

Veuillez m'envoyer un POWER à F + 25 F de port. Nom et adresse:

Ci-joint un Chèque/CCP/Mandat pour la somme de F

Débitez ma carte bancaire.

No. Date d'expiration Signature

Ma machine est une

POWER PRODUCTS FRANCE Sarl Cour de la Gare 60200 COMPIEGNE Tel: (16) 44 83 48 48

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

BOY RACER

Lorsque vous définirez les touches, les joueurs 1 et 2 pourront utiliser le diesel. Au départ, vous conduirez ensemble les voitures simultanément, par ce moyen, vos vies seront prolongées.

CHRONOS

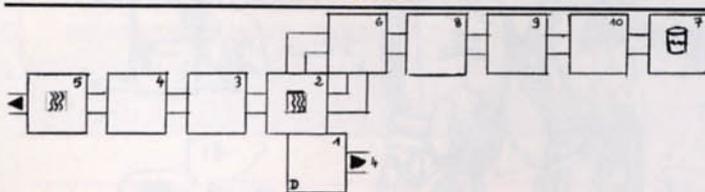
Si tu obtient le High-Score, au lieu de rentrer ton nom, tape: "jing it baby" et tu auras un laser super puissant.

OPERATION WOLF

En effet, lorsqu'on arrive au village il faut tirer sur les animaux et de nouveaux chargeurs apparaissent. Quand une bouteille avec un L apparaît il faut tirer dessus et quelques carrés de blessures s'enlèvent. De plus

PC & COMPATIBLES

IZNOGOU



D: DEPART

☐ : Tapis qui transporte au 9

1, 2, etc : numéros des salles

☐ : Coussin magique

— et — portes

- 1) Trouver la bonne salle (1, 2, ou 3); Se diriger vers la négresse, l'amadouer pour être en possession d'un voile.
- 2) Se diriger vers la salle 5 (Harem), piquer une colère pour être en possession d'un diamant.
- 3) Se placer sur le tapis magique qui téléportera au 9 où est peut être le calife. S'il n'y est pas allez le chercher salle 7, 8 ou 10.
- 4) Lui donner le diamant (tapoter le joystick d'un coup sec vers le haut en appuyant sur FIRE), vous obtiendrez ainsi le cadeau empoisonné pour le calife.
- 5) Allez voir le calife (salle 3) pour lui donner le cadeau. (Vincent HAUWEL)

au dernier tableau il vaut mieux garder les grenades car à la fin de ce tableau apparaît un gros hélicoptère et il est plus simple



de le canarder avec des grenades plutôt qu'avec des balles. Pour finir si après avoir tiré sur un objet (je ne sais plus lequel désolé) il apparaît un compte à rebours cela signifie que vous êtes invulnérable jusqu'à temps que le compte à rebours arrive à zéro. (COCHON Franck)

CAULDRON II

Pour avoir des vies infinies: POKE &1C90,0

BUGGY BOY

Pour ne plus manquer de temps: POKE &5E7F,&C9

BASIL

Pour avoir du temps infini: POKE &91D2,&C9
Pour avoir des vies infinies: POKE &EA1,&C9

AMIGA

CYBERNOID



Il suffit, lors de l'affichage de l'écran donnant le choix entre le début du jeu et le mode sound on/off, de taper RAISTLIN puis de taper sur la barre d'espace... Le programme affichera alors le tableau des high-scores et 'cheat mode activated'. Le nombre de vies est illimité, et pendant la pause (space bar) la touche N permet de passer au niveau suivant...(BOTTON Frédéric)

MIKE THE MAGIC DRAGON

Quelques codes: DOS, CAD, ZZR, GEE, COD (Binjamin).

STARGLIDER II



Évitez de tirer sur les aliens, foncez leur dessus, vous gagnerez plus de points. En contre partie faites attention au niveau du bouclier. (Et même que ça marche sur Atari)

STREET FIGHTER

Il suffit de taper, "STREET CHEAT" pendant la présentation. Maintenant pour changer d'adversaire, il suffit d'appuyer sur la touche "HELP". (Et même que ça aussi marche sur Atari)

APPLE II GS

BARD'S TALE

Vous jouez à Bard's Tale et vous avez envie de donner plus de points d'expérience, plus d'argent à vos personnages, plus de points de magie, transformer vos magiciens en archimage... Rien de plus simple... Vous prenez un bon éditeur de track (le bit copy 8.2). Vous mettez votre disk de personnage dans le drive et vous allez sur les blocks de ceux-ci (grâce à une recherche, par exemple, du nom d'un de vos personnages grâce à l'option SCAN DISK du SECTOR EDITOR du bit copy 8.2). Voici un exemple de ce que vous verrez. ELFIRKUS (nom d'un de mes personnages).

C5CCC6C9D2CBD5D3

Nom du personnage
FFFFFFFFFFFFFFFF7C928392

00000000000000

30100080305

Expérience en Décimal
000C000C

000000000000001

0206030307

Gold en Décimal

00FF00FF

Hits+Cnd en hexa

00FF00FF

Speel Points en hexa

0201000004890007

01020304

Niveau de Magie

WIZ, MAGI, CONJ, SORC
0000000000

Dans cet exemple, mon personnage à les caractéristiques suivantes :

NOM:ELFIRKUS, Expérience : 310835 Or :126337 Hits : 255
CND : 255 Points de sort : 255
Niveau de magie : WIZ : 1 MAGI : 2
CONJ : 3 SORC : 4 Il suffit donc de mettre les valeurs que l'on veut (attention, WIZ, MAG, CONJ, SORC ne peut dépasser 07). (LACAUSSE Hervé).

WARLOCKS

Prendre un éditeur de secteur et au bloc 240, octet 1D1, mettre 2C au bloc 241, octet 68, mettre 2C. ATTENTION c'est un fix intelligent (!), les compteurs VITALITY et POWER ne sont plus décrémentés, par contre il est encore possible de mourir dans des souffrances atroces... (LACAUSSE H.)

SEGA

ACTION FIGHTER

Lorsqu'on vous demande le nom TAPEZ : DOKI PEN vous aurez toutes les armes et la voiture dès le départ, et lorsque le décompte sera terminé vous aurez 6 vies. (FAZI André)

ATARI

PACMANIA

Pour avoir des vies infinies : Prendre un éditeur de secteur et éditer le fichier programme "Z.PRG" et rechercher les octets :

53390000000EA

et les remplacer par :

60040000000EA.

Pour les heureux possesseurs de MUTIL cela se trouve en 96A0. (Gillus)

SUPER HANG-ON

Pour avoir du temps infini, prendre un éditeur de secteur et rechercher :

33FC3209000079B2

et remplacer par :

33FCFFFF000079B2

Rechercher ensuite les octets :

06390020000079B2 et

remplacer les par :

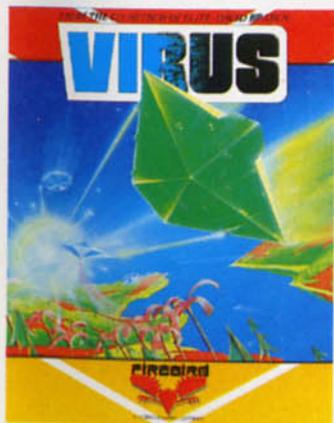
33FCFFFF000079B2

Ceci vous donnera 255 secondes et les remettra à chaque

fois que vous passerez la bande

derole d'arrivée. (Gillus)

VIRUS



Se maintenir au-dessus du sol et de la mer et attendre jusqu'à voir apparaître les tirs du vais-

seau. S'écarter du passage le plus tard possible en réalisant un demi-tour. Le vaisseau ennemi va soit s'écraser dans la saleté, soit parvenir à éviter le crash, mais le fait de le surplomber permettra de cribler sa carcasse. Pour vivre plus longtemps, utiliser la tactique suivante : les "seeders" ayant des gardes androïdes qui se dédoublent quand ils sont atteints, pour éviter de se retrouver avec plus de quatre méchants droïdes, tuer deux "seeders" et se débarrasser des mutants. Les bombardiers : ne jamais les approcher par derrière. Leur lancer un missile ou tirer sur eux de face. Pour détruire les vols de "pestes" en plein ciel (ils se déplacent par deux) : faire une courte pause à leur approche, ce qui permettra de prévoir leur stratégie. Appuyer sur ENTER tout en pressant [P] place en mode de pause. Pour quitter le mode pause, continuer d'appuyer sur ENTER et enfoncer le bouton [O]. On observe alors une barre rouge en dessous de l'altimètre, ce qui indique l'entrée en mode tricheur, où serviront les boutons suivants :

C : enclenchement ou extinction des effets spéciaux.

L : ajout d'un missile et d'un aéroglisseur.

F : approvisionnement maximum en carburant.

D : allumage ou extinction de la demo.

N : extinction du mode tricheur.

COMMODORE

1943

Pour avoir des vies infinies et accélérer le jeu, il suffit de charger le jeu, faire un reset puis taper :

POKE 3395,169

POKE 6704,96

POKE 6707,96

SYS 11109

BEYOND THE ICE PALACE

Pour avoir de l'énergie infinie, il vous suffit de faire un reset après avoir chargé le jeu, et de taper :

POKE 12755,173

POKE 13416,173

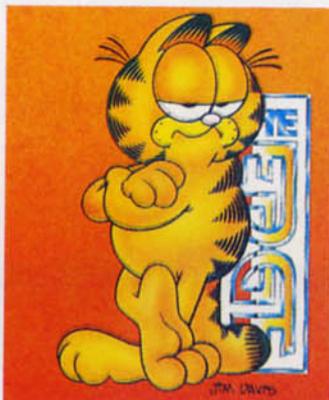
SYS 3200

FLYING SHARK



Pour avoir des vies infinies, il vous suffit de faire un reset après avoir chargé le jeu, et de taper :
POKE 7929,173
SYS 2061

GARFIELD



Pour avoir des vies infinies, fais un Reset après avoir chargé le programme, puis tape :
POKE 25389,173
POKE 25370,173
SYS 24320

SPECTRUM

TRAILBLAZER

Pour avoir un certain nombre de vies :

POKE 30822,Nb

Pour avoir du temps infini :

POKE 32741,62

POKE 32742,0

POKE 32743,0

GUNSTAR

Pour accélérer le jeu :

POKE 44436,201

Pour avoir tout à l'infini, sauf le

temps :

POKE 48212,201

Pour relancer le jeu :

RANDOMIZE USR 44000

BASIL

Pour changer la couleur de l'écran (Nb=Couleur) :

POKE 33329,Nb

Pour rendre les ennemis invisibles :

POKE 37850,195

Pour avoir de l'énergie infinie :

POKE 24130,0

TRANTOR



Pour supprimer les ennemis :
POKE 52514,0

Pour avoir un lance flamme qui ne tombe jamais en rade :
POKE 54236,0

Pour avoir du temps infini :

POKE 56628,0

ORIC

3D FONGUS

Pour avoir des vies infinies :

POKE #270A,44

POKE #28C8,44

(Y en a marre, personne n'envoie de POKES, sauf ce cher Joël PALUD, alors activez vous, sinon on met de la pub à la place.)

Tiens on commence par une :

DEVINETTE D'UN LECTEUR

Pourquoi met-on de la pâte dentifrice dans une machine à laver qui a de la laine ?

Parceque la pâte dentifrice, ça rafraichit la laine (l'ha-leine). (Laurent St. MARTIN)



AMSTRAD

Pour JACK THE NIPPER, si tu te mets contre le bord et que tu appuies sur les touches O,K,X, tu verras que le bonhomme monte sur le bord. Les piétons ne pourront pas t'enlever de vies. (cette opération te fera perdre des vies, mais cela en vaut la peine.) Pour le faire voler, il faut le faire monter sur le bord, puis le mettre au milieu de l'écran et appuyer sur les touches O,K et Z. Lorsque tu changeras de tableau, Jack se transformera. Appuies sur la touche O et Jack grimpera sur le mur. Quand tu ne pourras pas aller plus haut, appuies sur Z et s'il reste coincé, rappuies sur O. Quand il est tout en haut, dirige Jack vers la gauche et il pourra voler. Si tu n'y arrives pas du premier coup, recommence. Ne pas répéter l'opération souvent, sinon le jeu se bloque. (Francis MANFREDINI)

AMSTRAD

Solution de JACK THE NIPPER.

Prendre la sarbacane dans la salle de départ, elle sert à tirer sur les personnages. Chercher la clé dans le décor à droite de la banque. Entrer dans la banque, un passage secret s'ouvre; il faut prendre la disquette et entrer. Dans le passage secret, il y a un paquet de lessive, on peut le prendre. La disquette trouvée à l'entrée du passage de la banque a son utilité au "Technology Research". Il faut se placer sur l'ordinateur et toute l'installation se détraque. Le paquet de lessive trouvé dans le passage de la banque sert à la laverie, il faut passer les 3 machines à laver qui se mettront à buller. La carte A que l'on trouve sur l'armoire à la sortie du passage secret sert à l'entrée de la banque; il faut sauter sur les distributeurs de billets qui explosera. La pile que l'on trouve au commissariat sert au magasin d'informatique (juste micro); il faut aller sur le petit carré en bas et tout les ordinateurs s'éteindront. Le pot de glu trouvé à la laverie sert au "Gummo's Chomping molars"; il faut se placer sur les machoires qui avancent, elles resteront callées. Le parfum N°8 que l'on trouve dans la 2ème salle, du commissariat sert au fabricant de chaussettes "Humo Socks", il faut passer sur une chaussette et elle sera parfumée. Il faut reprendre la clé et l'apporter au musée dans la seconde salle; prendre le passage secret. Une fois dans la maison il faut monter puis aller chercher le klaxon sur l'étagère. Il faut sorti et aller au commissariat; il faut klaxonner près du chat. Une fois qu'il est au plafond, il faut tourner en dessous de lui et kloxonner à fond, le score va monter très rapidement jusqu'au 100%. On obtient le grade de "Little Horror", si on veut aller plus vite, on fait directement la dernière action. (Thierry LAINEY dit L'expert)

AMSTRAD

Pour avoir les vies infinies sur JACK THE NIPPER tape :
POKE &39FF,0:POKE &3A00,0

AMSTRAD

1 'Vies infinies sur JACK THE NIPPER
10 'version Disquette
20 MODE 1: INK 0,0: INK 1,26
30 INK 2,14: INK 3,16: BORDER 0
40 OUT &BD00,&20
50 OUT &BC00,2
60 OUT &BD00,&2A
70 OPENOUT "ldummy"
80 MEMORY &3FF:LOAD "NIPPER.BIN",&C000
90 LOAD "NIPPER.PGM",&400:POKE &200A,0
100 POKE &2013,6:CALL &1001

SPECTRUM

Pour avoir l'immunité sur JACK THE NIPPER tape :
POKE 38966,201
Pour avoir les vies infinies :
POKE 43506,201
POKE 43516,201
POKE 43522,0

AMSTRAD

```
10 'Vies infinies version K7 pour JACK THE NIPPER II
20 MEMORY &3FFF
30 MODE 1:FOR I=&A000 TO &A050:READ A
40 POKE I,A:B=B+A:NEXT I
50 IF B=5896 THEN PRINT "ERREUR DATA":END
60 POKE &A027,0:POKE &A031,&C9
70 POKE &A036,&18
80 PRINT "Insérer la cassette"
90 CALL &BB18
100 ON ERROR GOTO 100:ÛTAPE
110 MODE 0:LOAD "I",&4000
120 CALL &A000
130 DATA 243,33,0,64,17,0,1,1,0,2,237
140 DATA 176,33,37,160,17,0,3,1,44,0
150 DATA 237,176,62,195,50,142,1,33,0
160 DATA 3,34,143,1,195,0,1,243,62,53
170 DATA 50,92,112,62,8,50,208,80,62,33
180 DATA 50,32,93,62,32,50,59,78,50,108
190 DATA 78,62,0,167,40,12,50,177,80,50
200 DATA 193,80,50,197,80,50,61,126,195,0,77
```



SPECTRUM

Pour avoir sur JACK THE NIPPER II
Vies infinies :
POKE 43251,0
Noix de coco infinies :
POKE 38303,201
Invulnérabilité :
POKE 34403,24
POKE 34447,0



AMSTRAD

Pour avoir sur JACK THE NIPPER II
Vies infinies :
POKE &705C,0
Noix de coco infinies :
POKE &5D20,&C9
Immunité avec les ennemis :
POKE &4E3B,24:POKE &4E6C,24

COMMODORE

Pour avoir des vies infinies sur JACK THE NIPPER II tape :
POKE 51114,44
Les bêtes ne sont plus méchantes :
POKE 33308,44
Invulnérabilité :
POKE 33296,44
Anti-chutte :
POKE 38704,96
Exécution :
SYS 32784

COMMODORE

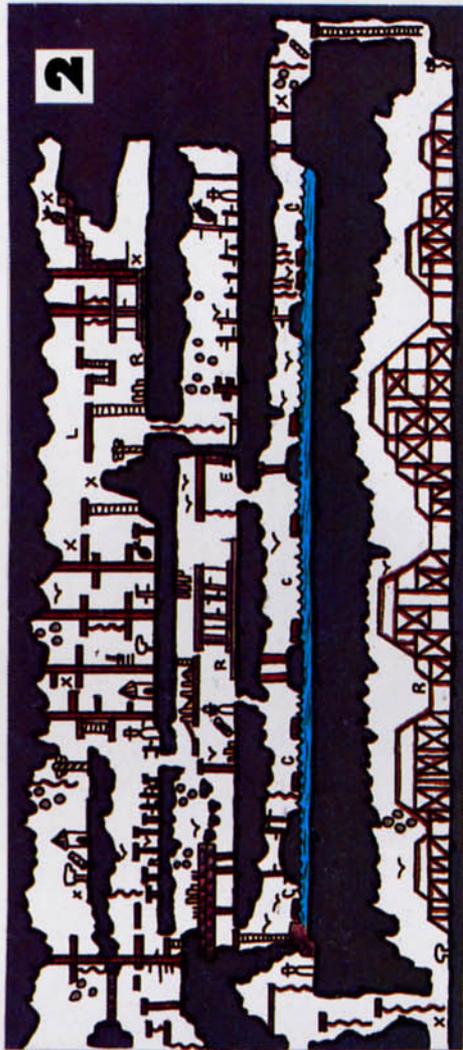
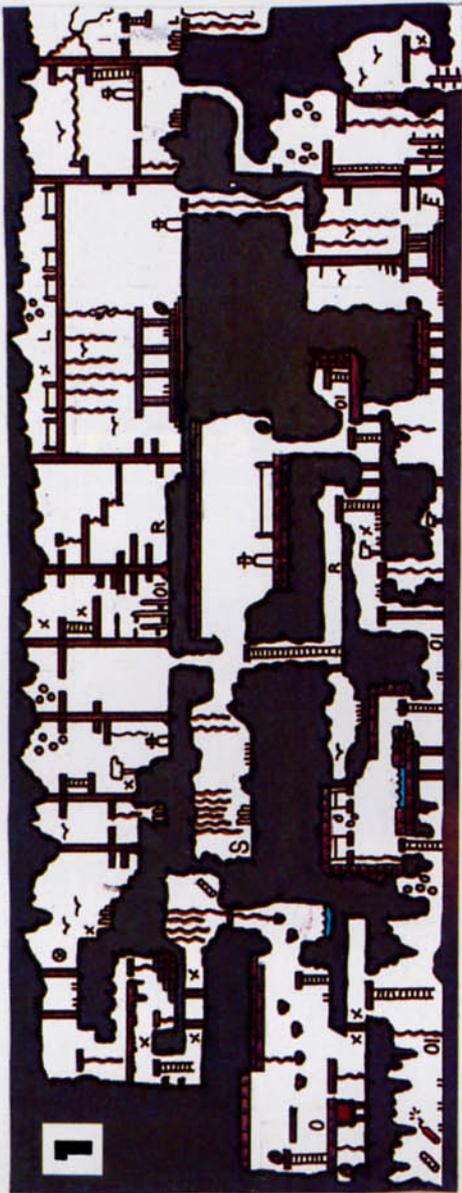
```
1 REM Vies infinies et invulnérabilité
2 REM sur JACK THE NIPPER II
10 FOR I=272 TO 323:READ A:POKE I,A-5:NEXT
20 POKE 816,16:POKE 817,1:POKE 2050,0:LOAD
30 DATA 37,170,249,167,35,165,6,147,139,14
40 DATA 145,140,14,101,167,48,165,6,147,119
50 DATA 11,145,120,11,81,5,11,174,49,146,175
60 DATA 204,146,33,135,146,21,135,167,101,147
```



JACK II

THE NIPPER

	= ROCHER
	= ANANAS
	= NOIX DE COCO
	= FLÛTE
	= RADEAU
	= DYNAMITE
	= OISEAU
	= HOMME
X	= INDIGÈNE
E	= ELEPHANT
O	= OURS (+ invisible)
R	= RINHOCEROS
{	= LIANE

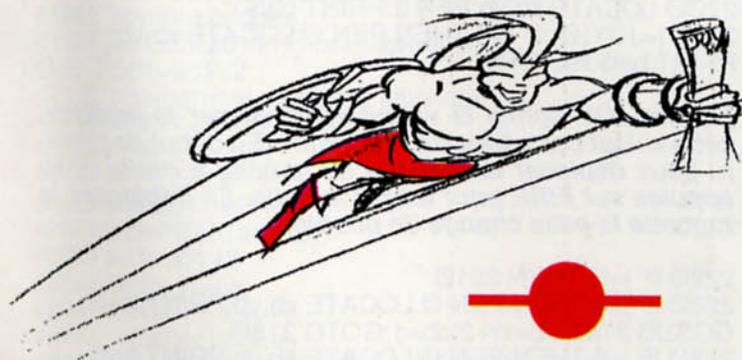




**HAPPY
NEW
YEAR!!!**

**QUE L'ANNEE 89 T'AP-
PORTE UN MAXIMUM DE
REUSSITE, DANS TOUS LES
DOMAINES, MAIS SUR-
TOUT, QUE TU DEVIENNES
UN AS DE LA PROGRAM-
MATION!!! EN BASIC DEJA,
MAIS POURQUOI PAS AUS-
SI EN ASSEMBLEUR. NOUS
EMBARQUONS POUR UNE
NOUVELLE ANNEE, A BORD
D'UN FABULEUX VAISSEAU,
REPLI D'ORDINATEURS,
TOUS LES ALLUMES DE LA
MICRO SONT A BORD,
LEUR JOYSTICK BIEN EN
MAIN, PRETS A DETUIRE
TOUS LES OBSTACLES,
POUR DECOUVRIR LES
GALAXIES LOINTAINES DE
L'INFORMATIQUE ET, CHA-
QUE PLANETE VA NOUS
APPORTER SON LOT DE
CONNAISSANCES NOUVEL-
LES. FOUR..... THREE.....
TWO..... ONE..... ZERO.....
FIRE !!!!!**

J'APPRENDS



JOYSTICK- BREAKER

TOUJOURS PLUS DE BASIC

Après une mise à feu impeccable, nous sommes déjà sur la bonne trajectoire avec les deux séquences, vues la semaine dernière, qui se traduisent aujourd'hui par un nouveau listing: la page des scores suivie de l'initialisation du début de partie. Je t'ajoute toujours beaucoup d'explications en italique pour t'aider si tu as peu d'expérience. La saisie d'un listing demande de l'attention, une virgule oubliée, une parenthèse en moins ou en trop et, c'est le message d'erreur garanti, pas la moindre fantaisie possible.

350 ' page score
360 GOSUB 1530
370 'init debut de partie
380 GOSUB 1980 390 END

Instructions de complément pour le programme principal. ATTENTION à partir de maintenant ton programme ne peut plus tourner seul, certaines séquences comme l'initialisation de la balle fait appel à la gestion de la balle. Donc ne lance pas de RUN et, attends les prochains modules

1500 ' _____
1510 ' page de score
1520 ' _____
1530 DIM nom\$(8):DIM score(8)

Déclaration des fichiers avec leur label et leur DIMension.

1540 RESTORE 1550

Indique le premier numéro de ligne DATA à utiliser pour le prochain READ.

1550 DATA BREAKER,SULYANE,MICHEL,SERVANE,
ERIC,GWENOLA,JEANINE,CLAUDE
1560 DATA 550700,130100,115200,110100,
70300,69000,51000,45000

Ces 2 lignes contiennent les 8 noms et les 8 scores qui vont s'afficher à la première page de score. Tu peux les modifier en gardant, dans tous les cas, 8 données. Un petit rappel: pour des raisons de format de nos colonnes certaines lignes BASIC sont tronquées, mais tu dois les saisir à suivre sans passer à la ligne. Tu fais ENTER juste avant le numéro de ligne suivant

1570 FOR j=1 TO 8:READ nom\$(j):NEXT
1580 FOR J=1 TO 8:READ score(j):NEXT

Les 2 boucles entrent en fichier les DATA. A chaque READ le pointeur DATA avance à la donnée suivante suivant le séparateur virgule (.). Le 1er READ transfère en nom\$(1), BREAKER, le 2ème transfère en nom\$(2), SULYANE et ainsi de suite.

1590 ' debut affichage page
1600 CLS:PEN 1:LOCATE 5,2:PRINT «S C O R E «
1610 x=3:y=5
1620 FOR j=1 TO 8:IF sco>score(j) THEN 1670

Comparaison du score réalisé par le joueur (sco) avec le contenu du fichier score. Si sco est plus grand le joueur va entrer sur la ligne dont le numéro correspond à la valeur de j

1630 NEXT:GOSUB 1830:GOTO 1810

Le joueur n'entre pas dans les scores. Affichage des scores et fin de séquence.

1640 '
1650 ' decaler les lignes de score
1660 '
1670 IF j=8 THEN 1710

Contrôle du numéro de ligne d'entrée. Si = 8 alors pas de décalage des lignes.

1680 FOR k=7 TO j STEP -1
1690 nom\$(k+1)=nom\$(k):score(k+1)=score(k)
1700 NEXT k

Boucle de décalage des lignes, de la 7 vers la 8, de la 6 vers la 7 etc... et cela suivant la valeur de j. Si j=7 une seule opération

1710 nom\$(j)="....."

Le nom en fichier est remplacé par une suite de points.

1720 IF INKEY\$<>» THEN 1720
1730 score(j)=sco
1740 GOSUB 1830

Entrée score joueur (sco) en fichier et affichage page scores.

1750 LOCATE x,5+(j-1)*2:nom\$(j)="»

Se positionner sur le 1er caractère du nom à composer et remplacer, en nom\$ les points par vide («»)

1760 FOR k=1 TO 10
1770 n\$=INKEY\$:IF n\$="» THEN 1770
1780 PRINT n\$;
1790 nom\$(j)=nom\$(j)+n\$
1800 NEXT k

Boucle de programme qui contrôle la saisie du nom du joueur avec 10 caractères. Caractère par caractère mise à jour de nom\$. N'oublie pas que j contient toujours le numéro de la ligne d'entrée.

1810 FOR j=1 TO 500:NEXT
1820 IF INKEY\$="» THEN 1820 ELSE RETURN

Boucle de tempo (temporisation) qui tourne sur elle-même 500 fois et attend d'une touche pour sortir de la séquence par RETURN.

1830 FOR m=1 TO 8
1840 LOCATE x,y
1850 PRINT nom\$(m)
1860 LOCATE 13,y
1870 IF score(m)>99999 THEN LOCATE x+9,y
1880 IF score(m)<10000 THEN LOCATE x+11,y
1890 IF score(m)<10000 THEN LOCATE x+12,y
1900 PRINT score(m)
1910 y=y+2
1920 NEXT m
1930 RETURN

Les lignes 1830 à 1930 constituent un petit sous-programme, pour l'affichage des 8 lignes de la page de scores, avec contrôle de la valeur du score, c-a-d, du nombre de caractères et modification éventuelle de la valeur x (alignement de l'affichage).

1940 ' _____
1950 ' debut de partie
1960 " _____

1970 'trace de la page jeu
1980 GOSUB 3810

Tracé de l'ensemble de la page de jeu à partir de la ligne 3810.

1990 'score
2000 sco=0:GOSUB 4010

Initialiser le score du joueur et afficher (sous-programme en 4010).

2010 '
2020 'init position raquette
2030 mini=2:maxi=15:GOSUB 3350

Tirage d'un nombre aléatoire en 3350.

2040 xr=nombre:yr=25

Initialisation des coordonnées x et y de la raquette

2050 'init raquette
2060 raq\$=CHR\$(208)+CHR\$(208)+CHR\$(208)

Le dessin de la raquette est constitué de 3 caractères numéro 208.

2070 tabl(xr,yr)=3
2080 tabl(xr+1,yr)=3
2090 tabl(xr+2,yr)=3

Mise à jour de tabl pour les 3 positions occupées par la raquette

2100 GOSUB 3090
2110 raq\$=CHR\$(143)+CHR\$(143)

Définition de raq\$ pour l'effacement de la raquette dans ses déplacements avec 2 caractères (déplacement prévu).

2120 '
2130 'init tableau
2140 nt=0:ad1=ad:GOSUB 4060
2150 '
2160 'init balle
2170 yb=24:bal\$=CHR\$(231):xb=xr:db=4

La balle, caractère 231, se positionne en ligne 24, au-dessus de la raquette, sur le côté gauche de celle-ci, et la direction initiale est 4.

2180 IF xb>18 THEN xb=18:db=4
2190 IF xb<3 THEN xb=3:db=1

Ajustement de la position de la balle en fonction des coordonnées pour éviter de voir la balle dans la bordure du tableau.

2200 LOCATE xb,yb:PEN 2:PRINT bal\$
2210 j=JOY(0):IF j>8 THEN PEN 0:LOCATE xb,yb:
PRINT bal\$:RETURN

L'ordre JOY donne la valeur envoyée par le joystick, cette valeur correspond à la position. En début de partie tu peux déplacer la raquette de gauche à droite et tu appuies sur FIRE pour lancer la balle. En déplaçant la raquette la balle change de position.

2220 IF j=0 THEN 2210
2230 IF j=4 THEN PEN 0:LOCATE xb,yb:PRINT bal\$:
GOSUB 3180:xb=xr+2:db=1:GOTO 2180
2240 IF j=8 THEN PEN 0:LOCATE xb,yb:PRINT bal\$:
GOSUB 3120:xb=xr:db=4:GOTO 2180
2250 GOTO 2210

Les lignes 222Ø à 224Ø testent le déplacement de la raquette: 4= gauche et 8= droite. Si gauche la balle passe à droite (xb=xr+2) et la direction = 1. Si droite la balle se place à gauche (xb=xr) et la direction = 4.

```
226Ø ' _____
332Ø ' _____
333Ø ' tirage aleatoire
334Ø ' _____
335Ø RANDOMIZE TIME
336Ø nombre=INT(RND*(maxi-mini+1))+mini
337Ø RETURN
380Ø ' _____
381Ø ' trace page jeu
382Ø ' _____
383Ø ' cadre
384Ø ' _____
385Ø CLS
386Ø x=Ø:xr=638:yr=366:pr=4
387Ø FOR j=1 TO 8:GOSUB 390Ø:NEXT
388Ø RETURN
389Ø ' _____
390Ø MOVE x,32
391Ø DRAWR Ø,yr,j
392Ø DRAWR xr,Ø,j
393Ø DRAWR Ø,-yr,j
394Ø x=x+pr
395Ø yr=yr-pr
396Ø xr=xr-pr*2
397Ø RETURN
```

Les lignes 385Ø à 397Ø concernent le tracé du cadre avec 8 lignes graphiques de couleurs différentes.

```
398Ø ' _____
399Ø ' afficher score
400Ø ' _____
401Ø LOCATE 2,1:PEN 15:PRINT sco
402Ø RETURN
403Ø ' _____
404Ø ' init d'un tableau
405Ø ' _____
406Ø ' vider tabl
407Ø FOR x=1 TO 2Ø:FOR y=1 TO 25
408Ø tabl(x,y)=Ø
409Ø NEXT y:NEXT x
410Ø ' mise a jour numero tableau
411Ø nt=nt+1:IF nt>maxt THEN nt=1:ad1=ad
```

Le numéro de tableau progresse de 1. Controle si plus grand que le maxi retour à

```
412Ø ad1=ad+(nt-1)*152
```

Calcul de l'adresse du tableau en fichier Tableau.

```
413Ø PRINT CHR$(22)+CHR$(Ø);
414Ø LOCATE 12,1:PEN 1Ø:PRINT nt;
415Ø '
416Ø 'nombre balles
417Ø nb=PEEK(ad1):GOSUB 453Ø:nbo=nb
418Ø 'nombre briques
419Ø j=PEEK(ad1+1):nbr=j:nbro=nbr
420Ø ad1=ad1+2
421Ø 'chargement de tabl et affichage
422Ø PRINT CHR$(22)+CHR$(1);
423Ø FOR k=1 TO j
424Ø x=PEEK(ad1)
425Ø y=PEEK(ad1+1)
426Ø typ=PEEK(ad1+2)
427Ø ad1=ad1+3
428Ø tabl(x,y)=typ
429Ø LOCATE x,y
430Ø 'afficher brique
431Ø ON tabl(x,y)-6 GOSUB 445Ø,447Ø,449Ø
432Ø NEXT k
```

```
433Ø '
434Ø PRINT CHR$(22)+CHR$(Ø);
435Ø 'remplir tabl avec les codes 1,2,4,6
436Ø FOR x=1 TO 1:FOR y=1 TO 24:tabl(x,y)=4:
NEXT y:NEXT x
437Ø FOR x=2Ø TO 2Ø:FOR y=1 TO 24:tabl(x,y)=2:
NEXT y:NEXT x
438Ø FOR x=1 TO 2Ø:FOR y=25 TO 25:tabl(x,y)=6:
NEXT y:NEXT x
439Ø FOR x=1 TO 2Ø:FOR y=1 TO 2:tabl(x,y)=1:
NEXT y:NEXT x
440Ø RETURN
```

Ce sous-programme «Initialisation d'un tableau» a été largement expliqué ainsi que le contenu du fichier tabl, dans le numéro 7.

```
441Ø ' _____
451Ø 'sous-prog affiche nb balles en cours
452Ø ' _____
453Ø PRINT CHR$(22)+CHR$(Ø);LOCATE 16,1:
PEN 5:PRINT nb;
454Ø RETURN
```

JE TE RECOIS 5 SUR 5....OVER....

Des messages en quantité, qui nous parviennent de partout. Les aventuriers de JOYSTICK-Hebdo, en pleine activité, transmettent leurs idées et posent des questions à propos de JOYSTICK-ATTACK, certains sont même en difficultés. Tous les problèmes sont dus à des petits oublis en saisie. Le listing ATTACK, paru dans le numéro 5, se présente sous une forme compacte car il s'agit d'une récapitulation de tous les listings partiels des numéros 2,3 et 4 et, les caractères de petite taille s'interprètent plus difficilement. **Patrick CHARTON** et **Garry MAZUELAS** ont des problèmes avec la ligne 96Ø qui doit s'écrire:

```
96Ø LOCATE posx(j),posy(j)
Pour Nicolas POURVIN voici la ligne 78Ø, si tu ouvres une parenthèse il faut absolument la fermer:
```

```
78Ø nombre=INT(RND*(maxi-mini+1))+mini
Pascale BOUCHER s'interroge sur le contenu des DATA de la ligne 45Ø. Tu prévois les 16 numéros de couleurs, choisis parmi les 27 couleurs AMSTRAD. Ces couleurs permettent d'initialiser les 16 INK (Ø à 15) avec la boucle des lignes 53Ø à 56Ø.
```

Toutes les rubriques J'APPRENDS se suivent (et ne se ressemblent pas!) et forment un ensemble. Pour bien suivre et comprendre JOYSTICK-ATTACK les numéros 1 à 5 sont indispensables, s'il t'en manque un tu ne peux plus suivre, c'est le cas pour **Stéphane DECAMBIS**. A partir du numéro 6, tu as pris un nouveau départ avec JOYSTICK-BREAKER.

Si tu possèdes un AMSTRAD 164Ø, comme **Stéphane MALGOUÏRES**, tu ne peux saisir un listing destiné aux AMSTRAD CPC. Il faut l'adapter.

Une très bonne question d' **Alexis GUTIERREZ**: comment fonctionne le tirage d'un nombre aléatoire (tiré au hasard), le sous-programme des lignes 77Ø à 79Ø de JOYSTICK-ATTACK. Pour pouvoir comprendre le contenu je te donne une petite séquence qui décompose les étapes du calcul et les affiche à l'écran: RND, RND*(maxi-mini+1), INT(résultat) et le nombre final. Dans (maxi-mini+1) si tu supprimes le +1 tu ne pourras jamais obtenir en résultat le maxi, tu vas pouvoir le contrôler par toi-même.

```
1Ø CLS:mini=1:maxi=3
```

```
2Ø RANDOMIZE TIME
```

```
3Ø a=RND
```

```
4Ø b=a*(maxi-mini+1)
```

```
5Ø nb=INT(b)+mini
```

```
6Ø LOCATE 5,12:PRINT a;b;INT(b);nb
```

```
7Ø IF INKEY$<>»» THEN 1Ø ELSE 7Ø
```

Vous êtes SUPER avec un wagon de suggestions pour la suite:

Jacques GOMEZ voudrait étudier un programme destiné à tenir l'historique du LOTO, **Bernard MANSARD** imagine un programme de gestion, **Thomas BRESSE** souhaite plus d'explications dans les listings, **Vincent DEMAREZ** demande un tableau de conversion BASIC pour les autres matériels, **Daniel EXCOFFIER** attend avec impatience une gestion de fichier.

Je vous ai compris!!!!

Salut au futur ingénieur en informatique **Nicolas BERNARD**, quand tu veux pour les idées. Et comme les compliments font toujours très chaud au coeur, je termine avec un grand merci particulier à **Patricia BOUVARD**, **Pascal DRIDI**, **Stéphane CARRE**, **Bruce**, **Konrad** et les autres...

GESTION DE LA BALLE

Direction 1	 Brique détruite nouvelle direction = 2	 Bordure touchée nouv. direct. = 2	 Brique détruite nouv. direct. = 4	 Bordure touchée nouv. direct. = 4
	 Brique détruite nouvelle direction = 1	 Raquette nouv. dir. = 1	 Bas Ecran perte balle	 Bordure touchée nouv. direct. = 3
Direction 2	 Brique détruite nouvelle direction = 1	 Raquette nouv. dir. = 1	 Bas Ecran perte balle	 Bordure touchée nouv. direct. = 3
	 Brique détruite nouvelle direction = 4	 Bas Ecran perte balle	 Raquette nouv. dir. = 4	 Bordure touchée nouv. direct. = 2
Direction 3	 Brique détruite nouvelle direction = 4	 Bas Ecran perte balle	 Raquette nouv. dir. = 4	 Bordure touchée nouv. direct. = 2
	 Brique détruite nouvelle direction = 3	 Bordure touchée nouv. direct. = 3	 Brique détruite nouv. dir. = 1	 Bordure touchée nouv. direct. = 1

UNE BALLE A CONTROLER

Tu appuies sur FIRE et ta balle part, en direction 1 ou 4, suivant l'initialisation, tu dois maintenant la contrôler, c-à-d, la faire progresser en testant, à chaque déplacement la surface de jeu. Avec 4 directions ta balle évolue toujours en diagonale.

N'oublie pas que nous sommes en mode caractère et, que l'origine des coordonnées se trouve en haut et à gauche, pour x tout est normal avec plus vers la droite, mais y se trouve inversé, plus vers le bas et moins vers le haut. Mieux vaut toujours une image plutôt que de longues phrases et, le grand tableau résume les différentes rencontres possibles de la balle en fonction de sa direction. L'ordre des tests reste tou-

jours le même à partir de x_b et y_b , les coordonnées de la balle:

- 1) contenu en $y + ou - 1$
- 2) contenu en $x + ou - 1$ et en $y + ou - 1$

Si le résultat des 2 tests = \emptyset la voie est libre, ta balle continue dans sa direction. Si au moins l'un des tests est différent de \emptyset , il s'agit d'un obstacle:

- 1 = la bordure en haut d'écran
- 2 = la bordure droite de l'écran
- 3 = la raquette
- 4 = la bordure gauche de l'écran
- 6 = le bas de l'écran et la balle est perdue
- 7, 8, 9 = une brique

Chaque direction ne peut, bien entendu, rencontrer l'ensemble des codes. Ces codes, positionnés dans le fichier tabl en initialisation du tableau, évoluent pour les briques, à chaque destruction remplacement par \emptyset , et pour la raquette. Essaie d'écrire cette séquence, avec tous les tests de collision, et la semaine prochaine on reprend avec les suites possibles: perte de la balle et destruction des briques.

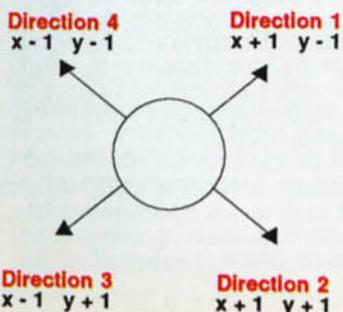
Est-ce que tu sens bien ton jeu? Quelques problèmes? Ne t'inquiète pas, ça va s'arranger avec la suite, mais si tu patines vraiment de trop écris-moi très vite. Tu vois que le listing contient beaucoup plus de commentaires, pour t'aider au maximum, comme tu me l'as demandé.

Bien Joystiquement Votre
François LE GRIGUER



LA SEMAINE PROCHAINE

Les listings + un lot d'explications + des ordigrammes + la suite du jeu, plus et encore plus!! Et tout cela dans JOYSTICK-Hebdo numéro 10!



GRAND CONCOURS



Cette page concours repassera chaque semaine jusqu'au numéro 12. Vous pouvez participer autant de fois que vous le souhaitez en renvoyant à chaque fois le coupon réponse.

PREMIER PRIX :

UN MAGNETOSCOPE

Panasonic NVG 40 - SECAM
avec crayon optique pour la programmation de vos émissions
(valeur 7 000 F)

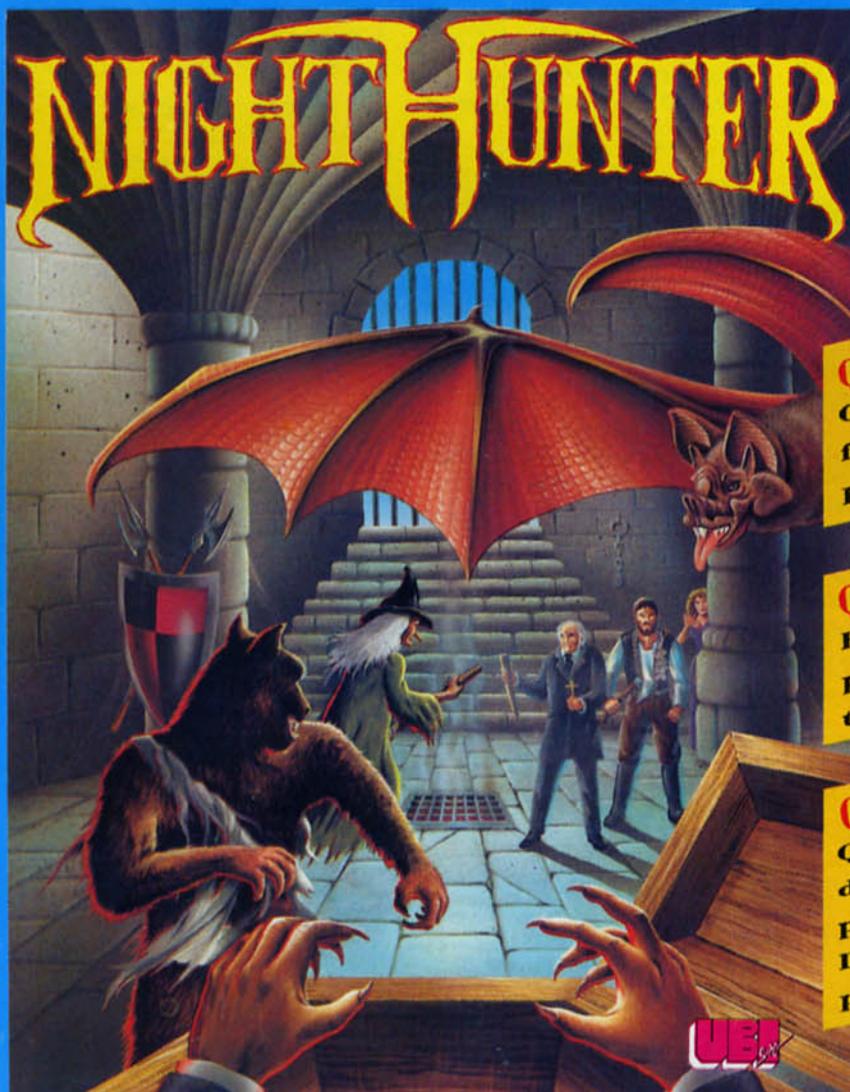
Du 2^{ème} au 20^{ème} prix :

Un logiciel UBI SOFT dans la gamme UBI SOFT Edition

Du 21^{ème} au 50^{ème} prix :

Un T Shirt UBI SOFT et des surprises

Liste des gagnants par tirage au sort dans notre n° du 8 février



La seule chose que vous avez à faire, est de répondre aux 3 questions sur le coupon de cette page, et de le retourner avant le 1 février 1989

Question N°1
Citer les 5 personnages figurant sur la page de présentation

Question N°2
En quoi Dracula peut-il se transformer ?

Question N°3
Quel est le nombre de clés et de parchemins que Dracula doit ramasser par niveau ?

COUPON REponse

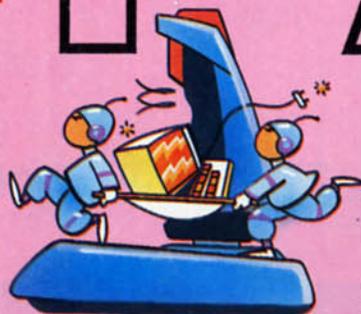
A Renvoyer à JOYSTICK Hebdo

CONCOURS UBI SOFT - 177, rue Saint Honoré - 75001 PARIS

1 _____ 2 _____ 3 _____
NOM : _____ PRENOM : _____ Age : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL : _____ VILLE : _____ Ordinateur : _____

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....

A320

Beber. Q.10300
Comment parvenir enfin au cap et à l'altitude indiqués par le premier message radio, sans s'écraser sur une montagne en reprenant le manche ? Comment utiliser le contenu du portefeuille ?

L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD

Un lecteur. Q.10301
J'aimerais savoir comment communiquer avec les extra-terrestres car ma main ne bouge pas. J'aimerais aussi savoir la traduction des icônes.

AIRWOLF

Un lecteur. Q.10302
Je voudrais savoir comment on fait pour passer quand on arrive à coté des fusées au début.

GHOSTS'N GOBLINS

Emmanuel. Q.10303
Après avoir passé les premières tombes, il y a une sorte de mare boueuse, après l'avoir traversé, il y a des types en armure qui sautent en l'air. Comment les avoir ?

FLYING SHARK

Emmanuel. Q.10304
Comment passer le niveau 2 ? Je n'arrive pas à avoir les bateaux ?

DRAGON'S LAIR

Emmanuel. Q.10305
Comment passer la première pièce, celle où il y a des kangourous ?

QUESTIONS

POLICE ACADEMY

Laurent. Q.10309
Est ce que l'on pourrait me dire le code qui est demandé au début sur mon commodore ?

ROCKET RANGER

Un lecteur. Q.10310
Qui pourrait me faire le plus grand plaisir en me donnant tous les codes, c'est à dire toutes les quantités d'unarium qu'il faut mettre pour se déplacer ?

S.O.S

Lui. Q.10311
Voilà un lecteur qui demande des vies infinies pour Game over II, Kung-Fu Master, Yie ar Kung-Fu II, Rambo, Airwolf.

TAUCETI

Séba. Q.10312
Quels sont les noms qu'il faut inscrire ?

LA CHOSE DE GROTEMBOURG

Séba. Q.10313
Que faut-il dire au clodo et à Gainsbourg ? Que faut-il faire avec le chat qui a dans sa gueule une souris morte.

RENEGADE

Séba. Q.10314
Comment tuer le 4ème boss, celui qui a le pistolet ?

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE

Pascal. Q.10315
Comment faire et où aller quand on entre dans la tour car aussitôt à droite il y a une araignée qu'on peut écraser avec la massue, que faire ?

MEURTRES EN SERIE

Emmanuel. Q.10316
Quelqu'un peut-il décoder le message que l'on trouve sous le grand chêne en répondant CAVO à la question QUID ? Qui est la personne qui nous donne un rendez-vous à son cabinet à 16h quand on tape sur A et que l'on arrive trop tard à la prison ? Où le trouver ?

DRUID

Un lecteur. Q.10317
Aidez-moi, pouvez-vous me donner le plan de Druid ? Merci.

EXPLORA

Un lecteur. Q.10318
Comment éviter les mammoths ?

KUNG-FU MASTER

Camille. Q.10319
Après la présentation du jeu, la cassette s'arrête et l'écran est gris et sans image, que dois-je faire ?

THE GOONIES

Cédric. Q.10320
J'ai un gros problème, j'arrive au 2ème niveau, au 3ème, mais voilà, au 4ème je n'y comprends absolument rien, il y a des espèces d'oiseaux qui me tuent toutes les fois ! A l'aide !

S.O.S

Un lecteur. Q.10322
J'aimerais connaître quelques pokes pour Commando, Jack the nipper II. A quoi sert la dynamite ? Merci.

GREAT ESCAPE

François. Q.10323
Je recherche la solution, au secours aidez-moi ?

S.O.S

Un lecteur. Q.10324
J'aimerais bien avoir quelques pokes pour commodore pour The living daylights. James bond 007, comment faire pour aller un niveau 2, merci.

LAST V8

Alain. Q.10325
Pourriez-vous me dire comment peut-on ralentir la durée du temps ? Merci.

LE PASSAGER DU TEMPS

Julien. Q.10326
Comment attraper la clé qui est à l'intérieur de la maison de tonton ? Est-ce avec le journal ? Merci d'avance.

MARRE DE CES JEUX
CONS OÙ ON GAGNE JAMAIS !



MARRE !

AVENGER

Pierre. Q.10327
Auriez-vous des vies infinies ou des clefs infinies?

L'AIGLE D'OR

Pierre. Q.10328
Comment ouvrir le passage secret?

L'AIGLE D'OR

Frédéric. Q.10329
Comment faire pour allumer la torche, pourrais-je avoir les vies infinies?

NIGEL MANSELL

Vincent. Q.10330
J'ai un problème, je demande à un joystickeur s'il peut me dire comment sauvegarder la ou les courses, comment changer les huit autres noms des pilotes? Merci d'avance.

INTO THE EAGLE'S NEST

The best. Q.10331
Je voudrais des vies infinies. Merci à mon futur sauveur.

S.O.S

Un lecteur. Q.10332
Après perte du câble AMCHARGE, je recherche des explications pour fabriquer un autre câble. Merci.

S.O.S

Théo. Q.10333
Renseignez moi sur mon lecteur DDI-1 et plus particulièrement sur la disquette CP/M 2.2. Il y a un programme d'assembleur 8080, je ne savais pas comment faire fonctionner l'assembleur, je me suis donc renseigné auprès d'un revendeur qui me dit de ne pas y toucher parce que le 8080 n'était pas compatible avec le Z-80, est-

ce vrai ou faux? Si c'est faux comment faire fonctionner l'assembleur 8080? Je voudrais bien gonfler mon 464 en 6128 avec quoi?

TRANTOR

Franck. Q.10334
Y a t'il un truc pour passer rapidement le premier stage sans se faire tuer avant la téléportation?

LE PASSAGER DU TEMPS

Un lecteur. Q.10335
Comment descendre l'escalier après avoir déclenché le court circuit dans la 2ème pièce? J'ai la torche, le circuit, le code 3=4, la pile, mais après je ne comprends plus rien. Pitié! Vite! Ma disquette va souffrir!

GAME OVER

Frédéric. Q.10336
Comment faut-il faire pour trouver le mec à tuer n'est pas jouer, parce que je crack, je vais me tuer moi!!

ENDURO RACER

Frédéric. Q.10337
J'aimerais avoir quelques astuces, trucs, bidouille. (AMSTRAD)

L'AIGLE D'OR

Christophe. Q.10338
J'aimerais bien avoir trucs, astuces, bidouilles. (AMSTRAD)

RENEGADE

Christophe. Q.10339
Je voudrais avoir une astuce pour taper les ennemis à distance. Merci d'avance. (AMSTRAD)

REPONSES

ORPHEE

Un lecteur. R.10059
Il faut dire (Ya!) yurk, ouvre porte,N

OBLITERATOR

Gérard. R.10062
Pour ceux qui ne sauvegardent pas attention les gars! Il ne faut pas garder cette habitude, prenez garde et apprenez à garder vos sauvegardes donc pour sauvegarder des sauvegarde que vous désirez sauvegarder dans une partie d'Obliterator, il faut parvenir dans une salle où se trouve un composant ou un générateur d'énergie, placer DRAK devant et cliquer sur l'icône action ou sur l'icône DANS. L'ordinateur demande si l'on veut sauver la partie, appuyer sur Y et deviner ce qu'il va faire?

L'AIGLE D'OR

Olivier. R.10176
Tiens tiens tiens, nos lecteurs se contredisent, dans le N° 8 on me dit que c'est impossible et maintenant c'est possible. Ahh oui, je comprends avec Joystick tout est blesipô, donc pour passer la grille il suffit de s'approcher et d'appuyer sur S, bon maintenant akiletouredirotrechose.

DRAGON'S LAIR

Yi. R.10202
Dans cette partie, il suffit de rester sur la plaque flottante. Quand le génie apparaît, il faut avancer vers lui tout en bougeant légèrement le joystick de gauche à droite pour ne pas glisser hors de la plaque.

PREDATOR

Jean-Philippe. R.10225
Quand Daniel apparaîtra heu non quand le monstre apparaîtra pour la première fois, pose ton arme et frappe le monstre, il partira. A un moment une chose rose te braquera (!!!), il faudra que tu recules jusqu'à ce que tu vois une liane,

alors pose ton arme et appuie sur la même touche, quand le monstre arrivera sous la chose rose (!!!!) represse la même touche.

INERTIE

Frédéric. R.10236
Non, cette fois çà, on ne va pas vous pondre un oeuf avec notre code code code code aide! On vous donne des codes tous neufs de quoi ne plus faire d'omelette avec votre Joystick: J12C58 A35F13 J74U99 KIM742 SUNC79 68I57M RS232C UB157M. On dit merci Qui?

S.O.S

Arnaud. R.10238
Tataratatataratatataratatataratatatarata sTOP! Qui a dit que nos lecteurs étaient inactifs? Pour NEMESIS prendre votre éditeur de secteurs préféré et rechercher 409EA7C2589D3E12CD1EBB que l'on remplace par 409EA7000000 3E12CD1EBB puis on recherche 28063D32F7A0187BDD21757E que l'on remplace par 28073D32 F7A0C3A69BC3A69B. Voilà encore des lecteurs heureux d'être immortel, ahhh c'est cool d'avoir la joie de vivre.

SHORT CIRCUIT

Serval. R.10240
Je ne sais pas où se trouve le laser, par contre je vous refille un code pour passer au niveau suivant. A n'importe quel moment de la partie appuie simultanément les touches O, C, E, A, N.

RENEGADE

Jérôme. R.10243
Il faut tout simplement attendre à peu près 3 salles et il va apparaître. Là tu peux le tuer, tu peux esquiver ses balles en mettant une femme devant toi (Il est malheureusement impossible de vous montrer les têtes de la rédaction ayant entendu cette phrase). Attention ne fait rien

d'autre avec la femme sinon l'homme usera de son pistolet. (dommage pour les petits malins)

GREEN BERET

Jérôme. R.10247
Dés que tu entends la sonnerie (Henn! quiiii hhaaahh, c'est déjà l'heure!) tu dois être devant un sous-marin. Tu dois attendre quelques instants puis des hommes avec des chiens apparaîtront, il suffit de se baisser et tirer. (bon et bien moi je retourne me coucher...)

TERRAMEX

Simon. R.10252
Pour prendre la mongolfière (le mongol quoi?), il faut avoir le soufflet en main pour pouvoir se diriger vers la droite, puis une fois arrivé en haut, pour descendre de la mongolfière (qui est-ce qui est fière?), il faut descendre de la mongolfière il faut prendre le parapluie.

PINK PANTHER

Patrick. R.10254
Pour te débarasser de l'inspecteur, envoie le balader dans le trou. (hé oh les copains cette réponse est pour PINK PANTHER, vous me suivez??)

LA CHOSE DE GROTEBOURG

Alain. R.10261
La bombe doit être vaporisée sur l'essaim (!!!?) de guêpes qui se trouve dans la forêt. Le chemin à prendre est le suivant: aller dans le jardin de ta maison, sauter le mur, allez fouiller la décharge et prendre le pied de biche, forcer la porte de la maison abandonnée, une fois à l'intérieur monte l'escalier. Une fois dans le grenier, enlève les ressorts du matelas et jette le par la fenêtre et saute à ton tour, et te voilà dans la forêt...

JACK THE NIPPER II

Olivier. R.10262
Voici une bêtise assez facile à faire, allez chez le fleuriste et prenez le desherbant (bouteille avec tête de mort) ensuite allez vous promenez dans le jardin occupé de plusieurs fleurs, appuyer sur la touche 1 ou 2 du clavier (suivant avec qu'elle main vous avez pris le desherbant) et filez avant que le jardinier vous attrape. Si vous ne le savez pas encore au premier tableau sur la commode se trouve la sarbacane.

LE PASSAGER DU TEMPS

Serval. R.10271
Suis bien les instructions si tu veux sortir de Saint-Malo: Nord(2)-Est(2)-Nord-Discute avec repaseuse(2)-Sud-Est-Discute avec PATFOL-Ouest(3)-Sud-Siffle-Danse avec fille(3)-Nord-Engage équipage-Ouest(2)-Nord-Est-Feu-Ouest-A l'abordage-Examine bateau-Examine cabine-Prends Pavillon-Sud-Navigue(3).

SHORT CIRCUIT

Arnaud. R.10273
On ne peut éviter le beau r... heu non, le robot, il faut le vaincre et pour cela les mécanismes de saut et le programme s'y rapportant seront utiles, il faudra lui barrer le chemin pour pouvoir passer.

S.O.S

Joystick. R.10322
Pour les personnes qui ne l'auraient pas remarqué, votre Joystick préféré de cette semaine comporte un dossier Jack the nipper. Pour les personnes qui l'auraient déjà remarqué, vous avez le droit de ne pas lire cette réponse.

JOYSTICK SECOURS

177, rue St-Honoré
75001 PARIS

ZOOM

Chauds, chauds les marons, vous allez avoir très chaud à vos petites mimines en regardant et écoutant **TEENAGE QUEEN**, la nouvelle star française du **STRIP POKER**. Je vais tout d'abord vous laisser admirer les dessins parce que c'est bien la première fois que l'on voit des images aussi plaisantes à regarder. Et je dis pas ça, parce que c'est une fille qui est sur l'écran. Quoique... Toujours est il que **JOCELYN VALAIS** vient d'un coup de souris magique de balayer toutes les scories que nous avons l'habitude de voir dans ce type de jeu. Héla!



On laisse les mains sur la table! On ne joue pas avec le paquet de cartes, on n'essaie pas de tricher... De toutes façons, on ne peut pas! Le rire de la fille m'incite à vous ra-



conter les règles du jeu très particulier auquel vous allez bientôt pouvoir jouer. Il est impératif de les respecter pour pouvoir profiter à fond de l'attrait maléfique de ce nouveau jeu. Vous disposez de cent crédits au début du jeu. A chaque partie, vous devez en poser 5 pour bien montrer que vous êtes d'accord avec ce qui va suivre. Ne vous tracassez pas, le programme vous les pique tout seul. «Voulez vous jouer avec moi?» minauda t-elle en vous regardant droit au fond du slip. Un frémissement me parcourt l'échine alors que la première donne s'affiche. D'un regard rapide, je viens de me

rendre compte que ça n'allait pas être simple. Une grosse paire de 8 accompagnée d'une meuf, d'un roi et d'un as. Que faire avec ça? La petite m'annonce qu'elle **STAY**, ce qui veut dire passe. Je lui réplique **BET**, (parier), 25, elle se couche, **DROP**. A ne pas confondre avec un jeu qui se pratique autre part et dans d'autres lieux. Au bout de quelques donnes, très confiante, elle se laisse aller et perd tout ce qu'elle veut. A moins 100, moi j'avais quitté le 37,2 depuis longtemps, la voilà qui me fait un numéro de charme et retire son manteau. Glup! Quelle épaule! Et là, soudain, crac, je ne sais pas ce

qui s'est passé, la gonzesse s'est mis à me piquer tout mon blé. Et plus elle gagnait, et plus elle rigolait, et plus je faisais de conneries, et plus je me déshabillais. Pas moyen de reprendre la main. Le programmeur, **ERIC DOIREAU**, a du lui mettre de l'intelligence à cette queen, c'est pas possible qu'elle gagne aussi facilement! Toujours est il que j'étais debout sur la chaise en train de baisser mon pantalon lorsque la voisine d'en face m'a aperçu. Elle et les flics n'ont jamais voulu croire que j'étais en train de tester un programme!



TEENAGE QUEEN

ERE INTERNATIONAL
AMIGA - PC



TIMBER

LOMBARD RALLY

MANDARIN SOFTWARE
ATARI ST - AMIGA



Le LOMBARD RALLY ou communément appelé le RAC, n'est autre que le rallye d'Angleterre, équivalent de notre TOUR DE CORSE ou du rallye de MONTE-CARLO. Le jeu ressemble beaucoup à TEST DRIVE mais version voiture de course. L'écran de présentation affiche une série d'options permettant de courir la course entière ou par étapes, de faire une interview qui vous rapporte de l'argent si vous répondez bien aux questions, un magasin pour acheter des pièces neuves ou plus performantes. Les questions de l'interview sont vraiment très, très dures, car elles demandent une connaissance du monde de l'automobile dépassant l'amateurisme. Toute la gestion du jeu est très bien faite, et tout ce que l'on pourrait appeler la pré-course ne présente pas de défauts majeurs. Par contre là



où ça se gâte, c'est quand on lance la course. Le graphisme, lui, est sublime, tout le tableau de bord est représenté avec un réalisme étonnant. On est placé comme si nous étions assis sur un siège arrière imaginaire, on voit même le pilote passer les vitesses et le co-pilote tenir le road book. C'est très très bon, mais ça prend déjà les trois quart de l'écran! Autant vous dire que la route est plutôt difficile à distinguer tant elle est écrasée par le peu de place dont elle dispose pour s'offrir à nos

yeux pas ébahis du tout. Quant à l'animation, n'en parlons pas, c'est un désastre, on dirait que quelqu'un donne des grands coups de latte dans les pixels pour les faire avancer d'un octet! Les décors sur la route ne sont pas terribles et vraiment pas riches. Les effets de reliefs de la route sont bien rendus, tellement bien, qu'en haut d'une côte on ne voit plus que du ciel et on se demande ce qu'il se passe en dessous! Bref, LOMBARD RALLY souffre un peu des mêmes tares que TEST DRIVE: des voitures super réalistes mais une anime et un décor nuls! M'enfin, à la comparaison, TEST DRIVE est nettement plus jouable, et plus folklorique...

LA DERNIERE MISSION

MBC
CPC



Beeuuuuurrrkkkk!!!! Voilà, j'ai dit. Je ne le répèterai pas une seconde fois. Quoique, si vous insistez, Beeuuuuurrrkkkk!!!! Bon, plus sérieusement, je vais vous parler de la dernière mission. Programme entièrement créé par MBC. Oui, je sais, si je vous dis MBC, vous me répondez un mot ressemblant étrangement à celui écrit en tête d'article. Mais, ne vous bloquez pas sur des idées comme ça... C'est vrai, ils ont peut-être appris à programmer. On sait pas, mais après Noël, tout est possible. Et apparemment chez MBC, c'est pas la SNCF, tout n'est pas possible (voir plus haut). Commençons par la musique, qui n'est pas trop mauvaise par rapport au reste du soft. Testons l'analyseur syntaxique: il n'est pas costaud, on est loin de celui de Sram II. En effet, vous aurez beau lui dire ouvrir placard, il ne comprendra pas (et pourtant j'aimerais bien ouvrir le placard. Pour prendre la semoule!). Côté graphismes, c'est pas trop mal, c'est du mode 1, donc quatre couleurs, mais bon, on a déjà vu mieux. Pour le scénario, c'est du «Sauvez le monde des mains des méchants». Rien d'original quoi!

Terminus! J'espère sincèrement que MBC va se décider à sortir des softs d'aventures dignes de ce nom, car pour l'instant je n'ai encore rien trouvé de bien génial à leur catalogue.

TYPHOON

IMAGINE
CPC - C64



La lenteur de la brise, le massacre d'un typhon... Décidément, Océan, Imagine et US Gold se spécialisent dans les adaptations d'arcade. Nous avons eu le droit à d'excellents jeux, je vous citerai entre autres Gryzor, Renegade, Opération Wolf, Arkanoid... qui furent des musts. Bien sûr, d'un autre côté il y a les ratés. Eh bien figurez-vous que Typhoon en fait partie. Si vous le connaissez en version arcade vous savez tous qu'il est rapide, beau, coloré et agréable. Eh bien, la conversion est tout à fait différente, elle est lente, moche, quadricolore et désagréable... Franchement, j'ai rien à dire sur ce jeu (Alors ne dis rien. N.D.L.R.) si ce n'est que vous devez l'éviter par n'importe quel moyen. C'était Typhoon de Imagine.

DOUBLE DRAGON

MELBOURNE HOUSE
ATARI ST - AMIGA - C64
AMSTRAD CPC



Et une adaptation de jeu de café, une! On peut toujours se consoler en se disant que c'est une mode, et que cela va passer, mais malheureusement, au rythme où vont les choses ce n'est pas sûr! Allez, on ne va pas se lamenter toute la journée. DOUBLED RAGON est un jeu d'arcade qui fait fureur dans les bars et autres lieux de dépravation grâce à la possibilité de jouer à deux en même temps, ce qui est plutôt rare dans le coin op! Plus on est de fous, plus on rit, mais surtout plus on va loin dans le jeu et moins on paye (hé hé)! Les petits malins que vous êtes ont vite compris le côté rentable de ping-pong, de la chose... Mais non content d'être économique et convivial (une player entre amis...) il faut bien avouer que le jeu est assez sympathique tique tic MOBY DICK dique dique, hormis l'animation des personnages qui est loin d'être celle d'INTERNATIONAL KARATE. Si déjà sur l'arcade les coups des personnages sont saccadés, on pouvait craindre le pire sur le ST, eh bien, figurez-vous dans une glace que c'est aussi bien animé que dans la version café, Hips!, encore une player, Hips, patron siouplait, beurps! Ouf, ça fait du bien une bonne douche après une biture au pixel, reprenons, on va faire simple: graphiquement, c'est un peu moins beau que l'arcade mais pas mal quand même. Les originaux sont bien respectés et l'ambiance du jeu est parfaitement rendue. Les sons sont (et dalila!) biens mais par trop répétitifs. Il faut que je vous explique quand même le but du jeu: il s'agit d'un combat de rue dans lequel vous devez affronter un tas de kepuns, de chelous, de auchs et autres

skins abruti disponible Porte de Clichy à 2 heures du mat (les parisiens comprendront, pour les autres regardez MAD MAX part II) pour aller délivrer votre dulcinée, enlevée par un gang ennemi (non, je ne vous referai pas un speech sur la richesse des scénarios des jeux d'arcades, je préfère me recycler dans les jeux de rôles, là au moins c'est tellement compliqué qu'on ne comprend rien! Quel pied!). Au départ vous êtes mains nues mais vous pouvez tirer les bannes de baseball, couteaux et autres fouets dont sont armés vos ennemis en leur mettant la gueule en travaux pour plusieurs jours. Les coups disponibles sont, en gros, ceux du catch, à savoir : le coup de poing, le coup de coude, le coup de pied dans les roupettes (très efficace!) et surtout un coup génial qui permet de frapper la tête de son adversaire contre votre genou (très spectaculaire!) Boum, Boum, tchac, paf!, n'hésitez pas à frapper. De toute façon il n'y a que ça à foutre dans ce jeu. Je vous conseille fortement de vous procurer la batte de baseball le plus rapidement possible, et de la garder jusqu'au bout du jeu, avec vous êtes invincible. En plus des autres débiles à décalquer, des petits obstacles vous barrent le chemin: fossés, ponts coupés, escaliers et même vers la fin des statues armées de lances qui essaient de vous transformer en brochettes (cela donne un peu de... piment au jeu!). Ce qui est génial c'est que toutes les options de l'arcade sont conservées, par exemple, une fois vos vies épuisées (gag!), vous pouvez continuer comme si vous aviez remis une pièce de cinq balles (n'essayez pas d'en glisser une dans votre drive, ça ne marche pas!), on s'y croirait vraiment, jouez-y à deux, c'est encore mieux. DOUBLE DRAGON est vraiment très sympa et surtout très attachant (peut-être que le gros cœur qui s'échappe de vous et de Marianne quand vous avez été jusqu'au bout du jeu, y est pour quelque chose). Dès que l'on commence une partie, on ne peut plus s'arrêter, allez tiens, j'y retourne à la castagne! Version testée : ATARI ST disponible sur AMIGA, PC, et C64.

L'ILE

UBI SOFT
CPC



Voilà des mois que l'on attendait les nouveaux produits d'UBI SOFT. De qui? Lorsque tout à coup, en arrivant au 27ème étage, porte droite de l'immeuble de Joystick Hebdo (mon bureau) je vis un paquet avec le tampon UBI SOFT. Quoi? Quel tampon? Ma joie fut si grande que je ne pus me retenir de crier... «Couscouss!... Cou ou ou ousscouss!». A la viande ou au poulet, Msiou? Car, voyez-vous, j'aime Ubi Soft, qui ça? et le couscouss (envoyer la semoule au 177 rue St Honoré 75001 Paris). Rappelez-vous, Zombi (bénial, tiens mon "jet" s'est transformé en b), (Mais non, t'as la bouche pleine de couscouss, mon pote! N.D.L.R.) Le maître des âmes (pas mal), Hurllements (bibantesque) etc... infime partie de l'immense catalogue des jeux d'aventures (ils ne font presque que ça) de chez Ubi Soft. Le petit nouveau... c'est L'ile! Presque totalement inspiré de Robinson Crusoe, puisque vous vous retrouvez prisonnier d'une île exotique, j'en sais pas plus car j'ai pas trouvé de doc dans la boîte. Donc pour une fois, c'est l'aventure au brand complet. Voilà les graphismes (tiens, mon G re-marche), (Mais non, t'as la bouche vide! bois un coup! N.D.L.R.) sont superbes, mais pas suffisamment réalistes à mon goût, (de toutes les manières, lui, c'est le couscouss qu'il préfère! N.D.L.R. pour ceux qui n'ont pas suivi!) mais il faut dire que le petit bonhomme qui les a fait en est à son premier soft et qu'il s'est fait remarquer lors d'un concours mensuel de dessin chez je sais plus qui. Voilà, donc pour les graphismes, genre décors, c'est très chouette, mais pour les personnages, c'est pas folichon... Côté aventure, ça a l'air musclé! Tellement musclé qu'à l'heure où je vous parle, je n'ai toujours rien trouvé d'intéressant. (Et il n'a toujours pas fini son couscouss! Je ne vous mets plus N.D.L.R., vous avez compris!) L'analyseur Syn-

taxique possède un vocabulaire relativement puissant, un peu genre Sram I. Quant à l'aspect général du jeu, c'est assez attachant, (collant peut-être?) et j'avoue que je ne vais pas tarder à y retourner. Mais c'est qu'il y a pris goût, le salopiot! Salim, remets lui une louche de semoule, stop! Stop, c'est bon, après, il va dormir! Et c'est pour quand le prochain??? Ben oui, car je commence à m'attacher à votre style, moi les jeux d'aventures au départ, j'aimais pas, mais maintenant, ça va mieux. Un peu grâce à vous Mr Ubi Soft. Grâce à qui? Bref, l'ILE, c'est super chouette, sauf les graphismes qui sont moyens, mais ceci n'engage que moi... Rengagez-vous qu'ils disaient!!!

CIRCUS GAMES

TYNE SOFT
ATARI ST - AMIGA

Approchez, approchez! Ladies and gentlemen for the first time in the world here is the RINGLING BROS AND BARNUM AND BAILEY circus. Ou comment installer le plus grand cirque du monde dans votre ordinateur. C'est TYNE SOFT qui nous invite au spectacle. L'idée de base est assez sympa : transformer des micromaniaques les yeux rougis par de longues heures d'exposition continue aux rayonnements RVB de leurs moniteurs chéris, en trapézistes pulpeuses aux yeux bleus, plus bandantes qu'une déesse CITROEN (euh, pardon, grecque!), y'a du boulot..! CIRCUS GAMES, ne vous fait-il point penser à WINTER GAMES, SUMMER GAMES ou CALIFORNIA GAMES...? Eh bien figurez-vous que l'analogie ne s'arrête pas qu'au nom, le jeu est totalement structuré sur le model des hits d'EPYX. De là à dire qu'ils ont pompé, il y a un pas que

je ne franchirais pas! Donc, comme dans les GAMES de l'autre éditeur, après une petite présentation sympathique tac, un menu vous propose quatre disciplines et la possibilité de n'en faire qu'une, plusieurs de votre choix, ou toutes. Les quatre disciplines qui vous sont proposées sont : le funanbule, le trapéziste, le dompteur de tigre ou le voltigeur à cheval. Le graphisme sur les versions 16 bits est vraiment très agréable et recrée parfaitement l'ambiance des cirques. Les musiques de cirque sont pompeuses à souhait! Tout se joue au joystick, les combinaisons du "FIRE" et du mouvement du bâton de joie permettent différentes figures comme le saut périlleux (très périlleux, d'ailleurs!) poirier et autres positions aussi inconfortables mais payantes au score. Un très bon jeu qui change un peu de ces simulations sportives de &\$%*#!

FISHING

INTERSTEL
AMIGA



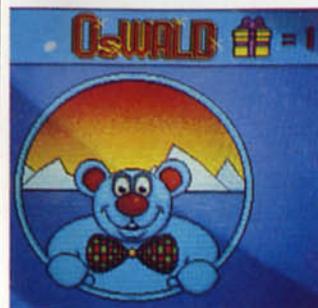
Qui n'a pas un jour rêvé de pêcher sans tuer de poissons, à part bien sûr les maniaques et les sadiques? Eh bien c'est désormais possible avec FISHING. Une fois le jeu chargé, vous remplissez votre planning pour le mois, ne vous inquiétez pas, seule la partie pêche est en temps réelle, établissant les jours où vous aller travailler (non mais!), et ceux où vous allez pêcher, en tenant compte des jours fastes en poisson. Et c'est le



grand jour! Un tour chez le marchand de pêche pour acheter le matos nécessaire (hameçons, barque...) avec la cagnotte de vos jours de boulot et de vos précédentes prises. Troisième étape, la carte, pour choisir votre lac, examiner le temps et la quantité de poisson. Une fois tout cela réglé vous partez vous embarquer, c'est le moins que l'on puisse dire, dans un canot à moteur. Dès que vous jugez l'endroit à votre convenance vous n'avez plus qu'à jeter l'ancre, choisir l'hameçon et son appât et lancer la ligne en faisant gaffe de ne pas se ruiner une phalange comme RENAUD. L'écran se divise en trois: la canne à pêche vue de la barque, la barque vue de dessus, et l'hameçon vu sous l'eau. Vous n'avez plus qu'à attendre le poisson. Si vous avez choisi un bon hameçon, un bon endroit un jour poissonneux, vous n'attendrez pas longtemps, mais le plus dur dans le jeu, c'est une fois que le poisson a mordu, il faut le ramener à bord, et là quelle...galère! Une fois que vous avez suffisamment de prise ou que vous en avez mare (hé, hé!), la touche GO HOME vous ramène at home (de SAVOIE!). FISHING est carrément génial, les graphismes sont super et le jeu est démentiellement bien réalisé. Les options de jeu choisies par les concepteurs sont parfaitement adéquates au sujet. Bien que les sons sont (je peux pas m'en em...pêcher!) peu présents mais du meilleur effet, chant d'oiseaux pendant la pêche et vrombissement du moteur de la barque. Je suis totalement amoureux de ce soft. Je suis pas sûr que sa durée de vie soit longue, mais qu'importe, il est si sympa et si bien foutu que je pense que cela vaut la peine de l'avoir.

OSWALD

STARVISION
AMIGA



OSWALD est un ourson blanc tout mignon tout plein. Mais OSWALD a un grand problème, il doit traverser la banquise en sautant de bloc de glace en bloc de glace sans tomber dans l'eau. Le sort du pauvre OSWALD est entre vos mains, c'est à dire votre joystick! Hé oui, seule votre agilité et votre doigté, pardon madame, pourront lui venir en aide sinon bonjour la tasse! Et attention parce que OSWALD dire à sa mère!?! OSWALD aurait été sans intérêt s'il n'avait pas eu le graphisme super et un scrolling 3D irréprochable comme support. Un bien beau jeu, pas un hit, mais un beau jeu quand même, et puis OSWALD est vraiment trop craquant. A offrir rapido à sa petite soeur.

PSSST !!!

La rubrique
de l'indiscrétion

LES PORTES DU TEMPS

LEGEND SOFTWARE
AMIGA

Si LEGEND SOFTWARE, petite boîte française, n'est pas très connue, ses produits n'en restent pas moins d'excellente qualité. Et même que les p'tit gars sympas de LEGEND sont venus nous montrer leurs dernières créations. Que LES PORTES DU TEMPS, c'est un jeu d'aventure graphique graphiquement grave! Vous vous baladez dans le passé ET le futur, grâce à une machine à remonter le temps, pour trouver je ne me souviens plus quoi, mais je peux vous dire que c'est bien. Tout est géré à la souris, et pour la petite histoire, la préversion qu'il nous ont aimablement filée ne tient que sur quatre disquettes! Pour AMIGA, disponible vers janvier.

IRON LORD

UBI SOFT
ATARI ST - AMIGA

Tiens pendant que l'on est du côté de UBI SOFT, parlons un peu du fantôme de la micro. Les gens me demandent souvent s'il existe vraiment (Henri LEGOY l'appelle l'arlésienne!) ou si c'est un canular! Eh bien chez UBI SOFT ils m'ont juré qu'il existait bien.

Ils m'ont même fait croire qu'il sortira pour janvier!!!

TARGHAN

SILMARILS
ATARI ST - AMIGA

Si je vous dis SILMARILS, cela ne vous dit rien? Si je vous dis MAD-SHOW, là, par contre, je fais avancer le ssschemeulemeuuu... Allez on finit par MANHATTAN DEALERS... Ca y est, ça vous éclaire la vessie, mais c'est bien sûr! Eh bien les p'tits gars, ils ont remis la machine en route avec TARGHAN qu'ils sont venus nous présenter themselves. C'est un super soft, je dirai même une merveille. En gros c'est exactement



comme BARBARIAN de PSYGNOSIS mais en dix fois plus bô (non, non, j'exagère pas). Les graphismes sont superbes et l'animation réussie. C'est sur ST et AMIGA, et c'est du grand, grand, soft français. ZBLUURGH!

LA VIE DES BOITES

LUCASFILM™
GAMES

Admirateurs de films de SF, et de GEORGE LUCAS, vous allez pouvoir vous réjouir et dépenser toutes vos petites économies. Après avoir été distribué par ACTIVISION au marketing peu agressif, LUCASFILM vient en effet de signer avec US GOLD pour l'Europe. Les premiers jeux seront ZAK Mc KRACKEN, INDIANA JONES - THE LAST CRUSADE et BATTLEHAWKS 1942. Ce dernier est un simulateur de vol, avec paraît-il de très bons graphismes. En plus des jeux, il y aura surtout des fringues, des gadgets, des bouquins. Les produits seront bien déclinés, quoi!

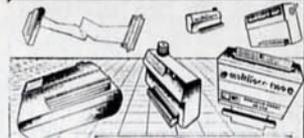
LORINN

Ca y est! Ca s'embrasse très très fort sur la bouche en ce moment dans la micro. Et ça fait des petits! LORICIELS et INNELEC viennent de signer avec GRANADA, un contrat d'exclusivité portant sur la distribution des produits micro Informatique, dans tous les

points NASA. L'enfant s'appelle à tarte LORINN.

POWER PRODUCTS

ROMANTIC ROBOY UK LTD



Bonne nouvelle pour tous ceux qui ont peur de perdre leur disquettes originales dans un drive pourri qui scratche tout ce qui lui passe par la tête! Pour 695F, à partir de janvier, si les loups et les autres ne lui bouffent pas la santé, le MULTIFACE ST sera en France, pour votre bonheur à tous. Mais c'est quoi t'es-ce que? Souvenez-vous! MultiFace 2, Power cartidge, etc... C'est un outil qui vous permettra de faire des pokes plein partout dans vos disquettes, de modifier certaines routines de vos programmes préférés, et également de créer des copies de sauvegarde que vous pourrez utiliser ensuite, à condition de laisser le multiface branché sur votre bécane.

LE GRAND ZOO

PAUL CUISSET

Deux ans, dernière rencontre, une paille. Deux piges pour lui remettre la main dessus. Depuis la genèse des 16 bits et l'avènement du ST, Paul Cuisset gravite le Golgotha du programmeur de fond, charroyant son fardeau de galères. Les dieux ne peuvent plus attendre: il serait temps qu'on réalise que, rayon technique, Cuisset est le meilleur programmeur de jeu de France. «scusez du peu. Faut bien un début à tout: premier jeu édité, arcade pur-jus sur ST, il sera baptisé Phoenix, le titre d'un flipper et surtout d'un des plus célèbres shoot'em up. Juin 87, l'appel de la patrie résonne avant la sortie du jeu. Paul se casse sous les drapeaux, laisse son compère Patrick Guillemet boucler la programmation et Ere grincer des dents. En bon multitâche, il mène de front légendes, un jeu de rôle fomenté notamment avec Dominique Sablons, le meilleur graphiste du monde une fois que Jean-Yves Corre sera devenu peintre en bâtiment. Le projet capote: jamais vous ne jouerez à Legendes: «Il a été arrêté simplement parce que je travaillais à l'époque avec Philippe Giudicelli de Microvideo, il m'avait proposé de reprendre Phoenix... Ca a trainé, du coup on est

allé voir Ere Informatique... Philippe m'a fait la gueule». Paul immole ses Gitanes une à une. La scoumoune continue: son étonnante réplique d'Arkanoid, une co-production Cuisset/Mercier/Sportouch, voit le jour dans le quasi-secret. Manque de chance, il se fait doubler par Imagine qui s'est déjà offert les droits d'adaptation et mitonne sa version-maison. Répétrin. On incorpore quelques attrapes-zizi et le jeu deviendra Tonic Tile, ajoutant ainsi un étage au schmilblick du casse-briques. Avril 87, avant le départ à l'Armée, il décroche le gros lot avec Michael Sportouch: un contrat avec l'anglais Elite pour adapter Space Harrier. La baraka: muté au Ministère de la Défense comme informaticien, il trime chez lui pendant les perm'. Le folklore répond présent à chaque coup de feu: le gros du travail est expédié à partir d'une misérable cassette vidéo noir et blanc de l'original de salle. La version ST de Space Harrier sortira pendant l'été 88. Pas de quoi en faire toute une paëlla:



Paul Cuisset

rancon de la fidélité, elle sera aussi confuse que le vrai. Paul y paraphera une programmation aux petits oignons, donnant la pleine mesure de sa technique. «Ca permet d'apprendre beaucoup plus, je crois que c'est une très bonne école. Quand tu fais



Phoenix

de la création, tu te limites en général à ce que tu sais faire... Le fait de faire une adaptation te permet de dépasser ces limites». Il sort le grand jeu et reprend le principe de Spectrum 512: modifier suffisamment rapidement la liste des couleurs affichables pour suivre l'électron qui trace l'image sur le moniteur. L'effet de rémanence fera le reste: au lieu d'une palette pour tout l'écran, Space Harrier en a une par ligne. Ni la musique, ni les bruitages, ni les animations ne devront ébranler cette immuable synchronisation. Du flan! Résultat des courses: des

verrez bien. En bon disciple du toujours-plus-vite, il persiste et signe. Pour accélérer l'animation, un sprite a la possibilité de n'être affiché qu'en partie. Pourquoi en faire plus si le reste de ce bout d'image est assez frais pour encore impressionner la rétine? Imparable! La réalité, elle, s'est engourdie. Paul a beaucoup bossé. Pire que pour rien: pour pas grand-chose. Mieux que pour la gloire, pour l'expérience. Il se résigne, jette un soupir sur le passé, sur les clopinettes du droit d'auteur, l'hypocrisie, l'inertie et le cynisme. Gentil, bien trop gentil. Il pense. Au futur, à programmer, à sa liberté. Il prend conscience de ses dons, de ses limites. «Je rêve simplement de pouvoir monter une société, avoir des mecs avec qui j'ai envie de bosser et faire des softs... Je ne cherche pas à être riche, à être connu, mais à faire ce que je veux». Enfouis dans les confins de son appartement, Cuisset n'est pas un créateur, il sait que la programmation ne suffira jamais. Mais c'est le plus génial des interprètes. Basta! Le purgatoire a assez duré, il faut que les femmes l'adorent et que son tiroir-caisse se crève la panse. Et tant pis si ses dents ne rayent pas le clavier. Tomorrow will be better...

François COULON

Space Harrier



Biochallenge



CAD KEY

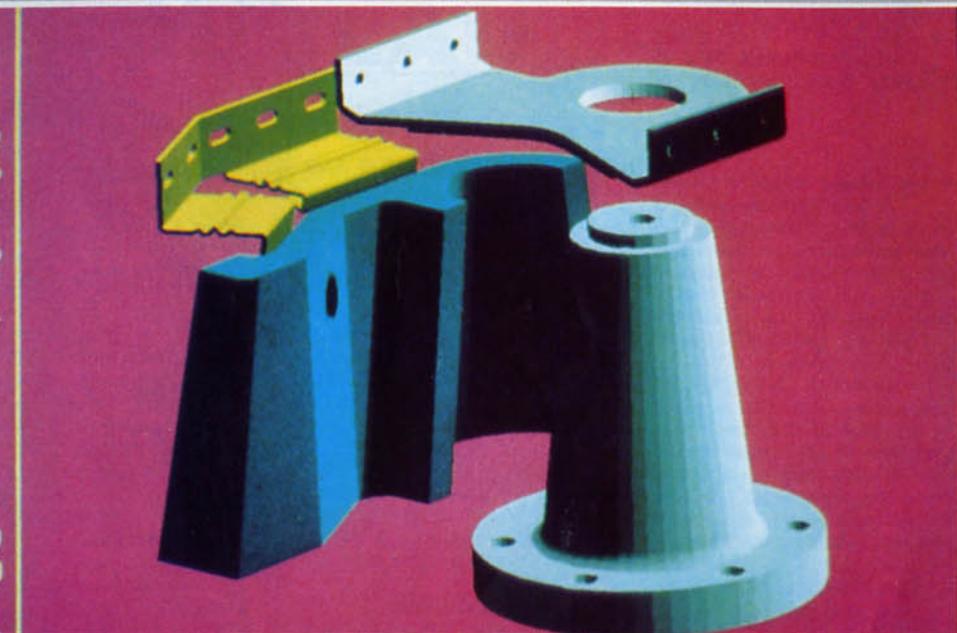
Le dessin industriel est une invention plaisante mais parfois chiant, lorsqu'on doit se taper des plans des vues sous trois angles. Le résultat obtenu n'est pas toujours très gratifiant, ni très joyeux pour nos yeux fatigués d'être restés rivés sur la planche à dessin. Mais voici que surgit CADKEY et ses petits frères, 3.5 et SOLIDS, tous outils de CAO 3D sur PC. Ce logiciel est disponible sous UNIX sur la nouvelle station de travail PERSONAL IRIS de SILICON GRAPHIC'S. Destiné aux ingénieurs, architectes, chercheurs scientifiques et autres utilisateurs d'imagerie animée et de simulation graphique, ce programme présente différents avantages: modélisation solide, fonctions booléennes et multifenêtrage. Un dessin commencé dans une fenêtre peut être poursuivi dans une autre et terminé dans une troisième. Au fait, il y a 10 fenêtres disponibles. Pas mal! La création d'objet se fait soit à partir de courbes et de surfaces prédéfinies, soit à partir d'ob-

LE MIROIR AUX ILLUSIONS

0 EXIT
0 INVERT
0 2-DRAW
0 VIEW
0 DISPLAY
7 CONTROL
0 DELETE
0 EXIT
0 BACK-UP
ESCAPE

VIEW: 1
OBJ: 1
OBJ: 0
COLOR: 1
CONST:30
SNIP:OFF
S 0.5000
0 0.0000

"OFF"



jets géométriques existants. Un objet créé en fil de fer peut être manipulé simplement dans un espace 3D. Les éléments mobiles de ce dessin conservant leurs propriétés autonomes. Il est ainsi possible de manipuler en temps réel, (lorsque vous bougez la souris vers la gauche, le dessin bouge vers la gauche

en même temps) une reproduction de voiture en la regardant sous toutes ses coutures et d'ouvrir et fermer les portes, quelle que soit la position de la voiture. Grâce à la mise en couleur, aux ombres, au groupement par entités semblables, et à quelques calculs quand même, l'utilisateur de CADKEY peut

déterminer quel type de matériau sera nécessaire et adapté pour son projet. Pour la fabrication, le logiciel définit et contrôle tous les paramètres d'usinage. Si l'aventure vous tente, sachez que CADKEY est utilisé dans différents établissements scolaires, tels que POLYTECHNIQUE, le CNAM, l'Ecole Nationale de la Marine Marchande, l'AF-PA, des IUT, des Universités, des lycées.... Des stages au titre du 0,1% de la formation continue, sont également organisés par la société CADKEY.



LE MIROIR AUX ILLUSIONS



**RUBRIQUE DU
JOYSTICK ENCHANTE**

réalisée par
HENRI LEGOY
avec
**CYRIL DREVET,
FRANCOIS COULON,
RIKIKI GOOMIE**



JEUX

BIRDIE était le jeu mystérieux à trouver dans notre N° 6
 Bravo à tous nos gagnants qui recevront le poster de Terence TRENT D'ARBY

ALLAC Bernard, BEVAND Frédéric, BIENVENU Jérémy, BONDU Stéphane, BORYSLAWSKI Christian, BOUJEMAOUI Najam, BRIOUDES Alain, CANAVESIO Julien, CARDOT Cyrille, CHANAOUI Ali, CHILES Xavier, CLABAUT Ludovic CORNET Jocelyn, DE TEMMERMAN Benoît, DELAPLACE Alain, DELIEN Laurent, DEPARDIEU Franck, DESBOIS Sébastien, DOUMERG Romuald, DUFOUR Laurent, ELBAZ Cyril, FLAMENT Lionel, FOREST David, FOURNIER Eddy, GARGALONI Christophe, JACOBY Mikael, JEANJEAN Nicolas, JONCQUET Guillaume, KOUBDJANIAN Sylvain, LEROY Xavier, MASSON William, MAZUELAS Garry, METTAUD Olivier, MILANI Stéphane, NOUNO Catherine, PETIT Alain, POTTERIE Xavier, QUEF Thomas, SADOUS Samuel, SAINTANTOINE Arnaud, SAVEANT Stéphane, SERVAT Olivier, SINTES Fabrice, SPAGNOU Julien, TERRIEN Pierre, TURMEAU Richard, VALLON Manuel, VINCENT Isabelle, VINCENT Marie-Ange, WIATER Christophe

50 K7

La plus belle des compilations



PUB TV

16 SUPER HITS ENCHAÎNÉS

VERSIONS ORIGINALES



PACO
 FAT BOYS
 SERGE GAINSBORG
 DAVID KOVEN
 LIO
 INXS
 GLENN MEDEIROS en duo avec ELSA
 WET WET WET
 YAZZ
 GERARD BLANCHARD
 MAXIME LE FORESTIER
 PATRICIA KAAS
 DAVID HALLYDAY
 AURELIE
 ET JEAN-LUC LAHAYE
 NIAGARA
 GAMINE

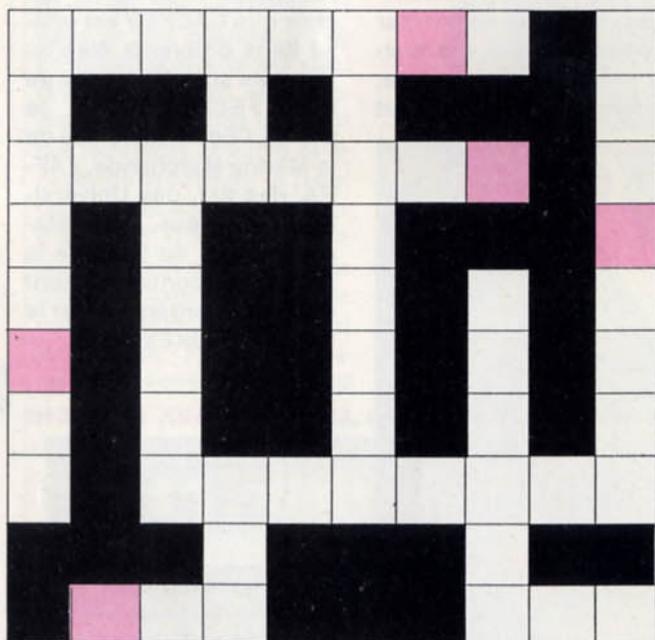
A GAGNER

JOYSTICK Hebdo vous offre cette semaine la K7 de

LA PLUS BELLE DES COMPILATIONS NRJ

Pour gagner, c'est très simple : 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 cette K7.
 Cette semaine le JEU MYSTERIEUX a 5 lettres



- 3) ATF - XOR - ECO - UFO
- 6) RED LED - SKY FOX
- 8) GARFIELD - AIGLE D'OR - ARKANOID
 ONE O NONE - DESERFOX - TERRAMEX

JEU MYSTERIEUX DU 4 JANVIER

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



CHRONIQUE

NOUVEAU

• **TARIF D'UNE PETITE ANNONCE 22 F**
(à régler par chèque ou en timbres poste)

• **POUR NOS ABONNÉS TOUTES LEURS ANNONCES SONT MAINTENANT GRATUITES**

AMIGA

ECHANGE

06 N°2000825
Amiga 500 échange News. Envoyez liste à THERESE Nicolas. 9 Rue du Malonat. 06300 NICE. Tel.: 93.80.59.29.

VENTES

67 N°2000801
Vend extention mémoire 520K pour Amiga 500. Prix : 1200 F avec horloge interne et interrupteur. Demander DELUMEAU Eric. 18 Rue de Lèpvre. 67100 STRASBOURG. Tel.: 88.84.92.17. (après 20h).

AMSTRAD

ACHATS

11 N°2000836
Achète moniteur couleur CTM 644, prix convenable. Ecrire à AZEMA Sébastien. 11 Avenue de la Promenade. 11120 MOUSSAN. Tel.: 68.93.55.42.

36 N°2000848
Cherche lecteur cassette allant sur 6128 (si possible lecteur ayant une avance rapide recule, rapide enregistrement, lecture stop, eject et pause. Adresse : 69 Moute du Gand Epot. 36330 POINCONNET. Tel.: 54.35.40.94.

75 N°2000854
Je suis prêt à acheter logiciels en bon état. Amstrad CPC 6128. (Logiciel sur clavier Azerty). Demander GASTAUD Philippe. 18 Av. de la Motte Picquet. 75007 PARIS. Tel.: 45.51.76.57.

91 N°2000837
Recherche sur CPC 464 K7, (Last Ninja, Rygar, Platoon, Army Moves I-II). ROISIER Laurent. 1 Résidence de la Boëlle. 91700 STE GENEVIEVE DES BOIS. Tel.: 60.16.16.35. (après 20h).

CONTACT

13 N°2000841
Cherche contact pour échange, possède news, cherche aussi extention mémoire pas cher (200 à 250 Frs maxi). P.S : Cherche surtout Possesseur de 664, 6128 ou 464 + DD1. Demander Laurent. Tel.: 91.89.33.18.

38 N°2000842
Cherche contact pour échanger softs (news). Possède toutes les nouveautés des deux derniers mois. Ecrire à BEAUJEAN Alex. N°8 Allée Dulanguedoc. 38130 ECHIROLLES. Tel.: 76.22.25.61. (après 18h).

75 N°2000856
Cherche contact pour échange de jeux sur Amstrad 6128. Possède : Tiger Road, Sram, Bob Winner, Renegade... Envoyez liste de jeux SVP. LAM QUAN Soc. 42 Rue de Belleville. 75020 PARIS. Tel.: 47.97.76.55. (après 21h).

78 N°2000849
Cherche correspondant pour bidouilles, trucs et astuces. Réponse assurée. Ecrire à VALY Laurent. 42 Bis Rue Schnapper. 78100 SAINT GERMAIN EN LAYE.

VENTES

01 N°2000826
Vend pour Amstrad K7 de jeux : Combat Lynx, Saphiens, Light Force, Bomjack, Star Avenger, Commando, Ghost'NGobblins, Paperboy, Enduro Racer. Prix : 100 F le tout. PAPIILLON Guillaume. Herbevache-Reyrieux. 01600 TREVOUX.

02 N°2000821
Vend 10 Disks 3" pleins de jeux et d'utilitaires : 80 Frs. l'unité (pour l'achat ou lot. Je prends les frais de port à ma charge). ADELMO Félicien. 46 Rue de Meneau. 02200 SOISSONS. Tel.: 23.53.18.78. (après 20h).

38 N°2000859
Vend clavier CPC 464 couleur, type Qwerty. (Bon état à prix intéressant. Demander CHARBONNEL Sébastien. 11 Rue Du Fournet. 38120 ST EGREVE. Tel.: 76.75.18.71.

57 N°2000819
Vend pour CPC : Souris + Gal et Oxphord Pao : 500 F. Drive 5P25 + cordons + ailm. : 500 F. 2 classeurs éditions Weka "comment exploiter toutes les ressources...": 500 F. RONDELLI Pierre. 8 Rue Mermoz. 57390 AUDUN LE TICHE. Tel.: 82.52.29.00. Merc.

69 N°2000823
Vend CPC 464 monochrome + nombreux jeux : (1943, Badcat etc...) +

manette + revues. Ecrire à SORIANO Olivier. 86 Cour des Thermes. 69480 ANSE. (Prix à débattre). Tel.: 74.67.11.09.

75 N°2000809
Vend Amstrad CPC 464 couleur, en parfait état + nombreux jeux + manette + livre. Prix : 2000 F. BENSABAT Rivka. 23 Rue du Charolais. 75012 PARIS. Tel.: 43.41.87.59. (après 19h).

75 N°2000818
Vend Amstrad 6128 mono + adaptateur couleur + nombreux jeux + synthe + 2 Joysticks avec doubleur. Prix : 2500 F. Demander DESCHAMPS Yann. 4 Rue des Volontaires. 75015 PARIS. Tel.: 45.67.75.15.

77 N°2000824
Vend CPC 464 monochrome avec crayon optique, nombreux jeux, revues (Amstrad), livre de programmes, une manette, livre d'exploitation (en Français et en Anglais). Prix : 2200 F. CARON Johnny. La Croix en Brie. 77370 NANGIS. Tel.: 64.08.30.57. (après 19h).

78 N°2000774
Vend Amstrad CPC 6128 Couleur (t.b.e.) + 34 disks (jeux + utilitaire). + manuel d'utilisation + la bible du CPC 6128 + program. en assembleur : 3200 F. (à débattre si personne sympa). Demandez COLLART Stéphane. Tel.: 30.24.50.61.

88 N°2000810
Vend CPC 464 monochrome (t.b.e.) + nombreux jeux + 10 originaux, (Saboteur I-II, l'affaire Sydney,...) + manuel + nombreuses revues. Le tout : 1500 F. Demander BELLORINI Stéphane. 7 Rue de la Déportation. 88210 SENONES. Tel.: 29.57.67.08. (ap. 19h).

93 N°2000796
Vend Amstrad CPC 464 coul. + drive DD1 + Impri. DMP 2000 + Mirage Imager + Joy. + de très nbreux. jeux sur DK + liv. + tte. de texte sur disk. Le tout (t.b.e.) : 4500 F. GENTY Gilles. 9 Rue de Belfort. 93600 AULNAY S/BOIS. Tel.: 42.76.51.55/46.58.15.22.

94 N°2000799
Vend Amstrad CPC 464 moniteur couleur (t.b.e.) + 1 Joystick + nombreux jeux : (California Games, The Last Ninja 2

etc...) : 2500 Frs. PUTHOIS J.L. 7 Rue Germaine Taillefer. Appt.33 Bat.1 Esc.C. 94110 ARCUEIL. Tel.: 45.46.18.98.

95 N°2000787
Vend Amstrad CPC 664 + mon. coul. + 1 manette + de très nbreux. disks et de nbreux. logiciels (util. Jeux...). (t.b.e.) + man. de l'utilisateur : 2500 F. Demander BACZYK Stéphane. 26 Rue du Château d'Eau. 95380 LOUVRES. Tel.: 34.68.92.34. (après 17h).

ATARI

ACHATS

59 N°2000804
Achète ordinateur Atari 520 STF ou Amiga 500 + moniteur couleur. VAN-HEMS R. Route de Bourgour ST Pierre Brouck. 59630 BOURBOURG. Tel.: (28).27.55.94.

CONTACT

44 N°2000839
Cherche contact sur ST, (toute la France pour échanger trucs, bidouilles...). Possède élément AI Stargoose, Vixen IK+ etc... Ecrivez-moi vite. DEMAILLE-BAIL Sylvain. 4 Rue des Fresnes. 44730 THARON PLAGE. A bientôt!

ECHANGE

92 N°2000835
Echange softs sur 520 ST (sérieux). TRILLING Romain. 44 Avenue du Bois. 92430 MARNES LA COQUETTE. Tel.: 47.95.19.67.

VENTES

91 N°2000811
Vend 520 STF Couleur + News Mouse + Joystick + Serveur MTL avec les Cables + Jeux + Doc. + Midi + RS232. Le tout en parfait état. Prix : 5000 F à débattre. Demander PLARD Fabienne. Route de St Vrain 117. 91760 ITTEVILLE. Tel.: 64.93.08.11. (ap. 18h).

93 N°2000851
Vend Atari 520 ST + moniteur couleur + souris + manette de jeux + disquettes vierges + boîte de rangement. Le tout 4000 F à débattre. (3500 F minimum). Demander MASSON William. 20 Rue Paul Eluard Pt.80. 93000 BOBIGNY. Tel.: 48.32.60.09. (après 20h).

abonnez VOUS !

40^F
D'ECONOMIE
Un abonnement pour 6 mois
(24 n°) vous revient à 200 F
au lieu de 240 F
(soit l'équivalent de
4 n° gratuits).

TOUTES VOS
P.A.*
GRATUITES

EXCLUSIF*
125^F de **REDUCTION**
sur l'achat d'une
MULTIFACE
à commander directement chez
POWER PRODUCTS FRANCE

* Valable aussi pour nos anciens abonnés.

La MULTIFACE ou POWER CARTRIDGE est un des périphériques qui se branche simplement sur votre ordinateur et qui vous permet, entre autres, la sauvegarde de vos parties en cours et de pouvoir placer vos POKES de vies infinies sans problème. (Elle existe sur ST, CPC, SPECTRUM, COMMODORE, et bientôt sur AMIGA).

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner sous enveloppe affranchie avec le règlement par chèque ou CCP à **JOYSTICK Hebdo** Service abonnement, 177, rue St-Honoré - 75001 PARIS

OUI, je m'abonne pour 6 mois (24 n°) à 200 F au lieu de 240 F.

NOM
PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL VILLE
AGE ORDINATEUR SIGNATURE



SOUS LA SURFACE CALME D'UNE MER BLANCHIE PAR LE SOLEIL, UNE MENACE SOUTERRAINE MASSE SES TROUPES

On ne sais jamais ce qui se tapit sous la surface, aux aguêts, prêt à attaquer... D'une seconde à l'autre, l'assaut sous-marin va vous prendre au dépourvu. Vous aurez besoin d'être précis à la seconde près comme vous laissez tomber vos grenades sous-marines - vos seules armes - pour répondre aux attaques des sous-marins ennemis et détruire leurs torpilles thermiques, mines flottantes et missiles de croisière.

THE DEEP™

REVENDEURS :

Bénéficiez de conditions exceptionnelles pour la fin de l'année commandez directement chez l'éditeur
S.F.M.I. ☎ 92.94.36.00 - B.P. 114
 06561 VALBONNE SOPHIA ANTIPOLIS

**UN TORRENT DE DESTRUCTION
MONTE DES PROFONDEURS!**

LICENSED BY CREAM CORPORATION



CBM 64/128 cassette et disquette
 SPECTRUM cassette et disquette
 AMSTRAD cassette et disquette
 AMIGA disquette
 ATARI ST disquette
 IBM PC disquette

