



JOYSTICK

HEBDO

N° **11** • 18 JANVIER 1989

L'HEBDO DES JEUX MICRO POUR TOUS LES STANDARDS

JEUX... CRACK

57 POKES
TRUCS
ASTUCES
VIES INFINIES

ZOOM

MORTEVILLE MANOR
FLYING SHARK - LIVE AND
LET DIE - SUPERMAN - SOLDIER
OF LIGHT - BIZARRE - ARCHON
COLLECTION - R TYPE - NECRON
INTERPRETEUR C - ZAC Mc
KRAKEN

TOP 10 FR3

ÇA Y EST... ÇA DÉMARRE

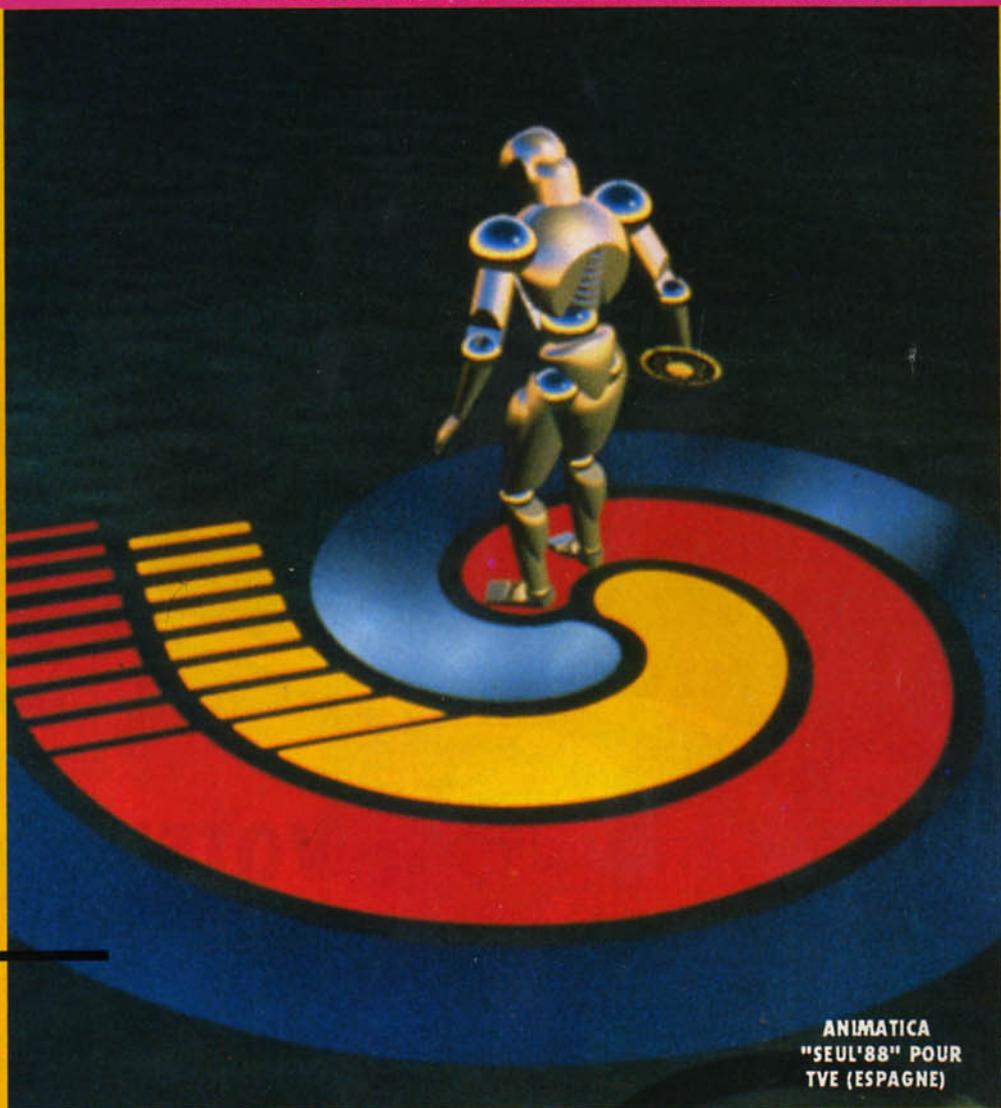
POSTER

JOYSTICK Hebdo... lui-même

LES GAGNANTS

DE TITAN

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



ANIMATICA
"SEUL'88" POUR
TVE (ESPAGNE)

IMAGINA DU 8 AU 11 FEVRIER 1989



T 2788 - 11 - 10,00 F



3792788010001 00110

**DOSSIER
SAVAGE**
PLANS - POKES
et VIES INFINIES



UN EVENEMENT A LA TÉLÉ

TOP 10 DES JEUX MICRO

CHAQUE
MERCREDI

à partir du 18 janvier 1989

SUR
FR3

entre 18^h et 18^h30

dans

**"DREVET VEND
LA MECHE"**



JOYSTICK Hebdo

vous présentera les tous
derniers softs

Vos sondages permettront
d'établir le TOP 10 des
meilleurs jeux

VOTEZ

POUR VOS JEUX FAVORIS

TOP 10

Mes jeux favoris sont :

1

2

3

4

5

NOM

PRENOM

ADRESSE

CP

VILLE

Age

Ordinateur

Chaque mercredi, Joystick Hebdo vous présentera sur FR3,
entre 18h et 18^h30, les tous derniers softs.

VOTEZ CHAQUE SEMAINE !

et le dernier mercredi de chaque mois, vos votes permettront
d'établir le HIT PARADE de vos jeux préférés.

10 participants seront tirés au sort et recevront chaque mois
un des jeux du TOP 10 pour leur ordinateur.

JOYSTICK Hebdo

TOP 10 / DVLM

**177, rue Saint Honoré
75001 PARIS**

SOMMAIRE

N°11 du 18 janvier 1989

4 JEUX... CRACK...!

Trucs, astuces, pokes, de RETURN TO GENESIS, GOTHIC, ELITE, AVENGER, THE VINDICATOR, MARAUDER, OVERLANDER, BIONIC COMMANDO, PSYCHO SOLDIER, HUMPHREY, FLYING SHARK, ATAX, BOMBUZAL, OPERATION WOLF, CHOPLIFTER, MY HERO, QUAZAR, ALTAIR, PLUTOS, MAD MIX GAME, ARTURA, SORCERY, QUADRALIEN, MARBLE MADNESS, KARNOV, PEUR SUR AMYTIVILLE, BOB WINNER, HOPPING MAD, PLATOON, SIDE ARMS, FER & FLAMME, MISSION SUICIDE, STRIP POKER 2+, THUNDER BLADE, ULTIMA IV, EAGLES, EQUINOX, GALIVAN. BIDOUILLE D'ENFER POUR SE FABRIQUER SON RESET SUR C64

10 DOSSIER

SAVAGE

Plan et Vies sur CPC

13 JOYSTICK SECOURS

Toutes vos questions et réponses à vos problèmes concernant les jeux

15 J'APPRENDS

JOYSTICK BREAKER : suite de votre jeu d'arcade

19 GAGNANTS DU CONCOURS TITUS

20 JEUX

25 K7 à gagner

21 ZE ROCKIN' ZOYSTICK

La nouvelle rubrique de GBD

22 ZOOM

Toutes les News...

28 CONCOURS UBI SOFT

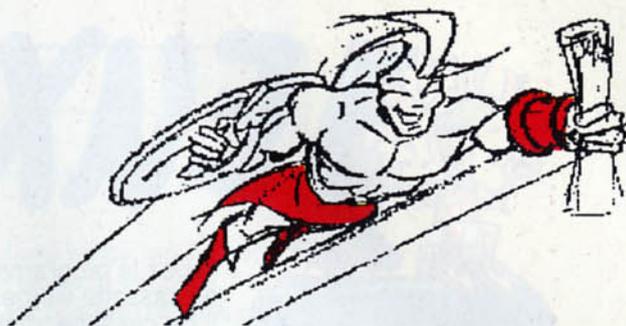
Participez et gagnez avec NIGHT HUNTER

29 J'ANNONCE

Vos P.A. classées

Ce numéro a été tiré à 62 000 exemplaires

Hello !



La photo de couverture est extraite d'un film en image de synthèse qui sera présenté à **IMAGINA 89**.

Pour votre plaisir et le nôtre, **JOYSTICK Hebdo** sera à Monte Carlo du 8 au 11 février 89 pour vous montrer toutes ces images en liberté.

TITAN, TITUS, Tant et Tant de réponses qui Tuent, la solution était facile, vous avez été nombreux à vous planter, mais il y a encore des survivants. Ceux qui ont perdu ne sont pas éliminés, ils retournent à la case départ, prennent le mini-poster, et s'inscrivent pour le concours **UBI SOFT**, qui va être saignant !

N'oubliez pas de voter pour le **HIT Parade Télé**, en remplissant le bulletin dans le journal, ou en vous branchant sur le minitel **FR3** code **DRE**.

La rédaction de **JOYSTICK Hebdo** tient à remercier tous les éditeurs, constructeurs, distributeurs et boutiques qui nous soutiennent et nous aident à faire le meilleur Hebdo de toute la galaxie.

Vie Infinies à tous !

Joy's team



GENIAAAAALL...!

Allez-y les Joystickeurs, on attend vos dessins

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: 1er trimestre 1989.



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**



Salut les Micromaniaks.

Encore plein de pages de listings, trucs et bidouilles cette semaine. Vous êtes Supers... CONTINUEZ et ne vous inquiétez pas. Si vous êtes l'auteur de vos bidouilles et si elles ne sont pas paru dans un autre magazine, elles paraîtront dans un de nos prochains numéros. Devant l'avalanche de ce que nous recevons, on a du mal à faire notre choix...! Alors aidez nous et profitez en pour nous dire et redire les trucs que vous souhaitez trouver, avec en plus un petit jugement sur votre Hebdo, et ça sera parfait. Cette semaine, les ST sont gâtés grâce à Gillus et à GL. On n'a pas voulu faire durer le plaisir, on a mis toutes leurs bidouilles en même temps! Un JACK'S POKE de taille cette semaine qui rapporte 3900 F. à :

Eric, Patrick FUNARO (600 F. à chacun), Cyrille, Gillus (400 F. à chacun), Jean-Michel SCHEWILLER, J.M, Stéphane, Christophe ESCOT-SEP, Thomas LAHAYE, CHENG GIA THAY (200 F. à chacun), GL (150 F.), M. de "la CHOCOLATERIE", Christophe GARCIA, Cédric TONDEUR, Ludovic, PIERQUET, Frédéric CARTON, Mickaël ZAJAC, Mehdi SPAETER, Thierry JOURET, Nicolas DUWEZ, Loïc MARTEL (50 F. à chacun)

A mercredi prochain.



DANIEL & DANIEL

JAMIGA

RETURN TO GENESIS

Voilà qui ne va pas faire plaisir aux AMIGA GAGA. Le programmeur de ce jeu s'appelle : **BACK Steve**. Comment...et alors??? Il a mis un **ST** dans son prénom!

Taper ce listing en ABASIC

```
REM De Jean-Michel SCHEWILLER
TOT=0
FOR N=2498568 TO 2500378 STEP 2
READ A$
A=VAL("&H"+A$)
TOT=TOT+A
POKEW N,A
NEXT N
IF TOT<>6808178 THEN PRINT "Erreur dans les DATAS":END
CHEAT=2498568
CALL CHEAT
```

```
DATA 43FA,009A,4240,2C79,0000,0004,4EAE,FE68
DATA 45FA,0096,2480,41FA,0094,227C,0003,0000
DATA 203C,0000,08A8,6126,41FA,000E,23C8,0003
DATA 0734,4EF9,0003,0024,33FC,FFFF,0005,9D4E
DATA 33FC,FFFF,0005,A79C,4EF9,0005,8014,45FA
DATA 0044,2489,45FA,0042,2480,2208,243C,0000
DATA 03ED,2C7A,0044,4EAE,FFE2,45FA,0024,2480
DATA 2200,243A,0020,263A,0020,2C7A,002C,4EAE
DATA FFD6,223A,000C,2C7A,0020,4EAE,FFDC,4E75
DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,646F,732E
DATA 6C69,6272,6172,7900,0000,0000,6466,303A
DATA 7365,6E74,0000
```

AMSTRAD

GOTHIK

Mais non...! Il n'a pas un sale caractère.

```
1 REM Vies infinies pour GOTHIK version Cassette de Patrick FUNARO
10 B=0:MEMORY &3000:FOR I=&BF00 TO &BF65:READ A:POKE I,A
20 B=B+A:NEXT:IF B=10072 THEN LOAD"gotthik1":CALL &BF20
30 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
40 DATA 197,229,245,6,246,237,120,254,0,40,6,241,225,193,195
50 DATA 0,0,243,42,15,191,34,57,0,33,52,191,34,146,1,24,235
60 DATA 205,76,63,42,57,0,34,15,191,243,33,0,191,34,57,0,251
70 DATA 195,0,62,33,108,123,54,195,35,54,66,35,54,191,195,68
80 DATA 97,254,5,40,27,254,7,40,23,254,9,40,19,254,13,40,15
90 DATA 254,24,40,11,254,25,40,7,197,33,16,127,195,112,123,62
```

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



ELITE

JOYSTICK Hebdo ne fait pas de Cartier. Elite est un MUST!

Tapez le listing puis sauvegardez le programme basic. Formatez une disquette vierge. Inserez votre disquette puis faites RUN. Ce programme genere un fichier SUPER.CDR sur votre disquette. Pour jouer: 1) Demarrer ELITE normalement. 2) Charger le fichier par l'option Disk puis load commander, name : SUPER vous aurez au moins: 4 missiles, 1 bombe energetique, laser frontal, écrans lateraux, laser arriere, ordinateur d'apontage, fuel, ECM, 10000 credits

' Elite + de J.M.	End
.	Data ffe,a7b6,f9b2,4eab,f7f1,d2f4,f3f3,5445,efa5,edaa,ebee,e9ff,ffe6,65e4
Do	Data 63ee,e1e1,dfdf,dddd,0dda,d9d9,d7d6,55d6,53d3,d1d0,cfce,cdcc,cbca,c9c8
Read A\$	Data c7c6,c5c4,c3c2,c1c0,bfbc,bdbb,bbba,b9b8,b7b6,b5b4,b3b2,b1b0,afae,adac
Exit If A\$=*****	Data abaa,a9a8,a7a6,a5a4,a3a2,a1a0,9f9e,9d9c,9b9a,9998,9796,9594,9392,9190
C\$=Mki\$(Val("&H"+A\$))	Data 8f8e,8d8c,8b8a,8988,8786,8584,8382,8180,7f7e,7d7c,7b7a,7978,7574,7372
B\$=B\$+C\$	Data 7372,7175,6f6f,6d6c,6b6a,6928,6775,6541,6362,6160,133f,2b39,5b3f,5958
Loop	Data 5756,5554,5350,5150,4f4e,4d4c,4b4a,4948,4746,4544,4342,4140,3f3e,3d3c
Open "o",#1;"super.cdr"	Data 3b3a,3938,3736,3534,3332,3130,2f2e,2d2c,2b2a,2928,2726,2524,2322,2120
Print #1;B\$;	Data 1f1e,1d1c,1b1a,1918,1716,1514,1312,1110,0f0e,0d0c,0b0a,0908,0706,0504
Close #1	Data 0302,0100,***

AMSTRAD

THE VINDICATOR

Bon, c'est facile, mais on se la fait quand même : VIN DIT K'TA PAS RAISON!

```

1 ' Vies, armement, bombes, temps illimités et Immunité
2 ' pour THE VINDICATOR version Cassette de Patrick FUNARO
10 DATA 243,33,27,128,1,66,1,17,0,128,125,237
20 DATA 79,237,95,174,235,174,235,119,35,19,11,120,177
30 DATA 32,242,175,237,79,33,44,128,17,44,144,1,49,1
40 DATA 237,176,33,50,160,34,81,144,195,44,144,33,68,160
50 DATA 17,96,0,237,83,20,1,1,80,0,237,176,195,172,127
60 DATA 58,0,16,254,247,40,55,254,209,40,23
70 DATA 62,61,50,217,11,62,61,50,180,5,62,1,50,17
80 DATA 30,62,42,50,64,14,195,0,128,62,61,50,33,29
90 DATA 62,194,50,158,38,62,61,50,235,29,62,1,50,200
100 DATA 10,62,1,50,0,9,195,0,128,62,61,50,249,18,62
110 DATA 62,50,47,24,62,1,50,14,6,195,0,128
120 MODE 1: FOR A=40960 TO 41107: READ B: POKE A,B: NEXT
130 ' Premier tableau
140 POKE 41040,0:POKE 41045,0:POKE 41050,0:POKE 41055,0
150 ' Second tableau
160 POKE 41063,0: POKE 41068,58: POKE 41073,0
170 POKE 41078,0: POKE 41083,0
180 ' Troisième tableau
190 POKE 41091,0: POKE 41096,201: POKE 41101,0
200 PRINT: INPUT "Insérez la cassette ... <RETURN>";OK$
210 MODE: MEMORY 16383: CALL 48439: LOAD"!",&8000
220 CALL 40960

```

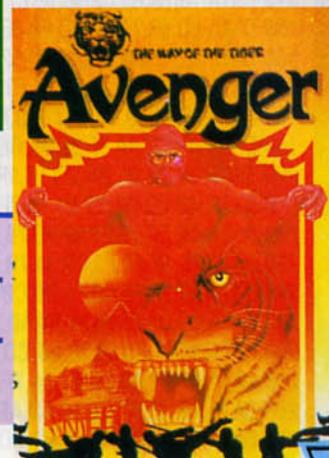


AVENGER

```

1 REM Energie illimitée
2 REM Pour AVENGER
10 DATA 174,6,173,175,37,191,260,174
20 DATA 5,37,194,260,37,218,260,174
30 DATA 5,138,198,138,179,138,152,174
40 DATA 9,138,199,174,13,138,180,37
50 DATA 170,250,125,174,58,138,6,174
60 DATA 5,146,22,213,165,5,167,5
70 DATA 178,69,9,98,5,9,146,69
80 DATA 9,237,229,69,213,247,243,54
90 DATA 197,213,8,243,55,197,243,60
100 DATA 197,213,8,243,61,197,205,197
110 DATA 221,213,224,167,5,194,69,9
120 DATA 154,5,237,229,221,213,251,167
130 DATA 222,194,260,260,162,22,7,207
140 DATA 213,252,167,7,194,142,197,162
150 DATA 157,7,194,145,197,162,225,7
160 DATA 207,21,246,167,18,194,148,197
170 DATA 162,240,7,207,21,252,81,166
180 DATA 7,81,240,7,81,62,7,174
190 DATA 178,146,23,30,146,49,30,146
200 DATA 81,30,81,153,51
210 POKE 53280,6
220 PRINT CHR$(5)CHR$(147) "Patience..."
230 FOR A=49152 TO 49308: READ B: C=C+B
240 POKE A,(B-5): NEXT
250 IF C<>21107 THEN PRINT "ERREUR DATA":END
260 PRINT CHR$(147)CHR$(131)"PAS D'ERREUR-
INSEREZ AVENGER"
270 INPUT "... PUIS TAPPEZ <RETURN>";OK$
280 SYS 49152

```



BIONIC COMMANDO

Moi, si j'étais Commando, je n'accepterai pas que Bio me fasse ça!

```

10 * Vies infinies BIONIC COMMANDO version Disquette de Cyrille et Eric
20 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,6:INK 2,18:OUT &FA7E,1:FOR I=&9D8B TO
&9D8B+862:READ A$:X=X+VAL("&*+A$"):POKE I,VAL("&*+a$"):NEXT:POKE &9D8A,&F3:FOR i=&BF00
TO &BF00+23:READ a$:POKE i,VAL("&*+a$"):NEXT
30 IF X<>99107 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
40 CALL &9D8A
50 DATA DD,21,A8,A0,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,7A,A0,5D,CD,BF,9F,21,78,A0
60 DATA 35,CA,A0,9E,21,79,A0,35,20,17,21,43,9C,AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1
70 DATA F1,3C,FE,10,20,F0,CD,38,9F,DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,23,DD,4E,00,DD,23
80 DATA DD,46,00,DD,23,DD,7E,00,32,6C,9E,DD,23,DD,7E,00,32,56,9E,DD,23,DD,7E,00
90 DATA 32,5D,9E,32,6F,9E,DD,23,DD,7E,00,32,95,9E,DD,23,DD,7E,00,32,96,9E,DD,23
100 DATA 22,70,A0,ED,43,6E,A0,E5,21,00,00,59,50,A7,06,09,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D
110 DATA 10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,10,F9,22,73,A0,43,E1,78,32,72,A0,B7,28,07,C5
120 DATA CD,40,9F,C1,10,F9,ED,5B,73,A0,7A,B3,28,0D,ED,53,75,A0,CD,40,9F,21,FF,FF
130 DATA 22,75,A0,2A,70,A0,ED,5B,6E,A0,06,00,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B
140 DATA 1B,7A,B3,C2,5B,9E,E1,D1,06,00,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,6D,9E
150 DATA ED,4B,70,A0,ED,5B,6E,A0,21,00,00,0A,C5,4F,06,00,09,C1,03,1B,7A,B3,C2,86
160 DATA 9E,11,00,00,A7,ED,52,C2,B5,9E,C3,A0,9D,CD,F5,9F,21,10,A4,11,00,00,01,00
170 DATA 04,ED,00,31,F8,BF,F3,C3,00,BF,CD,A9,9F,F3,21,BB,9E,AF,77,2B,7C,B5,C2,BC
180 DATA 9E,21,38,9F,AF,77,23,7C,FE,C0,20,F8,1E,FF,3E,07,0E,3B,CD,1A,9F,3E,05,0E
190 DATA 0A,CD,1A,9F,3E,0A,0E,0F,CD,1A,9F,01,E2,04,CD,14,9F,3E,05,0E,05,CD,1A,9F
200 DATA 3E,0A,0E,0F,CD,1A,9F,01,C4,09,CD,14,9F,1D,20,D5,21,0F,9F,11,00,00,01,05
210 DATA 00,ED,00,C7,01,89,7F,ED,49,0B,78,B1,20,FB,C9,06,F4,ED,79,06,F6,ED,78,F6
220 DATA C0,ED,79,E6,3F,ED,79,06,F4,ED,49,06,F6,4F,F6,80,ED,79,ED,49,C9,FB,06,0A
230 DATA 76,10,FD,F3,C9,3A,7B,A0,C6,C1,4F,3A,7A,A0,47,CD,6C,9F,D2,B8,9E,3A,7B,A0
240 DATA 3C,32,7B,A0,FE,09,C0,E5,AF,32,7B,A0,3A,7A,A0,3C,32,7A,A0,5F,CD,BF,9F,E1
250 DATA C9,D5,E5,79,32,88,A0,32,8A,A0,78,32,86,A0,01,7E,FB,21,84,A0,1E,09,CD,FC
260 DATA 9F,E1,ED,5B,75,A0,CD,1C,A0,E5,CD,38,A0,E1,D1,3A,7D,A0,FE,40,20,0E,3A,7E
270 DATA A0,FE,00,20,07,3A,7F,A0,B7,C0,37,C9,A7,C9,01,7E,FB,3E,08,CD,53,A0,CD,38
280 DATA A0,3E,07,CD,53,A0,AF,CD,53,A0,18,10,01,7E,FB,3E,0F,CD,53,A0,AF,CD,53,A0
290 DATA 7B,CD,53,A0,3E,08,CD,53,A0,CD,38,A0,3A,7D,A0,E6,20,28,F1,C9,C5,01,7E,FA
300 DATA 3E,01,ED,79,06,02,11,00,00,1B,7A,B3,20,FB,10,F6,C1,C9,01,7E,FA,AF,ED,79
310 DATA C9,7E,CD,53,A0,23,1D,20,F8,C9,0C,7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,0B,A0,E6,20,20
320 DATA F1,C9,0C,ED,78,77,0D,23,1B,ED,78,F2,1C,A0,E6,20,C8,7A,B3,C2,15,A0,0C,ED
330 DATA 78,0D,ED,78,F2,2D,A0,E6,20,C2,29,A0,C9,21,7D,A0,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED
340 DATA 78,0D,77,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,F5,F5,ED,78,87,30,FB,87
350 DATA 30,03,C3,B8,9E,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00,20,FC,F1,C9,03,00,00,00,00,00
360 DATA 00,00,FF,FF,00,08,02,00,00,05,B4,36,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
370 DATA 2A,FF,28,43,29,20,31,39,38,37,20,41,50,50,4C,45,42,59,20,41,53,53,4F,43
380 DATA 49,41,54,45,53,01,11,00,C0,00,40,94,DA,02,F1,EB,00,59,00,14,CC,74,B6,6A
390 DATA DE,00,80,00,1C,9A,A4,B8,31,3F,10,A4,00,04,F8,E2,22,17,64,00,04,A7,50,73
400 DATA 60,A9,7F,6A,A7,54,00,01,1F,BB,85,6F,56,68,55,CB,02,76,FB,2C,22,3A,alkatraz!
410 DATA 21,03,0F,36,7F,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
    
```



PSYCHO SOLDIER



```

1 REM Vies illimitées
2 REM pour PSYCHO SOLDIER
10 DATA 5,37,91,250,77,174,37
20 DATA 146,89,8,174,7,146
30 DATA 91,8,146,57,15,174
40 DATA 64,146,56,15,109,243
50 DATA 37,213,101,77,82,85
60 DATA 174,170,146,13,237,81
70 DATA 5,135
80 READ X: FOR A=541 TO 578
90 READ B:POKE A,(B-X):C=C+B:NEXT
100 IF C<>3916 THEN 120
110 POKE 157,128: SYS 541
120 PRINT "ERREUR DANS LES DONNEES"
    
```

MSX

HUMPHREY

```

1 REM Immunité bestioles, mouches,
2 REM électricité. Choix du tableau
3 REM pour HUMPHREY
10 DATA 248,54,53,247,210,34,139,38,165
20 DATA 145,22,5,5,6,5,69,210,97
30 DATA 5,210,260,138,210,230,5,38,5
40 DATA 69,6,149,167,202,234,210,233,210
50 DATA 232,5,230,124,40,198,16,125,182
60 DATA 37,247,210,236,5,67,29,55,132
70 DATA 92,55,250,99,67,200,55,44,116
80 DATA 67,210,55,32,127,67,161,55,33
90 DATA 127,67,219,55,34,127,38,104,258
100 DATA 22,161,219,6,17,5,242,181,200
110 DATA 196,140,67,5,259,45,61,6,180
120 DATA 55,164,130,180,206
130 CLS: FOR A=64777 TO 64878: READ B
140 POKE A,B-5: NEXT A
150 INPUT "Tableau (0-39):";T
160 POKE 64868,T: CLS
170 PRINT "Introduisez la cassette et"
180 INPUT "appuyez <PLAY> puis"
<RETURN>";OK$
190 SCREEN 2,2: COLOR 5,5,1: CLS
200 CLEAR 1,34299: BLOAD"cas:humphr
210 BLOAD"cas:todo
220 DEFUSR=64777: A=USR(0)
    
```

SPECTRUM

OVERLANDER

```

1 REM Vies, fuel, argent illimités
2 REM pour OVERLANDER sur
3 REM SPECTRUM 48 K
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7
20 CLS: CLEAR 24999: POKE 23658,8
30 PRINT "Introduisez la cassette"
40 PRINT "Appuyez la touche <PLAY>";

50 INPUT " et tapez <RETURN>";OK$
60 LOAD "SCREEN$: LOAD "CODE
70 LOAD "CODE: CLS: LOAD "CODE
80 POKE 31313,0: POKE 26103,167
90 POKE 45803,94: POKE 45804,38
100 RANDOMIZE USR 63488
    
```

MARAUDER

Quoi...Ta Rauder?

```

10 REM 255 vies sur MARAUDER Disquette de Cyrille, Eric et Stéphane
20 MODE 0: BORDER 0: FOR d=0 TO 15: READ a$: INK d, VAL("&"+a$): NEXT
30 DATA 0,1a,b,2,1,18,4,6,d,12,f,9,16,7,14,5
40 OUT &FA7E,1: READ A$
50 WHILE a$ <> "hounga": s=VAL("&"+a$): POKE &95A4+i, s: READ a$: z=z+s: i=i+1: WEND
60 POKE &95A3, &F3: IF z < 104624 THEN PRINT "M.... ERREUR DANS LES DATAS": END
70 FOR i=&A000 TO &A017: READ a$: POKE i, VAL("&"+a$): NEXT: CALL &95A3
80 DATA DD,21,F5,98,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00
90 DATA DD,23,22,C7,98,5D,CD,0B,98,21,C4,98
100 DATA 35,CA,D2,96,21,C5,98,35,20,17,21,73
110 DATA 94,AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1
120 DATA F1,3C,FE,10,20,F0,CD,84,97,21,C6,98
130 DATA 35,20,13,AF,01,00,00,F5,E5,CD,32,BC
140 DATA E1,F1,3C,FE,10,20,F1,CD,84,97,DD,6E
150 DATA 00,DD,23,DD,66,00,DD,23,DD,4E,00,DD
160 DATA 23,DD,46,00,DD,23,DD,7E,00,32,9E,96
170 DATA DD,23,DD,7E,00,32,88,96,DD,23,DD,7E
180 DATA 00,32,8F,96,32,A1,96,DD,23,DD,7E,00
190 DATA 32,C7,96,DD,23,DD,7E,00,32,C8,96,DD
200 DATA 23,22,BC,98,ED,43,BA,98,E5,21,00,00
210 DATA 59,50,A7,06,09,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB
220 DATA 1D,10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,10,F9
230 DATA 22,BF,98,43,E1,78,32,BE,98,B7,28,07
240 DATA C5,CD,8C,97,C1,10,F9,ED,5B,BF,98,7A
250 DATA B3,28,0D,ED,53,C1,98,CD,8C,97,21,FF
260 DATA FF,22,C1,98,2A,BC,98,ED,5B,BA,98,06
270 DATA 00,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77
280 DATA 2B,1B,7A,B3,C2,8D,96,E1,D1,06,00,7E
290 DATA EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,9F
300 DATA 96,ED,4B,BC,98,ED,5B,BA,98,21,00,00
310 DATA 0A,C5,4F,06,00,09,C1,03,1B,7A,B3,C2
320 DATA B8,96,11,00,00,A7,ED,52,C2,01,97,C3
330 DATA B9,95,CD,41,98,01,8C,7F,21,57,AE,11
340 DATA 00,7D,D9,31,FF,9F,F3,C3,00,A0,2A,30
350 DATA 95,26,00,11,73,94,29,19,4E,23,46,AF
360 DATA C5,F5,CD,32,BC,F1,C1,3C,FE,10,20,F4
370 DATA C9,CD,F5,97,F3,21,07,97,AF,77,2B,7C
380 DATA B5,C2,08,97,21,84,97,AF,77,23,7C,FE
390 DATA C0,20,F8,1E,FF,3E,07,0E,3B,CD,66,97
400 DATA 3E,05,0E,0A,CD,66,97,3E,0A,0E,0F,CD
410 DATA 66,97,01,E2,04,CD,60,97,3E,05,0E,05
420 DATA CD,66,97,3E,0A,0E,0F,CD,66,97,01,C4
430 DATA 09,CD,60,97,1D,20,D5,21,5B,97,11,00
440 DATA 00,01,05,00,ED,00,C7,01,89,7F,ED,49
450 DATA 0B,78,B1,20,FB,C9,06,F4,ED,79,06,F6
460 DATA ED,78,F6,C0,ED,79,E6,3F,ED,79,06,F4
470 DATA ED,49,06,F6,4F,F6,80,ED,79,ED,49,C9
480 DATA FB,06,0A,76,10,FD,F3,C9,3A,C8,98,C6
490 DATA C1,4F,3A,C7,98,47,CD,B8,97,D2,04,97
500 DATA 3A,C8,98,3C,32,C8,98,FE,09,C0,E5,AF
510 DATA 32,C8,98,3A,C7,98,3C,32,C7,98,5F,CD
520 DATA 0B,98,E1,C9,D5,E5,79,32,D5,98,32,D7
530 DATA 98,78,32,D3,98,01,7E,FB,21,D1,98,1E
540 DATA 09,CD,48,98,E1,ED,5B,C1,98,CD,68,98
550 DATA E5,CD,84,98,E1,D1,3A,CA,98,FE,40,20
560 DATA 0E,3A,CB,98,FE,80,20,07,3A,CC,98,B7
570 DATA C0,37,C9,A7,C9,01,7E,FB,3E,08,CD,9F
580 DATA 98,CD,84,98,3E,07,CD,9F,98,AF,CD,9F
590 DATA 98,18,10,01,7E,FB,3E,0F,CD,9F,98,AF
600 DATA CD,9F,98,7B,CD,9F,98,3E,08,CD,9F,98
610 DATA CD,84,98,3A,CA,98,E6,20,28,F1,C9,C5
620 DATA 01,7E,FA,3E,01,ED,79,06,02,11,00,00
630 DATA 1B,7A,B3,20,FB,10,F6,C1,C9,01,7E,FA
640 DATA AF,ED,79,C9,7E,CD,9F,98,23,1D,20,F8
650 DATA C9,0C,7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,57,98
660 DATA E6,20,20,F1,C9,0C,ED,78,77,0D,23,1B
670 DATA ED,78,F2,68,98,E6,20,C8,7A,B3,C2,61
680 DATA 98,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,79,98,E6,20
690 DATA C2,75,98,C9,21,CA,98,ED,78,FE,C0,38
700 DATA FA,0C,ED,78,0D,77,23,3E,05,3D,20,FD
710 DATA ED,78,E6,10,20,E9,C9,F5,F5,ED,78,87
720 DATA 30,FB,87,30,03,C3,04,97,F1,0C,ED,79
730 DATA 0D,3E,05,3D,00,20,FC,F1,C9,03,00,00
740 DATA 00,00,00,00,00,FF,FF,00,04,02,03,00
750 DATA 00,07,92,2B,00,00,00,00,00,4C,00,00
760 DATA 00,C1,02,C9,2A,FF,28,43,29,20,31,39
770 DATA 38,37,20,41,50,50,4C,45,42,59,20,41
780 DATA 53,53,4F,43,49,41,54,45,53,00,08,00
790 DATA C0,00,40,0D,E4,65,66,79,00,01,00,7F
800 DATA 4D,07,17,CC,B7,00,C0,00,40,42,68,72
810 DATA DA,07,hounga
820 REM Remplacer FF par le choix du tableau
830 DATA 21,09,03,36,FF,21,04,03,36,FF,21,92
840 REM Remplacer 00 par le nombre de bombes
850 DATA 17,36,00,C3,48,43,00,00,00,00,00,00
860 DATA 00,00,00,C3,48,43
    
```



OVERLANDER

```

1 ' Vie, armement, essence, argent infinis
2 ' Pour OVERLANDER version Casette de Patrick FUNARO
3 ' (supprimer la ligne correspondant à l'option non désirée)
10 DATA 62,61,50,21,26,62,61,50,64,6
20 DATA 62,205,50,213,5,62,237,50,227,34
30 DATA 50,96,33,62,48,50,229,34,195,128,227
40 MODE 1: FOR A=48896 TO 48926: READ B
50 POKE A,B: C=C+B: NEXT
60 IF C <> 2760 THEN PRINT "ERREUR !!!!": END
    
```

```

70 POKE 48897,0: ' Vies
80 POKE 48907,58: ' Essence
90 POKE 48912,62: POKE 48920,24: ' Argent
100 POKE 48902,0: ' Armement
110 INPUT "Insérez la cassette ...":OK$
120 CALL 48439: MEMORY 16383: MODE 1
130 LOAD "!":41984: POKE 42065,0
140 POKE 42066,191: CALL 41984
    
```

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

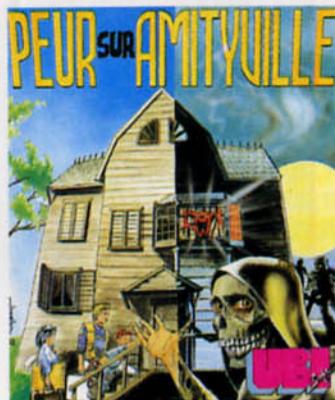
AMSTRAD

KARNOV

Au niveau 9 (c'est à dire le dernier) quand tu es arrivé devant les cinq miroirs, place l'échelle avec les deux miroirs du milieu sur le plus haut miroir, tire entre le socle et le miroir. Ensuite descend de l'échelle et le parchemin descendra. Attention, cette opération se fait sans que le sorcier n'arrive ou n'apparaisse.

(M. de "la CHOCOLATERIE")

PEUR SUR AMYTIVILLE



Quand on doit lire un grimoire: allez dans la bibliothèque faire "prendre grimoire" puis immédiatement après faire "sud". Après faire "lis grimoire".

(Christophe GARCIA)

BOB WINNER

Pour avoir des vies infinies :
POKE 27150,69
POKE 27151,93
Relancement en cas d'interruption:
CALL &3D00
(Cédric TONDEUR)

Pour avoir des vies infinies :
POKE &4355,&A7

Pour avoir l'invulnérabilité :
POKE &5CD3,&C9
POKE &61CB,&C9

PLATOON

Pour avoir des vies infinies :
POKE &999,&3C

SIDE ARMS

Pour avoir des vies infinies :
POKE &68C,&C9

FER & FLAMME

Lors de la création d'une équipe, mettez 1 en force à votre personnage (quelque soit sa classe) puis continuez comme habituellement. Lors du jeu, il vous suffira de faire dormir chaque personnage environ 20 minutes, pour que leurs forces se retrouvent à 20.

(Ludovic PIERQUET)

AMIGA

MISSION SUICIDE

Après apparition à l'écran de la page de présentation, appuyer sur le bouton feu du joystick ou sur le bouton gauche de la souris, appuyer sur la touche F2 pendant tout le temps du chargement du "Level" (sans la maintenir enfoncer mais toujours en appuyant dessus rapidement). Ainsi le jeu se déroulera un peu plus lentement et on pourra mieux voir les obstacles et les ennemis arrivés.

(Frédéric CARTON)

STRIP POKER 2+

Ce truc permet de modifier l'ordre des images de la fille qui se déshabille. Il faut taper sous CLI les commande DOS suivantes :
copy STRIPPOKER :
nomdelafille. profile to ram:
copy c/ed to ram:
cd ram:
ed nomdelafille.profile.
Ceci permet de mettre en mémoire le fichier "nomdelafille .profil" et l'éditeur DOS "ed". Un écran apparait où est lisible 6 lignes.
nomdelafille/nomdelafillechiffre. cp

"nomdelafillechiffre.cp" est un nom d'image.

"chiffre" est 1 quand la fille est habillée entièrement

2 quand la fille a enlevé son premier vêtement

3 quand la fille a enlevé son deuxième

4 quand la fille a enlevé son troisième

5 quand la fille a enlevé son quatrième

6 quand elle est nue comme un ver

En vous déplaçant dans le texte avec les flèches vous pouvez modifier les chiffres et donc l'ordre des images. Vous pouvez même les faire apparaître plusieurs fois!!!

Une fois ceci terminé tapez la touche ESC puis X et RETURN. Pour sauvegarder le tout tapez: copy ram:nomdelafille.profile to STRIPPOKER, puis faites un "reset". A vous de jouer et de déguster!!! (Mickaël ZAJAC)

THUNDER BLADE



Pour le premier stage, premier niveau, il faut monter le plus haut possible (joystick en arrière) et rester le plus à gauche possible pour passer sans dommage. Pour tous les niveaux, ne jamais rester à la même place (aller de droite à gauche sans arrêt). (Mehdi SPAETER)

APPLE IIE GS

ULTIMA IV

Pendant les déplacements sur la surface de Brittonia, mettez la face et cherchez un coffre,

vous pourrez alors vous remplir les poches, car les pièces d'or sont illimitées. Pour revenir à la normale, remettez la face Brittonia et déplacez-vous. (Tierry JOURET)

COMMODORE

EAGLES

Pour avoir des vies infinies :
POKE 46481,44
POKE 46515,96
POKE 46536,44
POKE 46570,96

EQUINOX

Pour avoir :
-Tir infini :
POKE 11157,234
POKE 11158,234
- Nombre de vies :
POKE 21664,Nb
POKE 2900,Nb

GALIVAN

Pour avoir des vies infinies:
POKE 30602,234
POKE 30603,234
POKE 30604,234
SYS 12288

BIDUILLE D'ENFER pour C64

Le bouton de reset pour C64. Ca va vous coûter très cher en pièces détachées, environ 15 balles pour les moins futés d'entre vous. JOYSTICK Hebdo vous donne le plan. Maintenant! Prendre une fiche style DIN, mais avec 6 pins. Oul, je sais, des pins, des bits, ça vous fait encore rire! Un petit bouton poussoir qui puisse entrer dans l'arrière de la prise, à la place du cable habituel. Ouvrir la prise. Relier respectivement la pin centrale et la pin 2 en partant du détrompeur, en regardant du côté soudures et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre normale, à chacune des broches du bouton poussoir. Il y en a deux. Refermer le tout en ayant soin de couper un peu

le haut du plastique de la prise, afin que le bouton poussoir laisse apparaître sa jolie tête. Mettre la rondelle et l'écrou fournis sur le poussoir, serrer et admirer votre oeuvre. Maintenant courez vite brancher ça dans l'arrière de votre C64, dans le trou correspondant, celui qui est libre encore, près du branchement du lecteur de disquettes et de la prise moniteur. Chargez un programme dans lequel vous voulez poker, attendez que ça tourne, et appuyez sur votre bouton RESET!... CHAZZAM!!! Si ça fait ce bruit là, vous avez perdu! Normalement, vous devez vous retrouver à la case départ, là où il est possible d'écrire par exemple Poke 25654, 13 puis Poke 35,0 puis.... etc... Vous pomez donc les instructions données dans votre JOYSTICK Hebdo préféré. A ceux qui n'ont rien compris, je dis et je redis qu'il est également possible de poker des instructions que vous avez lues dans d'autres canards. Ça peut marcher, peut être! Une fois que tout est poké, il n'y a plus qu'à taper SYS 64738 et c'est reparti pour un autre reset! Mais non, ne tapez pas cette valeur! C'est une blague! Tapez la SYS correspondant aux pokes que vous avez rentrés. Et, Banzai, vie infinie!



SEGA

CHOPLIFTER

Pendant l'écran titre, faire : haut, bas, gauche, droite. Appuyez sur le bouton 1 et refaire haut, bas, gauche, droite et vous pourrez ainsi choisir votre round. (Nicolas DUWEZ).

MY HERO

Pour gagner une vie sautez par dessus les lanceurs de couteaux

et leur donner un coup de poing. Pour battre mohican et gagner 2 vies, mettre le levier en haut et appuyez sur 2 (coup de pied en haut) si vous faites un seul autre coup, vous ne gagnez pas 2 vies. (Loïc MARTEL).

ATARI

FLYING SHARK

Pour avoir des vies et bombes infinies, prendre un éditeur de secteurs et rechercher dans le fichier .PRG les octets 044700013C3C0002 et remplacer par 4E714E713C3C0002 puis rechercher les octets 6626047900010000770C661C puis remplacer par 6626600600010000770C601C par la suite rechercher 044700016B243C3C et remplacer par 4E714E716B243C3C et encore rechercher 6D18047900010000770A remplacer par 6D18600600010000770A et pour la fin rechercher 6D20047900010000770A et remplacer par 6D20600600010000770A. (Gillus)

ATAX

Pour avoir des vies infinies, il suffit de prendre un éditeur de secteur et de rechercher dans le fichier .PRG, les octets : 5379000151CC et de les remplacer par : 6004000151CC. Ensuite rechercher : 301633FCFFFF00003832 et les remplacer par : 3016600EFFFF00003832. (Gillus)

BOMBUZAL

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et rechercher les octets : 535566000006 et les remplacer par : 4E7166000006. (Gillus)

OPERATION WOLF

Pour avoir de l'énergie infinie, prendre un éditeur de secteurs et rechercher les octets : 53790002D70A remplacez les tous par : 60040002D70A

55790002D70A remplacez les tous par : 60040002D70A

59790002D70A remplacez les tous par : 60040002D70A

0479000C0002D70A remplacez les tous par : 047900000002D70A

047900140002D70A remplacez les tous par : 047900000002D70A

Toutes ces modifications sont à effectuer sur la disquette numéro 1. P.S: Il y a un paquet de modifications donc faites les sur une sauvegarde. (Gillus)

QUAZAR

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et rechercher dans le fichier .PRG les octets : 532800016000000E et remplacez les 3 trouvés par : 600200016000000E. Pour avoir du fuel infini, chercher les octets : 53886000FFE8 et les remplacés par : 4E716000FFE8. (Gillus)

ALTAIR

Pour avoir des vies infinies. Prendre un éditeur de secteurs et rechercher les octets : 53104E755279 et les remplacer par 4E714E755279. Pour des missiles infinis, chercher les octets : 6100ECFE5379 et les remplacer par 6100ECFE6004. Voilà maintenant éclatez vous comme des bêtes ! (Gillus)

PLUTOS

Pour avoir des vies infinies. Prendre un éditeur de secteurs et rechercher les octets : 67165379 et les remplacer par 67166004. Vous en trouverez 2, il faudra changer les deux pour disposer des vies pour les deux joueurs. Pour du fuel (énergie) infini chercher : 0C790021 et les remplacer par 33FC0100 deux fois aussi. (Gillus)

MAD MIX GAME

Pour avoir des vies infinies. Prendre un éditeur de secteurs et rechercher les octets 33FC0003 et les remplacer par 33FC00FF. Cette bidouille brouille la première et la dernière ligne, mais la fenêtre de jeu est claire.

GROWTH

Vies infinies Prendre un éditeur de secteurs rechercher 33FC000A00014E18537900014E66 remplacer par 33FC000A00014E18600400014E66 puis rechercher 537900014E660C79 et remplacer par 600400014E660C79. (Gillus)

ARTURA

Vies infinies. Prendre un éditeur de secteurs et rechercher dans le fichier "DEMO1.DAT" les octets : 536800000C68 et le remplacer par : 600200000C68. (GL)

SORCERY +

Vies infinies. Prendre un éditeur de secteurs et rechercher dans le fichier "SORC.PRG" les octets : 533900007B52 par 600400007B52. (GL)

QUADRALIEN

Energie infinie . Prendre Mutil dans "Q" à l'offset FD16 et remplacer 81098109 par 60021234. (GL)

SPECTRUM

MARBLE MADNESS

Bouteilles et temps infinies :
POKE 31484,0
POKE 35069,0
POKE 35070,0
Vies infinies :
POKE 31288,0
POKE 35091,0
POKE 35092,0

BIONIC COMMANDO

Pour avoir les vies infinies :
POKE 34690,0

KARNOV

Pour avoir les vies infinies :
POKE 32972,0
Pour avoir l'invulnérabilité :
POKE 37149,201

TRUCS



DOSSIER SPECIAL AMSTRAD CPC

SAVAGE

Les codes d'accès pour avoir des vies infinies supplémentaires : pour la deuxième partie, tapez "SABATTA". (SOBQTTQ pour les possesseurs de claviers AZERTY). pour la troisième partie, tapez "FERGUS".

Première partie :
A partir du monstre 2, garder les éclairs jusqu'à la fin. Pour abattre le monstre 1 sans perdre d'énergie, attendre qu'il ait fait ses 2 bonds en avant, se coller à lui puis tirer en avançant. Pour abattre le monstre 2, rester sur le pas de porte (idem pour les monstres 4 et 5). Pour le monstre 3, rester sur la marche.

Troisième partie
Les bulles contenant les vampires bleus explosent d'elles-mêmes au bout de quelques instants. Les chaudrons redonnent de l'énergie. Il faut posséder les 4 couronnes pour finir le jeu. Les étoiles sont indestructibles. Le monstre rouge, s'il est abattu, donne une vie en plus. (Thomas LAHAYE)

SAVAGE I

```
10 REM Vies infinies pour SAVAGE partie I version K7
15 REM de Christophe ESCOT-SEP
20 MEMORY &9FFF:LOAD"LEVEL1!",&A000
30 POKE &A0E2,&C1:POKE &A0E3,&A1
40 FOR I=0 TO 7:READ A$
50 POKE &A1C1+I,VAL("&"+A$):NEXT
60 CALL &A000
70 DATA 3E,FF,32,3C,3,C3,00,01
```

SAVAGE I

Version Casette
Vies infinies et invulnérabilité :
POKE &D3A,&C3

SAVAGE II

Version Casette
Vies infinies :
POKE &82E,&A7:POKE &D45,&A7
POKE &DF2B,&A7
Energie infinie :
POKE &818,&A7:POKE &D45,&A7
POKE &DF2B,&A7
Suppression des ennemis :
POKE &4AA,&01

C'est pas vrai ça. V'là que le boss me frappe pour mettre les codes de la version Commodore.
PFFFUHHFFF!!!
Bah! Les v'là
1er : SABATTA
2ème : PORSCHE

SAVAGE II

```
10 REM Vies infinies pour SAVAGE partie II version K7
15 REM de Christophe ESCOT-SEP
20 MEMORY &9FFF:LOAD"LEVEL2!",&A000
30 POKE &A0E2,&C1:POKE &A0E3,&A1
40 FOR I=0 TO 7:READ A$
50 POKE &A1C1+I,VAL("&"+A$):NEXT
60 CALL &A000
70 DATA 3E,FF,32,B1,26,C3,00,01
```

SAVAGE III

Version Casette
Vies infinies :
POKE &E72A,&A7
Energie infinie :
POKE &E774,&A7
Suppression des ennemis :
POKE &5B18,&C9

SAVAGE III

```
10 REM Vies infinies pour SAVAGE partie III version K7
15 REM de Christophe ESCOT-SEP
20 MEMORY &9FFF:LOAD"LEVEL3!",&A000
30 POKE &A0E2,&C1:POKE &A0E3,&A1
40 FOR I=0 TO 7:READ A$
50 POKE &A1C1+I,VAL("&"+A$):NEXT
60 CALL &A000
70 DATA 3E,FF,32,00,0D,C3,00,01
```

SAVAGE I

```
1 REM Vies infinies SAVAGE partie I version Disquette
2 REM d'Eric
10 MODE 2:PRINT"SAVAGE PARTIE 1"
20 PRINT:PRINT"Inserez la face A puis pressez une touche":CALL &BB06
30 LOAD"loader2.bin"
40 POKE &A0B1,0:POKE &A0B2,&A1
50 FOR I=&A100 TO &A107:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT I
60 DATA 3E,FF,32,3C,03,C3,00,01:CALL &A000
```

SAVAGE II

```
1 REM Vies infinies SAVAGE partie II version Disquette
2 REM d'Eric
10 MODE 2:PRINT "SAVAGE PARTIE 2"
20 PRINT:PRINT"Inserez la face B puis pressez une touche":CALL &BB06
30 LOAD"loader.bin"
40 POKE &A0B1,0:POKE &A0B2,&A1
50 FOR I=&A100 TO &A107:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT I
60 DATA 3E,3C,32,63,0D,C3,00,01:CALL &A000
```

SAVAGE III

```
1 REM Vies infinies SAVAGE partie III version Disquette
2 REM d'Eric
10 MODE 2:PRINT "SAVAGE PARTIE 3"
20 PRINT:PRINT"Inserez la face B puis pressez une touche":CALL &BB06
30 LOAD"loader2.bin"
40 POKE &A0B1,1:POKE &A0B2,&A1
50 FOR I=&A101 TO &A10E:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT I
60 DATA 21,3C,08,36,3E,23,36,FF,23,36,00,C3,00,01:CALL &A000
```

SAVAGE I

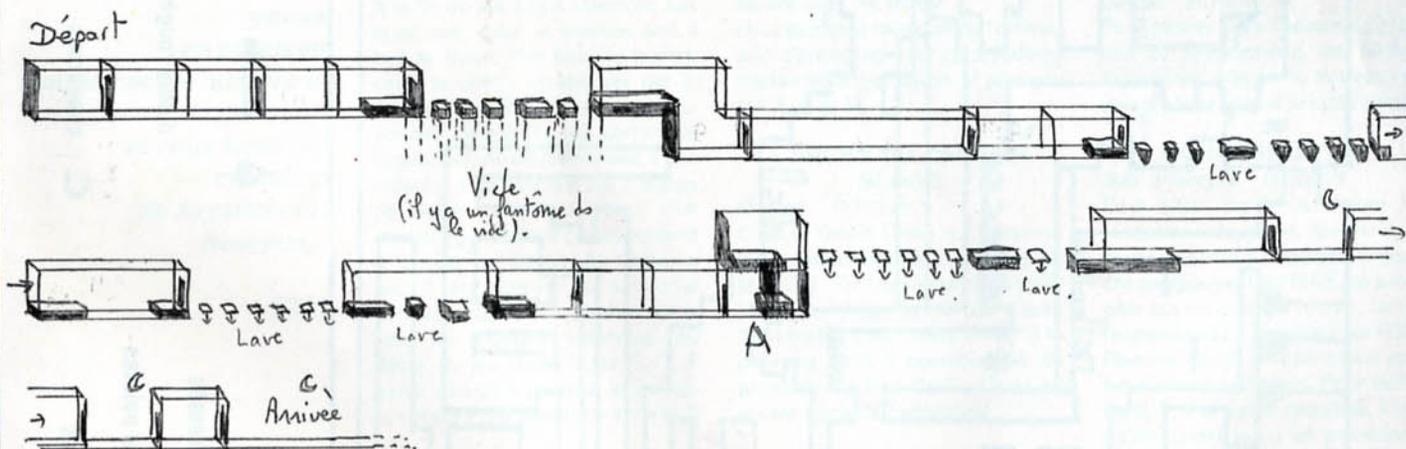
Version disquette :
POKE &033C,&FF
(Eric)

SAVAGE II

Version disquette :
POKE &0D63,&3C
(Eric)

SAVAGE III

Version disquette :
POKE &083C,&3E
POKE &083D,&FF
POKE &083E,&00
(Eric)

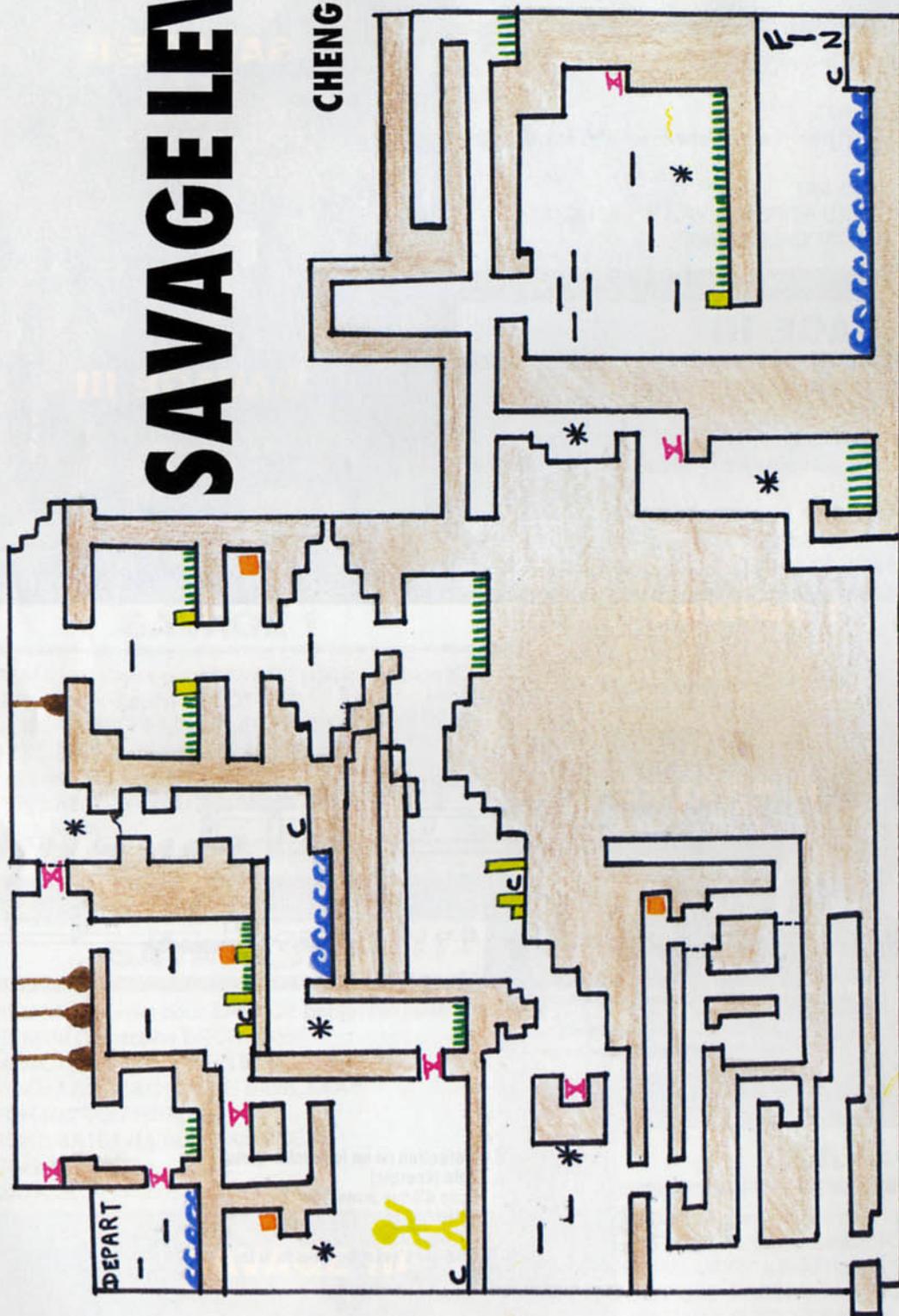


Thomas LAHAYE

B = protection (si on le touche 4 fois)
Δ = fiole (énergie)
∅ = fléau d'arme protecteur
→ ou ↘ = éclair
+ = hache
⊥ = bloc qui s'enfonce dans la lave
↑ = ascenseur
M₁M₂M₃M₄M₅ = monstre

SAVAGE LEVEL 3

CHENG GIA THAY



l'eau



pieux dressés



boules à pointes



monstres



masses



diable rouge



chaudrons

couronnes



murs invisibles



- Quand on tue le diable rouge, on gagne une vie supplémentaire
- Le code qui permet d'avoir 3 vies est FERGUS

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....

Stéf.

**JOYSTICK
SECOURS**

177, rue St-Honoré
75001 PARIS

REPONSES

SHORT CIRCUIT

Serval. R.10215

Pour sortir, tu appuies à n'importe quel moment de la première partie, simultanément sur les touches O, C, E, A, N, mais attention la deuxième partie est moins facile.

VENOM STRIKES BACK

Frédéric. R.10220

Il faut essayer d'avoir le maximum jusqu'au premier niveau de la mer, ensuite on vole jusqu'au tableau suivant où il y a le missile. Il faut faire un bref passage en reculant aussitôt et se placer sur la petite plateforme qu'il y a au milieu de la mer. Tirer jusqu'à ce qu'il soit près de nous et ensuite reprendre le vol avant qu'il nous touche. Reculer jusqu'à la terre et retirer jusqu'à tant qu'il meure.

BOB WINNER

Cédric. R.10226

A la fin du jeu il faut répondre aux questions, pour le premier test il faut se munir d'un bout de papier, noter le chiffre et appuyer sur la touche du chiffre qui se trouve à la position demandée (en partant de la gauche). Au deuxième test, il faut réfléchir à ce que suit les 4 lettres de façon logique, au bout d'un moment des chiffres correspondent à la suite de lettres. Au troisième test, il faut appuyer sur la touche correspondante à la position de la note de musique entendue. Au début du jeu appuyer sur R, T, F avant Fire puis pendant le jeu appuyer sur ESC. (c'est une surprise!)

L'AFFAIRE SYDNEY

Anonyme. R.10228

Je n'ai pas beaucoup d'indices, voici quelques noms de personnes que tu peux interroger. "Estrade Jeanot, Dupuis marianne, Decol Hubert...", il faut bien photographier la rue et l'appartement.

GOONIES

David. R.10233

Un des goonies descend tout en bas (Attention à la chauve souris) et se place sous la vis (le rocher

remonte). Le second goonies descend sur la bouée et traverse la rivière. Les directions sont inversées, faire attention au contre-poids. Prendre la clé et la porte s'ouvre.

TERRAMEX

Super vinvin. R.10249

Pour monter dans le ciel avec la montgolfière, il faut prendre le parchemin. (au fait on ne peut pas prendre la mongolfière) (celui qui a compris a le droit d'écrire au journal!!!).

ARKANOID

Nicolas. R.10256

Sur clavier azerty, il suffit de taper ZEDF pendant la page de présentation. Le bord de l'écran devient alors bleu, pour changer de tableau n'importe quand il te suffit d'appuyer sur "Esc"

ELITE

Newhouse. R.10269

Pour mettre la musique de l'ordinateur d'appontage sur commodore, mettez le jeu en pause et appuyer sur X, C et M.

L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD

Nicolas. R.10272

C'est le Crollis Ulvès qui te donne les coordonnées de la planète de MAXON. Tu trouveras ce Crollis Ulvès en disant au Crollis Varès "Moi vouloir tuer Crollis Ulvès" il te donnera alors 3 coordonnées de planètes: Le bon Crollis Ulvès se trouve sur la 3ème planète.

SAPIENS

Garry. R.10283

La première mission est de rapporter de la viande à votre chef en quantité, le mieux est de tuer des ours qui se trouvent dans les montagnes.

EXPLORA

Florent. R.10286

La machine est dans la pièce qui se trouve derrière la bibliothèque; pour ouvrir le passage secret, il suffit de poser la boule décorative sur la statue, puis en actionnant l'inter-

rupteur qui est derrière le miroir. Une porte de bibliothèque s'ouvre. Attention! Il faut absolument remonter pour reprendre la sphère décorative, après, on peut pénétrer sans risque d'être électrocuté dans la pièce où se trouve la machine.

ANTIRIAD

Christophe. R.10289

Pour pouvoir décoller avec l'armure, il faut tout d'abord prendre une botte (ou une chaussure si vous préférez) située au dernier tableau à gauche au second niveau. Puis après avoir pris cette botte, il suffit de prendre l'armure puis de s'envoler. Lorsque l'on perd l'énergie, il faut prendre des batteries de recharge. Pour monter l'armure jusqu'au dernier niveau, il est préférable de se coller au mur en montant pour se protéger un petit peu.

RAMBO

Serval. R.10290

Pour rentrer dans l'enceinte, il faut que tu sélectionnes les flèches explosives, ensuite tu trouves une voie d'accès libre et tu la fais sauter.

CONTAMINATION

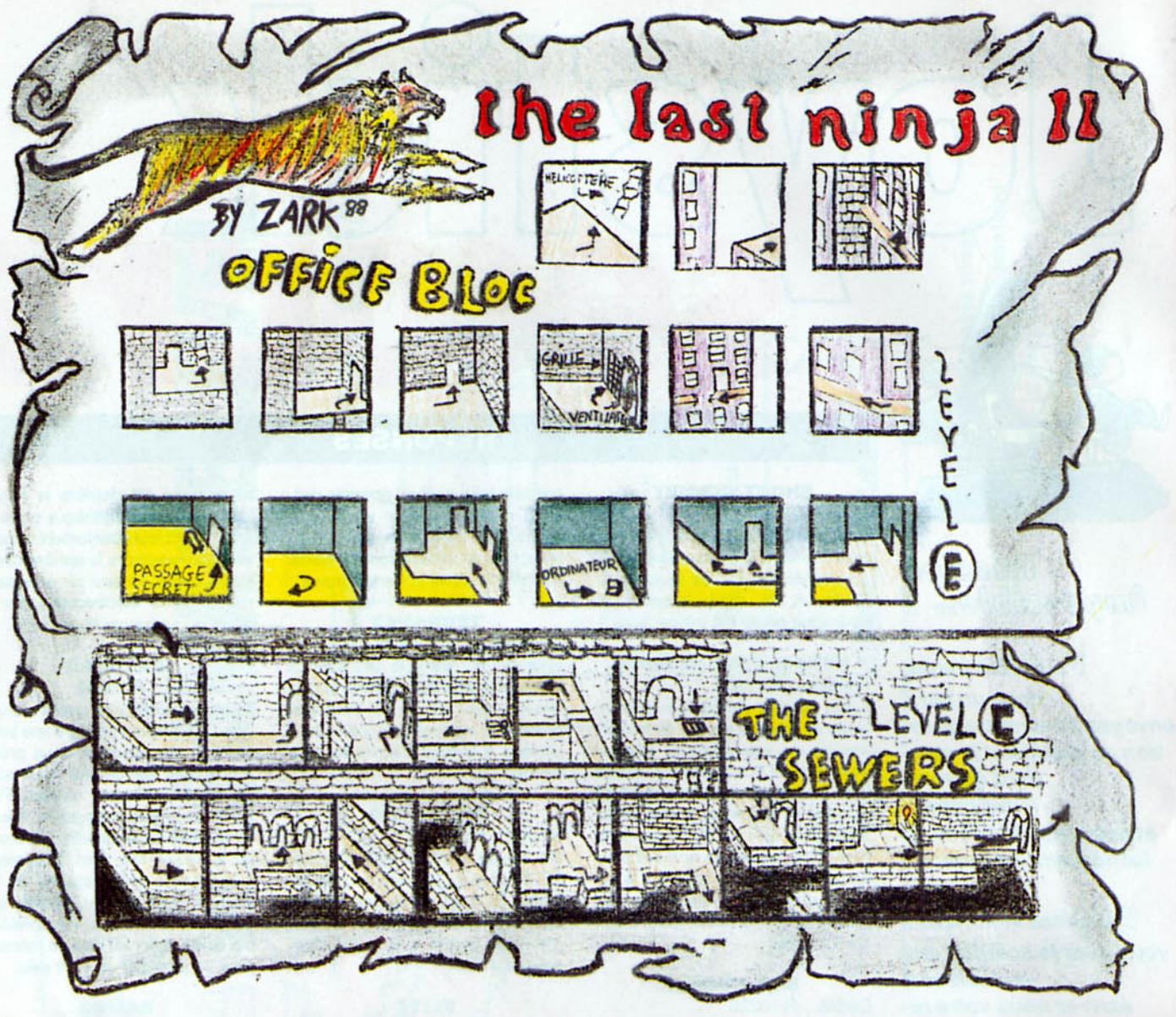
Jean-François. R.10293

Pour créer l'antivirus, suivre les indications du génie. Mettre le virus sur un des 5 microbes, le prendre en appuyant sur FIRE, se précipiter sur un côté de l'écran, lacher l'ennemi juré en appuyant sur FIRE. Recommencer les opérations pour les 4 autres microbes. Pour lacher les 2, 3, 4 et 5ème microbes, il faut qu'ils suivent le ou les précédents pendant qu'ils font le tour de l'écran. Pour finir, donner un nom à l'antivirus et traiter la région.

LIVING DAYLIGHT

Anonyme. R.10294

Au premier niveau, il faut changer d'arme et ensuite il te faudra tuer un personnage gris.



Après Christophe AUBIN c'est au tour de ZARK, c'est le nom "Ciriens" de notre lecteur anonyme de la semaine qui nous envoie son Mega plan et sa mega réponse pour THE LAST NINJA II. Il mérite l'estime de toute la rédac. Pour ce "spécial réponse", cette semaine on innove, car toutes pour tous les numeros à venir, le sauveur de la semaine recevra un cadeau. Sympa non?! La méthode est simple, par rapport au nombre de questions, sur un jeu récent, arrivé à la rédac, on ouvre un débat, ensuite au sélectionne les meilleures réponses et via les cadeaux! Vous pouvez aussi nous envoyer des plans ou même des dessins du jeu, les blus beaux seront publiés. Passons maintenant à la réponse proprement dite de Zark.

Le premier niveau pose un problème à tout le monde, je rajouterais seulement que les étoiles sont dans un panier et pour passer la rivière il faut prendre la deuxième barque attachée sur la petite île qui se trouve en haut à droite de la ruche.

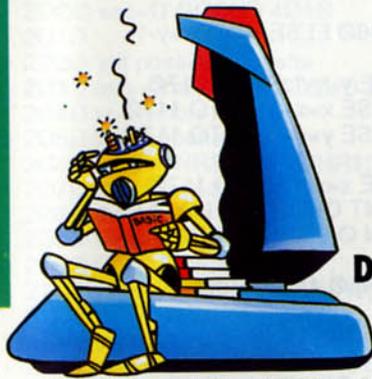
Arrivé dans la ville, prendre le cocktail molotov près du clochard. Dans

la boutique chinoise, vous trouverez une épée très efficace. Il y a un pied de biche dans la cabane, il sert à soulever la plaque d'égout. Descendre ensuite au niveau suivant: les Egouts. Continuez à droite (Suivez le plan). Avant de sauter les crevasses, entrer dans la salle à droite et prendre la clé près de la grille, elle permet d'ouvrir l'autre grille par laquelle il faut descendre, continuer à droite, un crocodile barre le chemin, il faut lui jeter le cocktail molotov allumé à l'aide d'une torche, il s'enflamme et s'enfuit. Il faut suivre le reptile qui mène au prochain niveau. Au sous-basement, allez vers la droite et se frayer un passage entre les cartons et les caisses, il y a une échelle qui permet de monter sur une passerelle. Aller récupérer la carte magnétique verte. Revenir sur ses pas et continuer à marcher sur la passerelle. Arriver au bureau, prendre la cuisse de poulet qui est dans la gamelle du chien. Retourner à l'échelle, pour descendre. Il faut se mettre de dos et reculer en cliquant.

Continuer à droite, sauter les chariots en délire puis les rails électrique. Pour passer les caisses empi-

lées, il faut faire preuve de beaucoup d'habileté. Plus loin il y a un laboratoire et une impasse, près du mur, il y a un carton ouvert et dedans un récipient qui contient un produit très toxique, trempez y la cuisse de poulet. Revenir au laboratoire et tourner à droite, une panthère monte la garde, donnez lui la cuisse; La pauvre bête est terrassée par la viande empoisonnée. La route est libre, il suffit d'introduire la carte dans le panneau de contrôle de l'ascenseur, la grille s'ouvre; Il faut monter au niveau suivant: Les bureaux: Il n'y a pas grand chose à faire si ce n'est de récupérer le code de l'ordinateur (première porte à droite). Continuer dans le couloir. Entrer par la porte du font. Aller vers la table et appuyer sur le bouton, un passage secret se dévoile sous vos yeux; Il mène dans une salle d'armes puis devant un ventilateur géant. Pour ne pas s'envoler, longez le mur. Arrachez la grille, ce passage mène à l'extérieur. Le vide sous vos pieds, il faut continuer à droite en longeant le mur (ne pas faire attention à superman qui survole la ville, il n'a rien à voir avec le film). En suivant

le plan, vous arriverez sur le toit de l'immeuble, il faut faire vite car l'hélicoptère va bientôt s'envoler pour la haute montagne, c'est à dire le niveau suivant: La demeure de Shogun. Je suis bloqué à ce niveau, en effet, la difficulté de celui-ci réside dans le système d'alarme qui protège le château. Lorsque vous déclenchez l'alarme, une chaudière se met en route et vous empêche de passer au niveau suivant, il faudrait couper le système d'alarme. Si vous descendez par les escaliers, vous déclenchez l'alarme. Il faut prendre la corde près du lit et aller dans la bibliothèque. Jeter la corde dans la cage du remonte-plat, descendre, arrivé dans la cuisine se diriger dans l'autre pièce. Au fond se trouve le boîtier de l'alarme, couper l'alarme. Malheureusement ce geste déclenche la chaudière. regarder près de l'escalier, il y a une plante, et derrière, une porte qui mène aux caves donc à la chaudière. FICHTE DAMNED, en descendant dans la caves l'alarme s'est déclenchée. Comment résoudre l'énigme de ce niveau? A vos joysticks.



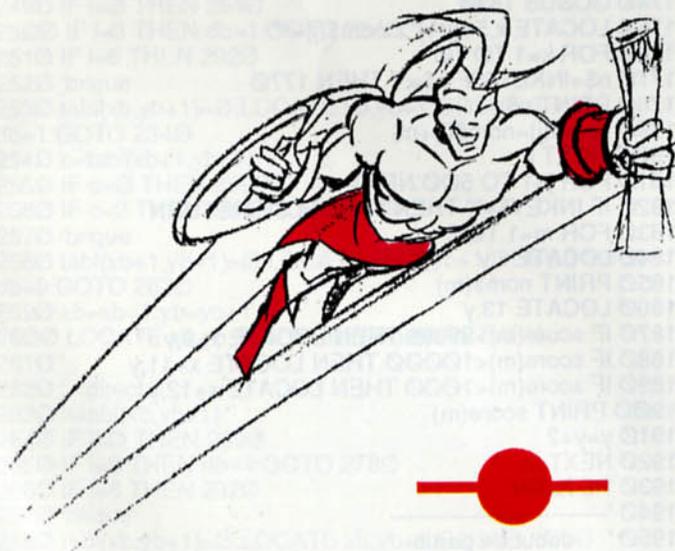
PAR FRANÇOIS LE GRIGUER

JOYSTICK-BREAKER

UN LISTING POUR BEAUCOUP PLUS DE CENT BRIQUES

DEPUIS LE NUMERO 6 TU CONSTRUIS, SEMAINE APRES SEMAINE, TON CASSE-BRIQUES. AUJOURD'HUI C'EST SUPER!! LE PROGRAMME FONCTIONNE COMPLETEMENT. UN PEU COMME UN PUZZLE LES PIECES S'ASSEMBLENT, CERTAINES DU PREMIER COUP, D'AUTRES AVEC UN PEU PLUS DE DIFFICULTES ET, L'IDEAL SERAIT DE POUVOIR RECOMMENCER LES YEUX FERMES, SANS AIDE. APRES LE LISTING INTEGRAL, IL NOUS RESTE ENCORE A L'AMELIORER MAIS, DES LA SEMAINE PROCHAINE, A BORD DU VAISSEAU SPATIAL "JOYSTICK-HEBDO", NOUS ALLONS, TOUS ENSEMBLE, EXPLORER UNE NOUVELLE PLANETE.

J'APPRENDS



Je te propose le listing complet pour t'aider à ordonner toutes les séquences déjà publiées et, à contrôler tes saisies. Si tu as pris le jeu en marche ceci te donne les éléments qui te manquaient. La gestion de la balle, étudiée la semaine dernière, figure à partir de la ligne 3080 et, les lignes 410 à 440 sont à ajouter dans le programme principal. Certaines lignes BASIC sont coupées pour des raisons de mise en page mais, tu dois, dans tous les cas, les saisir à suivre et, ne faire ENTER que juste avant un nouveau numéro de ligne.

- 10
- 20 ' JOYSTICK-BREAKER
- 30
- 40 'un programme de
- 50 'decembre 1988
- 60 '
- 70
- 80 '
- 90 'codes collisions en tabl
- 100 'haut =1
- 110 'droite =2
- 120 'raquette=3
- 130 'bas(perde balle)=6
- 140 'gauche=4
- 150 'briques=7,8,9
- 160 '
- 170 '
- 180 'PROGRAMME PRINCIPAL
- 190 '
- 200 '152 octets reserves par tableau =50 briques maxi
- 210 'nombre maxi tableaux 40*152=6080 octets
- 220 ' structure tableau
- 230 'nb balles/nb briques/brique:x,y,type
- 240 'en ad-1 numero tableau maxi
- 250 '
- 260 ad=33000:MEMORY ad-2:LOAD"TABLEAUX",ad-1: maxt=PEEK(ad-1)
- 270 'init couleurs et briques
- 280 GOSUB 3410
- 290 'generique
- 300 GOSUB 530
- 310 'init des fichiers
- 320 GOSUB 1480
- 330 'redefinitions
- 340 GOSUB 710
- 350 'page score
- 360 GOSUB 1530
- 370 'init debut de partie
- 380 GOSUB 1980
- 390 'gestion balle
- 400 GOSUB 2300
- 410 'gestion raquette si joy=8=droite. si joy=4=gauche
- 420 ON JOY(0)+1 GOSUB 440,440,440,440,3180,440,440,440,3120
- 430 GOTO 400
- 440 RETURN
- 450
- 460
- 470 ' sequences
- 480
- 490
- 500 '
- 510 ' generique
- 520 '

```

530 MODE 0:PRINT CHR$(22)+CHR$(1);
540 y=10:FOR x=3 TO 17:LOCATE x,y:GOSUB 4450:NEXT x
550 y=12:FOR x=3 TO 17:LOCATE x,y:GOSUB 4450:NEXT x
560 y=14:FOR x=3 TO 17:LOCATE x,y:GOSUB 4470:NEXT x
570 y=16:FOR x=3 TO 17:LOCATE x,y:GOSUB 4470:NEXT x
580 LOCATE 3,11:PRINT "J O Y S T I C K"
590 LOCATE 4,15:PRINT "B R E A K E R"
600 ' trace du cadre
610 MOVE 64,50:DRAWR 476,0,2
620 DRAWR 0,80,2:DRAWR -476,0,2:DRAWR 0,-80,2
630 LOCATE 5,18:PRINT "realisation"
640 LOCATE 10,19:PRINT "de"
650 ' entre ton nom
660 LOCATE 5,21:PRINT " "
670 FOR j=1 TO 900:NEXT:RETURN
680 '-----
690 ' redefinition de tableaux
700 '-----
710 MODE 1:x=9:PRINT "REDEFINITION TABLEAUX"
720 LOCATE x+5,8:PRINT "tableau T"
730 LOCATE x+5,10:PRINT "jeu J"
740 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 740
750 IF a$="j" OR a$="J" THEN
SAVE "tableaux",b,ad-1,6100:MODE 0:RETURN
760 IF a$="t" OR a$="T" THEN 790 ELSE 720
770 'entree/modification numero tableau
780 '
790 MODE 0:LOCATE 1,1:INPUT "tableau";n
800 IF n=0 OR n>40 OR n>maxt+1 THEN 710
810 IF n>maxt THEN POKE ad-1,n:maxt=n
820 ' vider tabl
830 FOR x=3 TO 18:FOR y=3 TO 20:tabl(x,y)=0:
NEXT y:NEXT x
840 '
850 'calcul adresse tableau (n-1)*152 octets
860 ad1=ad+(n-1)*152
870 INPUT "balles";b:IF b=0 OR b>20 THEN LOCATE 1,2:
GOTO 870
880 POKE ad1,b
890 'chargement du tableau et affichage
900 PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
910 j=PEEK(ad1+1):IF j=0 THEN 980
920 ad2=ad1+2
930 FOR k=1 TO j:x=PEEK(ad2):y=PEEK(ad2+1):
b=PEEK(ad2+2)
940 tabl(x,y)=b:ad2=ad2+3
950 LOCATE x,y:ON b-6 GOSUB 4450,4470,4490
960 NEXT k
970 '
980 nb=j
990 ' messages bas ecran
1000 LOCATE 1,25:PRINT "fin F"
1010 LOCATE 1,23:PRINT "7/8/9 ou Supprimer";
1020 '
1030 'positionner curseur centre tableau
1040 'test touche deplacement/fonction
1050 x=10:y=10
1060 GOSUB 1340
1070 IF INKEY$="" THEN 1060
1080 IF INKEY(3)>-1 THEN 1250
1090 IF INKEY(5)>-1 THEN 1260
1100 IF INKEY(13)>-1 THEN 1270
1110 IF INKEY(10)>-1 THEN 1280
1120 IF INKEY(11)>-1 THEN 1290
1130 IF INKEY(4)>-1 THEN 1300
1140 IF INKEY(14)>-1 THEN 1310
1150 IF INKEY(20)>-1 THEN 1330
1160 'entree brique ou suppression
1170 IF INKEY(41)>-1 THEN tabl(x,y)=7:GOTO 1060
1180 IF INKEY(40)>-1 THEN tabl(x,y)=8:GOTO 1060
1190 IF INKEY(33)>-1 THEN tabl(x,y)=9:GOTO 1060
1200 IF INKEY(60)>-1 THEN tabl(x,y)=0:GOTO 1060
1210 'fin de saisie touche f
1220 IF INKEY(53)>-1 THEN 1390
1230 GOTO 1060
1240 'deplacement curseur
1250 IF x=18 OR y=3 THEN 1060 ELSE x=x+1:y=y-1:
GOTO 1170
1260 IF x=18 OR y=20 THEN 1060 ELSE x=x+1:y=y+1:
GOTO 1170

```

```

1270 IF x=3 OR y=20 THEN 1060 ELSE x=x-1:y=y+1:
GOTO 1170
1280 IF x=3 OR y=3 THEN 1060 ELSE x=x-1:y=y-1:
GOTO 1170
1290 IF y=3 THEN 1060 ELSE y=y-1:GOTO 1170
1300 IF x=18 THEN 1060 ELSE x=x+1:GOTO 1170
1310 IF y=20 THEN 1060 ELSE y=y+1:GOTO 1170
1320 'affichage curseur/brique
1330 IF x=3 THEN 1060 ELSE x=x-1:GOTO 1170
1340 LOCATE x,y:PRINT CHR$(143):LOCATE x,y
1350 IF tabl(x,y)=0 THEN PEN 0:PRINT CHR$(143):
RETURN
1360 ON tabl(x,y)-6 GOSUB 4450,4470,4490
1370 RETURN
1380 'mise a jour donnees en fichier tableaux
1390 ad2=ad1+2:nb=0
1400 FOR x=3 TO 18:FOR y=3 TO 20
1410 IF nb=50 THEN LOCATE 2,21:PRINT "plus de 50 briques";:
FOR j=1 TO 600:NEXT j:GOTO 1440
1420 a=tabl(x,y):IF a<>0 THEN POKE ad2,x:
POKE ad2+1,y:POKE ad2+2,a:ad2=ad2+3:nb=nb+1
1430 NEXT y:NEXT x
1440 POKE ad1+1,nb:GOTO 710
1450 '-----
1460 ' init des fichiers
1470 '-----
1480 DIM tabl(20,25)
1490 RETURN
1500 '-----
1510 ' page de score
1520 '-----
1530 DIM nom$(8):DIM score(8)
1540 RESTORE 1550
1550 DATA BREAKER,SULYANE,MICHEL,SERVANE,
ERIC,GWENOLA,JEANINE,CLAUDE
1560 DATA 550700,130100,115200,110100,
70300,69000,51000,45000
1570 FOR j=1 TO 8:READ nom$(j):NEXT
1580 FOR J=1 TO 8:READ score(j):NEXT
1590 '
1600 CLS:PRINT "S C O R E "
1610 x=3:y=5
1620 FOR j=1 TO 8:IF sco>score(j) THEN 1670
1630 NEXT:GOSUB 1830:GOTO 1810
1640 '
1650 ' decaler les lignes de score
1660 '
1670 IF j=8 THEN 1710
1680 FOR k=7 TO j STEP -1
1690 nom$(k+1)=nom$(k):score(k+1)=score(k)
1700 NEXT k
1710 nom$(j)="....."
1720 IF INKEY$<>"" THEN 1720
1730 score(j)=sco
1740 GOSUB 1830
1750 LOCATE x,5+(j-1)*2:nom$(j)=""
1760 FOR k=1 TO 10
1770 n$=INKEY$:IF n$="" THEN 1770
1780 PRINT n$;
1790 nom$(j)=nom$(j)+n$
1800 NEXT k
1810 FOR j=1 TO 500:NEXT
1820 IF INKEY$="" THEN 1820 ELSE RETURN
1830 FOR m=1 TO 8
1840 LOCATE x,y
1850 PRINT nom$(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)<1000 THEN LOCATE x+12,y
1900 PRINT score(m)
1910 y=y+2
1920 NEXT m
1930 RETURN
1940 '-----
1950 ' debut de partie
1960 '-----
1970 'trace de la page jeu
1980 GOSUB 3810

```



```

1990 'score
2000 sco=0:GOSUB 4010
2010 '
2020 'init position raquette
2030 mini=2:maxi=15:GOSUB 3350
2040 xr=nombre:yr=25
2050 'init raquette
2060 raq$=CHR$(208)+CHR$(208)+CHR$(208)
2070 tabl(xr,yr)=3
2080 tabl(xr+1,yr)=3
2090 tabl(xr+2,yr)=3
2100 GOSUB 3090
2110 raq$=CHR$(143)+CHR$(143)
2120 '
2130 'init tableau
2140 nt=0:ad1=ad:GOSUB 4060
2150 '
2160 'init balle
2170 yb=24:bal$=CHR$(231):xb=xr:db=4
2180 IF xb>18 THEN xb=18:db=4
2190 IF xb<3 THEN xb=3:db=1
2200 LOCATE xb,yb:PEN 2:PRINT bal$
2210 j=JOY(0):IF j>8 THEN PEN 0:LOCATE xb,yb:
PRINT bal$:RETURN
2220 IF j=0 THEN 2210
2230 IF j=4 THEN PEN 0:LOCATE xb,yb:PRINT bal$:
GOSUB 3180:xb=xr+2:db=1:GOTO 2180
2240 IF j=8 THEN PEN 0:LOCATE xb,yb:PRINT bal$:
GOSUB 3120:xb=xr:db=4:GOTO 2180
2250 GOTO 2210
2260 '-----
2270 '  gestion balle
2280 '-----
2290 ' effacer balle
2300 LOCATE xb,yb:PEN 0:PRINT bal$
2310 ON db GOTO 2340,2480,2630,2780
2320 '
2330 ' direct 1
2340 l=tabl(xb,yb-1)
2350 IF l=0 THEN 2390
2360 IF l=1 THEN db=2:GOTO 2480
2370 'brique
2380 tabl(xb,yb-1)=0:LOCATE xb,yb-1:GOSUB 3010:
db=2:GOTO 2480
2390 c=tabl(xb+1,yb-1)
2400 IF c=0 THEN 2440
2410 IF c=2 THEN db=4:GOTO 2780
2420 'brique
2430 tabl(xb+1,yb-1)=0:LOCATE xb+1,yb-1:GOSUB 3010:
db=4:GOTO 2780
2440 xb=xb+1:yb=yb-1
2450 LOCATE xb,yb:PEN 2:PRINT bal$:RETURN
2460 '
2470 ' direct 2
2480 l=tabl(xb,yb+1)
2490 IF l=0 THEN 2540
2500 IF l=3 THEN db=1:GOTO 2340
2510 IF l=6 THEN 2920
2520 'brique
2530 tabl(xb,yb+1)=0:LOCATE xb,yb+1:GOSUB 3010:
db=1:GOTO 2340
2540 c=tabl(xb+1,yb+1)
2550 IF c=0 THEN 2590
2560 IF c=2 THEN db=3:GOTO 2630
2570 'brique
2580 tabl(xb+1,yb+1)=0:LOCATE xb+1,yb+1:GOSUB 3010:
db=3:GOTO 2630
2590 xb=xb+1:yb=yb+1
2600 LOCATE xb,yb:PEN 2:PRINT bal$:RETURN
2610 '
2620 ' direct 3
2630 l=tabl(xb,yb+1)
2640 IF l=0 THEN 2690
2650 IF l=3 THEN db=4:GOTO 2780
2660 IF l=6 THEN 2920
2670 'brique
2680 tabl(xb,yb+1)=0:LOCATE xb,yb+1:GOSUB 3010:
db=4:GOTO 2780
2690 c=tabl(xb-1,yb+1)
2700 IF c=0 THEN 2740
2710 IF c=4 THEN db=2:GOTO 2480
2720 'brique
2730 tabl(xb-1,yb+1)=0:LOCATE xb-1,yb+1:GOSUB 3010:
db=2:GOTO 2480
2740 xb=xb-1:yb=yb+1
2750 LOCATE xb,yb:PEN 2:PRINT bal$:RETURN
2760 '
2770 ' direct 4
2780 l=tabl(xb,yb-1)
2790 IF l=0 THEN 2830
2800 IF l=1 THEN db=3:GOTO 2630
2810 'brique
2820 tabl(xb,yb-1)=0:LOCATE xb,yb-1:GOSUB 3010:
db=3:GOTO 2630
2830 c=tabl(xb-1,yb-1)
2840 IF c=0 THEN 2880
2850 IF c=4 THEN db=1:GOTO 2340
2860 'brique
2870 tabl(xb-1,yb-1)=0:LOCATE xb-1,yb-1:GOSUB 3010:
db=1:GOTO 2340
2880 xb=xb-1:yb=yb-1
2890 LOCATE xb,yb:PEN 2:PRINT bal$:RETURN
2900 '-----
2910 '  perte balle
2920 nb=nb-1:GOSUB 4530
2930 FOR j=1 TO 300:NEXT j
2940 IF nb<=0 THEN 2170
2950 GOSUB 3250
2960 GOSUB 1600
2970 GOSUB 1970
2980 RETURN
2990 ' brique detruite
3000 'points=(nb briques tableau-nb balles perdues)
*num tableau
3010 PEN 0:PRINT CHR$(143)
3020 sco=sco+(nbro-(nbo-nb))*nt
3030 GOSUB 4010:nbr=nbr-1
3040 IF nbr<=0 THEN RETURN
3050 ' fin tableau
3060 IF nbo<=nb THEN 3070
3061 LOCATE 7,12:PEN 12:PRINT"BONUS";nbr*100*nt;
3062 sco=sco+(nbr*100*nt):GOSUB 4010
3063 FOR j=1 TO 600:NEXT
3064 LOCATE 7,12:PEN 0:PRINT STRING$(12,CHR$(143));
3070 GOSUB 4060:GOTO 2170
3080 '-----
3090 '  gestion raquette
3100 '-----
3110 'joy=8 a droite
3120 IF xr>16 THEN RETURN
3130 LOCATE xr,yr:PEN 0:PRINT raq$;
LOCATE xr+2,yr:PEN 10:PRINT raq$;
3140 xr=xr+2
3150 tabl(xr-1,yr)=6:tabl(xr-2,yr)=6:
tabl(xr+1,yr)=3:tabl(xr+2,yr)=3:RETURN
3160 '
3170 'joy=4 a gauche
3180 IF xr<3 THEN RETURN
3190 LOCATE xr+1,yr:PEN 0:PRINT raq$;
LOCATE xr-2,yr:PEN 10:PRINT raq$;
3200 xr=xr-2
3210 tabl(xr+3,yr)=6:tabl(xr+4,yr)=6:
tabl(xr,yr)=3:tabl(xr+1,yr)=3:RETURN
3220 '-----
3230 '  game over
3240 '-----
3250 CLS
3260 LOCATE 6,12:PEN 5:PRINT"GAME OVER"
3270 FOR j=1 TO 400:NEXT
3280 RETURN
3290 *****
3300 '  sous-programmes
3310 *****
3320 '-----
3330 '  tirage aleatoire
3340 '-----
3350 RANDOMIZE TIME
3360 nombre=INT(RND*(maxi-mini+1))+mini
3370 RETURN
3380 '-----

```

```

3390 ' init des couleurs et briques
3400 '-----
3410 RESTORE 3650
3420 FOR j=0 TO 15
3430 READ c:INK j,c
3440 NEXT
3450 MODE 0:CLS
3460 ' brique 7
3470 SYMBOL 255,255,129,129,129,129,129,129,255
3480 SYMBOL 254,0,126,66,66,66,66,126
3490 SYMBOL 253,0,0,60,36,36,60
3500 SYMBOL 252,0,0,0,24,24
3510 ' brique 8
3520 SYMBOL 251,255,128,128,128,128,128,128,128
3530 SYMBOL 250,0,1,1,1,1,1,1,127
3540 SYMBOL 249,0,126,60,24,24,60,126
3550 SYMBOL 248,0,0,66,102,102,66
3560 ' brique 9
3570 SYMBOL 247,255,126,60,24
3580 SYMBOL 246,0,0,0,0,24,60,126,255
3590 SYMBOL 245,0,128,192,224,224,192,128
3600 SYMBOL 244,0,1,3,7,7,3,1
3610 RETURN
3620 '
3630 'data des couleurs
3640 'gris
3650 DATA 13
3660 'rouges
3670 DATA 6,7
3680 'bleus
3690 DATA 2,14,20
3700 'verts
3710 DATA 9,10,18,21,22
3720 'jaunes
3730 DATA 15,25
3740 'noir
3750 DATA 0
3760 'marron
3770 DATA 16
3780 'blanc
3790 DATA 26
3800 '-----
3810 ' trace page jeu
3820 '-----
3830 ' cadre
3840 '
3850 CLS
3860 x=0:xr=638:yr=366:pr=4
3870 FOR j=1 TO 8:GOSUB 3900:NEXT
3880 RETURN
3890 '
3900 MOVE x,32
3910 DRAWR 0,yr,j
3920 DRAWR xr,0,j
3930 DRAWR 0,-yr,j
3940 x=x+pr
3950 yr=yr-pr
3960 xr=xr-pr*2
3970 RETURN
3980 '-----
3990 ' afficher score
4000 '-----
4010 LOCATE 2,1:PEN 15:PRINT sco
4020 RETURN
4030 '-----
4040 ' init d'un tableau
4050 '-----
4060 ' vider tabl
4070 FOR x=1 TO 20:FOR y=1 TO 25
4080 tabl(x,y)=0
4090 NEXT y:NEXT x
4100 ' mise a jour numero tableau
4110 nt=nt+1:IF nt>maxt THEN nt=1:ad1=ad
4120 ad1=ad+(nt-1)*152
4130 PRINT CHR$(22)+CHR$(0);
4140 LOCATE 12,1:PEN 10:PRINT nt;
4150 '
4160 'nombre balles
4170 nb=PEEK(ad1):GOSUB 4530:nbo=nb
4180 'nombre briques

```

```

4190 j=PEEK(ad1+1):nbr=j:nbro=nbr
4200 ad1=ad1+2
4210 'chargement de tabl et affichage
4220 PRINT CHR$(22)+CHR$(1);
4230 FOR k=1 TO j
4240 x=PEEK(ad1)
4250 y=PEEK(ad1+1)
4260 typ=PEEK(ad1+2)
4270 ad1=ad1+3
4280 tabl(x,y)=typ
4290 LOCATE x,y
4300 'afficher brique
4310 ON tabl(x,y)-6 GOSUB 4450,4470,4490
4320 NEXT k
4330 '
4340 PRINT CHR$(22)+CHR$(0);
4350 'remplir le tableau codes 1,2,4,6
4360 FOR x=1 TO 1:FOR y=1 TO 24:tabl(x,y)=4:
NEXT y:NEXT x
4370 FOR x=20 TO 20:FOR y=1 TO 24:tabl(x,y)=2:
NEXT y:NEXT x
4380 FOR x=1 TO 20:FOR y=25 TO 25:tabl(x,y)=6:
NEXT y:NEXT x
4390 FOR x=1 TO 20:FOR y=1 TO 2:tabl(x,y)=1:
NEXT y:NEXT x
4400 RETURN
4410 '-----
4420 'sous-prog affichage des briques
4430 '-----
4440 'afficher brique type 7
4450 PEN 5:PRINT CHR$(255):
LOCATE x,y:PEN 7:PRINT CHR$(254):
PEN 12:LOCATE x,y:PRINT CHR$(253):
PEN 13:LOCATE x,y:PRINT CHR$(252):RETURN
4460 'afficher brique type 8
4470 PEN 6:PRINT CHR$(251):
LOCATE x,y:PEN 5:PRINT CHR$(250):
LOCATE x,y:PEN 2:PRINT CHR$(249):
LOCATE x,y:PEN 14:PRINT CHR$(248):RETURN
4480 'afficher brique type 9
4490 PEN 10:PRINT CHR$(247):
LOCATE x,y:PEN 12:PRINT CHR$(246):
LOCATE x,y:PEN 3:PRINT CHR$(245):
LOCATE x,y:PEN 14:PRINT CHR$(244):RETURN
4500 '-----
4510 'sous-prog affiche nb balles en cours
4520 '-----
4530 PRINT CHR$(22)+CHR$(0);:LOCATE 16,1:
PEN 5:PRINT nb;
4540 RETURN

```

Un programme peut toujours s'améliorer par l'adjonction d'éléments supplémentaires comme, par exemple, les sons. Il nous reste donc à faire un tour d'horizon des plus à apporter et, tu as certainement des idées. Le plus important pour toi c'est d'avoir bien compris l'ensemble des séquences. Pour continuer à te perfectionner, je te prépare une autre initiation dans un genre totalement différent, je t'en dirai plus la semaine pro-

Bien joystiquement vôtre
François LE GRIGUER

LA SEMAINE PROCHAINE

Toutes les améliorations possibles de JOYSTICK-BREAKER avec, en particulier, les sons. A NE PAS MANQUER: le début d'un programme d'initiation d'un genre nouveau

RESULTAT DU CONCOURS TITUS

Le tirage au sort fut dur et titanesque... Voilà les ZEUREUX GAGNANTS

1er Prix

Le TELEVISEUR

FERCOT Laurent

2ème Prix : UN SOFT

BON Fabrice, BORGNE Gille, CHRISOSTOME Sylvain, CLIN Laurent, DIARRA David, DUPUICH Catherine, EISMANN Eric, JOBEZ Thierry, LEDINS Sylvain, LEVY Alain, MORA Pascal, PREMARTIN Patrick, SAUVEL Laurent, VILAIN Christophe.

3ème Prix

UN TEE SHIRT

BONDU Stéphane, CONCELLO Jean-Luc, COURJAL Bruno, DAUMONT Jérôme, DESUSUS Thierry, DIMINIARD Christian, GUILLOUX

Alexandre, LE GUELLAFF Serge, LESEUR Fabrice, MICHELET Robert, NICOLAS Stéphane, PAILLON Guillaume, ROMDHANE Ramzi, ROUSSELLIN Gérald, VILLETTE Arnaud.

4ème prix

UN BADGE TITUS

ALGRET Arnaud, AMEREIN Antoine, AUTIXIER Hervé, BARBENSON Cyrille, BARDIN Laurent, BARFOY Jean-Luc, BARGAIN Frédéric, BAUMGARDT Daniel, BIZIEAU Emmanuel, BON Fabrice, BULOT Daniel, CANAVESIO Julien, CARGOL Laurent, CASSAN Séverin, CHANUC Frédéric, CHAUVEL Nicolas,

COURJAL Bruno, COURTAUD Pierre, DALSACE David, DE QUERCIZE Hugues, DE SOUSA Manuel, DEFOORT Sébastien, DELATTRE Olivier, DUFAY Jérôme, DUPRE Rémi, DURAND François, EUDE François, FERAUD Gabriel, FISMANN Eric, FORTUMEAU Ludwig, GALERNE David, GIMENEZ Sébastien, GIRARD Stéphane, GOMES Georges, GUZMAU Thomas, HAAG Cédric, IMBEAUX Laurent, JAN Arnaud, LAGASSE Sylvain, LAHLOU Anoval, LE DONNE Paul-Henri, LEFEVRE Julien,

LEHMANN Théo, LIM Suthéa, LOMBARD Vincent, LUVALLOIS Jean-Christophe, MARSAULT Sylvain, MAUPIN Christophe, MICHELET Raphaël, NEAU Frédéric, NESSON Benjamin, PASQUALE Franck, POTTERIE Xavier, RANDRIA Brice, RICHMOND Régis, RIFFAUD Fabien, ROGIER Marc, ROUTHON Vincent, SAYAS Franck, SAYMAN Camal, SCHULLER Antoine, SEGUIRAN Hervé, SERVAT Olivier, SIBERT Hervé, STINFLIN Pascal, TORCHET Frédéric, VIMEUX Laurent, WAL-LART Olivier, WANDWORD Hubert.

Les 1 700 autres participants vont recevoir un mini poster d'un des jeux de TITUS.
TOUT LE MONDE A GAGNÉ !

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 48K	Multiface 1	425 F
SPECTRUM 128K	Multiface 128	525 F
AMSTRAD CPC (K7 et DK)	Multyiface 2+	595 F
ATARI ST	Multiface ST	695 F
CBM 64/128	Power Cartridge	450 F
	Power Action Replay	625 F
AMIGA	Bientôt 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

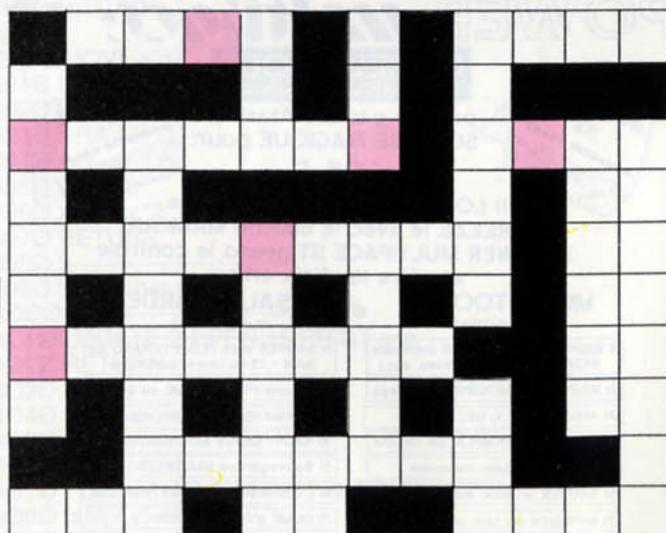
RAMPAGE était le jeu mystérieux à trouver dans notre N° 8

BRAVO à tous les gagnants qui recevront la K7 du **TOP desTOPS**

ACCARIES Jean-François, AUGUSTO Antonio, BAINIER Philippe, BICHEREAU Pascal, CHAMPEAU Richard, CHAN Geng, CHAUVEL Sylvain, CHENOT Yann, CLEMENT Jean-Pierre, CONCE Laurent-Xavier, COUDOUX Laurent, DARRIBAU Christophe, DAVID Nadège, DIMEO Eric, DOMIN Olivier, DROIN Jérôme, DUBERT Frédéric, DUMONT Christophe, EHL Benoit, ESPIGAT Vincent, FOULON Bruno, GALLION Florent, GRANDIDIER Guy, HOFFMANN Damien, IBIZA Germain, JEANNOT Laurent, KOURATI Hafid, LABARRE Vincent, LAINO Christophe, LAMY Stéphane, LE ROUX Amaud, LEROY Fabrice, LEVY Steve, MORA Pascal, MOREAU Carole, ORTIZ Didier, PAILLARD Christophe, PAUCHET Frédéric, PETIGNY Florence, PICHON Willy, ROM-DHANE Ramzi, ROUX Emmanuel, ROY David, SANCHEZ Cédric, SARDA Guy, SAVEANT Stéphane, SIBERT Hervé, TRAN Toan, VILLETTE Amaud, WOUTS Stéphane.

25 K7

GEROGE MICHAEL - EARTH, WIND & FIRE - EIGHTH WONDER - TOTO - LOUIS CHEDID - FREIHEIT - ALAIN CHAMFORT - TERENCE TRENT D'ARBY - JEAN JACQUES GOLDMAN - GLORIA ESTEFAN - SPANDAU BALLET - PAUL YOUNG - JAKIE QUARTZ - SADE - WHAMI - BONNIE TYLER - EUROPE - THE STRANGLERS - DESIRELESS - BILLY PAUL - MARVIN GAYE - GREGORY ABBOTT - BILLY JOEL - ALISON MOYET - COCK ROBIN



- 3) QIN - KYA - ERE - WIZ -
- 4) FRAK - HIVE - RAID - ZOXX - VOUTE -
- 6) MASQUE - HIRISE - INDIAN -
- 7) PHARAON - SPLATCH - TAU CETI
- 8) ARMALYTE - COLOSSUS - DESERFOX -
- 9) ARMY MOVES

STEREO

ARCADE
LOVE ALBUM
ARC
14551-4

BIOXYDE DE CHROME
120 µs

VERSIONS ORIGINALES / ORIGINAL VERSIONS
LOVE ALBUM
LES PLUS GRANDS SLOWS / LOVE SONGS

ARCADE

Vu à la TV

DOUBLE DURÉE
DOUBLE PLAYING TIME



PAUL YOUNG



JEAN-JACQUES GOLDMAN



TERENCE TRENT D'ARBY



GEORGE MICHAEL

WHAMI • EARTH, WIND & FIRE • COCK ROBIN
DESIRELESS • MARVIN GAYE • EUROPE
LOUIS CHEDID • BONNIE TYLER • BILLY JOEL
GREGORY ABBOTT • ALISON MOYET

A GAGNER

UNE FANTASTIQUE COMPILATION

Cette semaine JOYSTICK Hebdo et ARCADE vous offrent LOVE ALBUM, une fantastique compilation de slows, regroupant tous les tubes de ces dernières années. Si vous ne gagnez pas, on vous conseille de l'acheter: c'est SUPER...! Elle sort cette semaine en K7 (double durée) 33T (Double) et Double CD.

Pour la 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 25 gagnants tirés au sort recevront cette K7.

Cette semaine le JEU MYSTERIEUX a 6 lettres

JEU MYSTERIEUX DU 18 JANVIER

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

ZE ROCKIN' ZOYSTICK



GAMINE

Sans lui jamais le ROCKIN' ZOYSTICK n'aurait eu la flamme de se livrer à ses coupables activités télévisoplumitives... Happy birthday TINTIN REPORTER pour tes soixante ans et dis moi donc dans le cloaque du rock qui roule dans l'hexagone, comment s'y retrouver ?

Pfffuhhhfff...fastoche, 89 camembertement parlant sera dominé par trois ou quatre gros poissons et un banc virulent de petits allumés 5...4...3...2...1... prêts à exploser. Et d'abord, le DAHO modèle ETIENNE téléporté au Zenith pour six nuits martiennes à partir du Vendredi 20, puis dans la foulée sur le reste du pays. Rocker mou mais sympathique ou inversement objet de variété ffrénétiq, le Zoystickeur à toujours eu un faible pour le ro-

lices des la show-biz machine au risque d'y froisser son âme.

Les NIAGARA écrivent toujours au stylo doré ils ont raison. C'est la seule manière d'écrire sa vie. En un couple d'albums, le duo synth-sympa le plus volcanique de l'Hexagone s'est doucement hissé aux 4807 mètres culminants grisants du succès

des boîtes à musique. Méga-tournée illade et Odysée de trois mois à travers l'Europe, in et out du rideau de fer avec la HONGRIE et la YOUgoslavie jusqu'au CANADA, les NIAGAS vont faire claquer leur pop/funk partie gratuites de flippers électriques.

Voilà les anges et ils agitent la passion jadis générée par TÉLÉPHONE ou INDOCHINE. Incontestable révélation de la rock scène 88, les GAMINE de Bordeaux ont su champagner leur fulgurante intégrité rock et un sens hypertrophié de la mélodie flagrant-déité pour faire de nos têtes des bouchons de champagne. GAMINE crée des bulles et la fraîcheur de leur rock oxygène va s'immiscer dans la grisaille du Top 50. Comme le ver dans le fruit de la pop musique, les GAMINE seront les demoiselles âge tendre de 89 passionnaria au cocktail Molotov sous de faux airs de tendres ados.

Et pendant ce temps, les zoyrockeurs challengers affutent leurs petites crocs...

D'abord MARC MINELLI, le LOU REED du Havre qui vient, avec son partner JÉRÔME SOLIGNY de réaliser une infernale et entêtante galette. Rêve rock évanescant vaporisé de brouillard, Minelli métamorphose ces influences british pour faire swinger les grenouilles. Dandy exquise, il balance en anglais dans le texte une énergie rare et précieuse.

Un 45 tours «La Ville» produit par DAHO et un album «Tunnel sous la Manche» avec l'anglais BILL PRITCHARD, DANIEL DARC l'ex-vocaliste agile de TAXI GIRL semble ne s'être jamais autant rockandrollement agité depuis le split du groupe. Encore un rockeur charmeur invétéré repent, DARC justement s'arrache à sa darkitude pour crever les ténè-

bres. Sa «Ville» est une cool balade, une éclaircie dans le coton sale de ce foutu ciel d'hiver.

Comment justement tracer la carte d'un ciel rock pour 89 sans taguer les BERUS. Bus d'Acier, prix du rock français pour 88, BÉRURIER NOIR et son rock gargantua cour des miracles a su réinjecter la folie qui manquait à nos scènes. Alternatifs fougueux, Elliot Ness du rock and roll, militants nitroglycérinés, les BONDAGE KIDS après leur 45 tours «Sanpan» de soutiens aux boat people du sud est asiatique - un must-récidivent avec un autre combat single pour «Noir et Rouge» une revue anar. 89 année béruillère avec le nouvel LP en Mars et une tournée par dessus le marché - c'est le cas de le dire.

Sur le front des meufs il faudra compter avec CHRISTINE LIDON. A Nice, elle était la chanteuse des Bandits, aujourd'hui Lidon monte en amazone un rock étalon qui évoque irrésistiblement celui de DEBBIE HARRY/BLONDI. Normal, la pitchoune s'est offert NEW YORK et RICHARD GOTTEHRER justement ci-devant réalisateur des premiers LP de la Blonde platinée. Voix en avant-peut-être un poil trop-christine bec et ongles peut sans peine se tailler la peau d'une PAT BÉNATAR bleu blanc rock.



PIJON

Rayon filet-de vols-mignon, il faut aussi zoystickement signaler la petite LOUISE FERON, rockeuse de diamants de Rouen, avec son «Tomber sous le charme» elle tient le fil secousse électrique d'un joli brin de hit.

Petit PIJON devient grand avec la publication de son premier album. Jeune chien fou, JÉRÔME PIJON a su pulser aux racines d'un rock aux réminiscences POLNARREFF rêve des BEATLES pour synthétiser son propre espace pop. PIJON vole vers les charts, soucoupe volante pour déchirer l'espace-temps 89.

Ultime pari zoystick-rocké pour cette année avec le styliste superstar JEAN PAUL GAULTIER et sa «house couture» samplée par TONY MANSFIELD. Pour faire craquer les anglais, je parle plus sur le style GAULTIER house gag et le clip stroboscopé par JEAN BAPTISTE MONDINO que sur le retour de Vanessa Paradoche.

«Non non...oui...oui...» tchatte GAULTIER et c'est carrément enchanté. Bonsoir chez vous bande de zoystickeurs...

GERARD BAR DAVID



Christine LIDON

mantisme alerte du rennais. Influence british azote Ilquide/JESUS AND MARY CHAIN, DAHO ressemble à ces plongeurs d'Acapulco : il volt haut. Dommage qu'il semble parfois se laisser enfumer par les arti-



J P GAULTIER

ZOOM

LE MANOIR DE MORTVILLE. Voilà, je l'ai entre les mains, car il est terminé. Le Manoir est enfin sur CPC, et vous allez pouvoir y jouer sans arrières-pensées! Tout y est! Tout ce qui a fait sa réussite sur ST est là. L'intrigue bien sûr, mais aussi les sons. Pour les images, vous cassez pas, on en parlera plus tard! La synthèse de voix est là, toute entière et une fois de plus vous allez en vouloir à LAN-KHOR de ne pas commercialiser son programme d'acquisition de phonèmes, tellement il est performant. Les voix sont compréhensibles, et parfaitement sexuées. Un homme parle avec une voix mâle et lycée de ver-



sailles pour les meufs. Mieux encore, qui va vous permettre de relever la tête devant vos copains et copines, les commandes du jeu se font par menus DE-ROU-



LANTS!!! L'absence de souris ne se remarquera pas, tant la «convivialité», l'«ergonomie» des 16 teubs a été adaptée sur cette version du double primé des avant derniers et peut être futurs disparus TILT d'«OR!!! Vous manquez de bon jeu d'enquête sur votre bécane, c'est fait et d'autant plus fait, que la version PC est également disponible. Pour le son, j'ai pas réussi à le trouver sur mon IBM. (Mais je ne désespère pas de

le trouver car je cherche, je cherche, je cherche! Il semblerait qu'il y ait une incompatibilité d'humeur entre la mémoire nécessaire et les applications mises en place par mon disque dur!) Pour les graphismes, molto importante! Le mode EGA donne de belles images, et pour ceux qui utilisent des versions pas chères ou des clones peu graphiques, vous aurez des images, c'est sûr mais de qualités différentes selon la bécane utilisée.

En faisant CTRL C, CTRL A, ou CTRL E, vous passerez du mode CGA au mode AMSTRAD 1512 ou au mode EGA.... GRRR!!! J'enrage, car j'ai du charger toutes les versions sur toutes les machines pour pouvoir comparer, et le comble, c'est que je ne manque pas de machine. Mais, voilà, le MAC 2 est allumé pour que je puisse taper mon texte, mais il me manque une prise de courant pour brancher l'AMIGA! Pas grave, ça ressemble au ST. J'ai pas constaté de nette différence. Pour le C64 et le SPECTRUM, c'est pas la peine, y a rien à voir! L'inconvénient de l'AMSTRAD CPC, c'est qu'il faut tourner la disquette fréquemment, et que dans la valse hésitation à laquelle



est soumise un joueur ou néophyte ou qui ne retrouve plus sa



solution complète parue dans son magazine bientôt défunt, la fatigue du poignet engendrée par ces mouvements coordonnés est peut être à prendre en considération. Toutefois, le fait de prendre des notes de tout ce qui se dit et de tout ce qui se passe, sera déjà bénéfique pour le joueur et utile à son articulation portée au rouge par tant de sollicitations. Au fait, il m'est arrivé un gag avec ma disquette CPC. Au deuxième chargement du jeu, pour faire les photos, ça a planté dès le départ! En appuyant sur Ignore, ça a continué à charger, puis après la page où qu'ils ont leurs noms à tous ceux de LANKHOR, bonjour la plante grave! Bull Shit! A mon avis, la parano du groupe leur fait mettre des protections de merde, qui font planter les softs, que ce soit sur ST, j'en ai plusieurs exemples et maintenant sur CPC! Passons à autre chose! Du côté des images, y a pas à rougir! C'est bien! Et même très bien! Les décors sont nombreux, colorés, pas en bichrome, mais en riche, bien définis et parfaitement visibles. Pour les lieux, vous aurez des images plein votre écran, et pour les personnages, ce sera comme d'habitude, la tête dans un coin, le texte en dessous, à côté et sur une autre page. Tout cela accompagné de quelques mesures musicales, suivies du baratin de vos interlocuteurs. A vous qui venez de voir passer le Père Noël, chargé de multiples fardeaux, dont il vous a probablement laissé quelques caisses, je dis: ce soft est fait pour vos longues soirées d'hiver! Eteignez votre télé, serrez vous contre votre copine ou copain, prenez la chose en mains, pénétrez vous bien de la notice et introduisez calmement la disquette dans la machine! Contact, allumage, leur rouge! C'est parti! Vous êtes devant le MANOIR!!!

TIMBER

Les fêtes se sont rapidement éloignées, laissant le monde de la micro dans un état léthargique. Comme chaque année, les éditeurs ont balancés tout ce qu'ils avaient dans leurs cartons pour NOEL entraînant par réaction une courte période de calme. Nous, dans ZOOM, on ne s'endort pas, le petit COULON est toujours à la chasse aux programmeurs et aux confidences en boîtes, not' chef le grand LEGOY (LEGOYSTICK pour les intimes) continue d'interroger son miroir aux illusions pour savoir s'il a toujours le plus beau joystick (Mmmmpff!!) pour séduire la fée, RIKIKI GOOMIE à transformé son AMSTRAD en four à micro-ondes et moi j'en profite pour vous ressortir des vieux softs que j'ai pas eu le temps de tester pendant la période chaude, ainsi que les premiers PSSST! de la collection printemps-été 89. Et comme dit le proverbe hongrois: HONGROIS que ça y est, mais ça n'y est pas!

FLYING SHARK

FIREBIRD
ST



Le dernier soft de l'oiseau de feu (FIREBIRD) s'appelle requin volant (FLYING SHARK). A croire qu'il tiennent absolument à s'envoyer en l'air! En tout cas, c'est pas avec ce jeu qu'il vont atteindre les sommets des hits parades mondiaux... Leur technique: vous prenez 1943 & co, vous remplacez le décor maritime par un décor champêtre, vous changez le zinc de la seconde guerre mondiale en vieux coucou de la première (pas besoin d'aller chercher loin!) et vous obtenez un soft totalement pompé mais susceptible de se vendre correctement. Dans l'histoire, on ne peut pas dire que vous vous êtes foulés, mais c'est tout bénéf pour vous. Et voilà com-

ment les éditeurs nous servent à longueur d'année des redifs sans aucun intérêt, un peu comme sur LA CINQ, quuuuooiii! Côté technique également, on ne se fait pas chier, le scrolling vertical est correct, mais il est loin d'avoir la fluidité de GOLDRUNNER (il est un peu saccadé). Bon les graphismes sont pas mal, mais là aussi on ne se donne pas la peine d'innover, c'est fade, genre graphisme standard, à la portée du moindre mec qui passe un peu de temps sur un soft de dessin. Conclusion, encore un de ces jeux où l'on ne peut pas dire que c'est nul parce que quand même, y'a quelque chose à l'écran et que ça bouge et qu'il y'a de la couleur, mais, ça n'a aucune classe, aucune recherche, aucune originalité. Les programmeurs pourrait faire cent fois mieux, mais les éditeurs sacrifient le talent de leurs poulains à la productivité. J'espère que les acheteurs vont sanctionner cette attitude afin que les softs deviennent tous dignes de ce nom, cela profitera aux acheteurs mais aussi, et c'est ça qu'il faut leur faire comprendre, aux éditeurs...

LIVE AND LET DIE

DOMARK
ST

LIVE AND LET DIE ou pour les bons français: VIVRE ET LAISSER MOURIR. My name is BOND...JAMES BOND! Oui, oui, c'est bien l'adaptation du BOND du même nom, ou plus exactement d'une séquence de ce JAMES BOND. Celle où 007 drive avec pertes et fracas un hors-bord dans les marécages de NEW-ORLEANS. Mais, pour être franc il faut bien avouer qu'il ne s'agit que d'un jeu d'arcade tout à fait normal auquel l'éditeur a ajouté l'écusson 007, pour faire bien et surtout, pour faire vendre! Mais ne crachons pas dans la soupe, c'est le seul point négatif de ce soft. La réalisation, et c'est bien rare de nos jours, est parfaite. Votre hors-bord, un sprite très bien dessiné, est vu



de derrière et s'emballe à la moindre sollicitation du joystick, plus on accélère, plus l'avant du bateau se soulève. Le graphisme est superbe, un beau dégradé pour le ciel, et des décors très réalistes. Quatre missions sont possibles: le pôle nord et le désert comme entraînement, l'Europe comme entraînement au tir de cible, et NEW-ORLEANS la mission finale. Le plus génial, c'est le scrolling, c'est une merveille de fluidité! Le niveau de jeu est pas mal du tout, ni trop dur, ni trop facile. La finition est superbe, rien à redire. Moi, ce qui me fait le plus chavirer, c'est le son: on se croirait à bord d'un off-shore tant il est réaliste. Bref, bien qu'il ne fut pas hyper-médiatique, c'est un jeu à posséder de toute urgence.

SUPERMAN

TYNE SOFT
AMIGA - ST

Ca y est, il ne manquait plus que lui, voilà que SUPERMAN débarque sur ST et AMIGA. C'est TYNE SOFT qui l'a pixellisé, oui, oui, celle de CIRCUS GAMES. Bon, je sais pas quoi en penser because, au journal, ils aiment pas, mais bon, moi je trouve ça pas mal quand même tout en pouvant être beaucoup mieux, quooooaaah, si vous voyez ce que je veux dire, non? Bon alors je vais vous expliquer le problème: graphiquement c'est super, le décor est aaaachment beau, le sprite de SUPER-HOMME et les stremons aussi, mais c'est l'animation qui déconne! Sinon le principe du jeu est totalement pompé sur SPACE HARRIER avec l'animation en plus nul. C'est con parce que j'ai pas envie de le détruire ce soft, mais bon comme je suppose qu'il va être vendu à 250 balles et qu'il est pas vraiment jouable (en plus de l'animation saccadé il est dur comme un biscuit de l'armée), je ne le conseille pas.

SOLDIER OF LIGHT

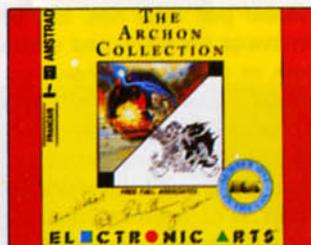
ACE
ATARI ST



Bon c'est un jeu qui m'a laissé une impression zarbi, car graphiquement il est superbe, l'animation n'est pas trop mal non plus, mais il est pratiquement injouable sans vies infinies! Mais surtout, comme tout jeu d'arcade qui se respecte, le scénario est inexistant, mais ici à tel point qu'arrivé, non sans mal, trois pixels après le départ, car il faut quand même que je vous dise qu'il s'agit d'une milliardième version de GHOST'N GOBBLINS et de son scrolling horizontal, mais dans l'espace, que l'on se demande ce que l'on fout là, à tirer comme un goliou sur des sprites sans beaucoup d'intérêts, bien que parfaitement réalisés et animés. S'il n'y avait que le moindre soupçon de stratégie, de hasard ou même un but alléchant, il aurait été un des meilleurs arcade du moment. Uniquement pour les RAMBO du futur en herbe (non je ne suis pas preneur!).

THE ARCHON COLLECTION

ELECTRONICS ARTS
CPC - C64A - AMIGA



Trois ans, trois ans que j'attendais l'adaptation de Archon sur CPC. Un rien m'aurait rendu heureux, même le premier, m'aurait suffi. Il faut croire que mes prières se sont exaucées puisque hier soir j'ai reçu le ARCHON COLLECTION. A vrai dire, je croyais d'après le titre que ce serait la collec totale, la trilogie koa. Ben non, il n'y a que les deux premiers volumes, et encore sur la bis-

cotte jen'ai trouvé que le deuxième. Bref The Big Deception... Donc, je me décidai enfin à enfile d'un coup sec la disquette dans la fente de mon drive. Pas la peine de lire la doc, j'y ai tellement joué sur CBM 64... M'enfin, étant donné que vous n'y avez pas tous joué je vous explique rapidos. Vous incarnez au choix le bien où les forces du mal qui devront s'affronter dans un monde imaginaire pour savoir ki c'est ki sera le plus fort. Ce monde se compose de quatre limites qui sont : la terre, l'eau, l'air et le feu en gros comme disent les anciens: les quatre élémentales. A l'écran ça nous donne quatre mages et une cité dans chaque équipe. Ces mages sont capables de lancer des sorts qui vous serviront entre autre à appeler un esprit qui se matérialisera sous la forme d'un monstre du genre vilain pas beau avec différents pouvoirs suivant le type, ou bien encore de redonner de l'énergie à quelqu'un en bref chaque mage connaît 6 sorts qui sont les mêmes pour tout le monde. Lors d'une rencontre entre deux adversaires de quelque façon que se soit, il-y-a combat et alors là, c'est au plus habile des deux, puisque c'est carrément arcade, vous vous retrouvez transporté dans un champ de bataille où les deux personnages vont se foutre sur la tronche, évidemment le plus fort est avantagé mais si vous êtes balaise au joystick rien ne vous empêche de gagner, qui sait... En bref c'est géant comme tout, c'est un must en matière de réflexion/arcade, alors on astique ses sous et on achète.

R TYPE

ELECTRIC DREAMS
CPC

Essai sur CPC

Ce fut dur, mais j'en suis revenu. Oui vous avez bien lu, R-Type le tant attendu R-Type, le seul, l'unique, et le réjouissant R-Type. Ahhhh !!! quel pied, vous allez pouvoir vous venger de toutes les misères que vous fait votre prof en exterminant des Aliens abrutis. Coté réalisation, c'est joli, c'est



du mode 1, donc quatre couleurs. Personnellement j'aurais préféré du mode 0 avec 16 couleurs. En ce qui concerne les animations, c'est d'enfer puisqu'il-y-a le scrolling du décor, des étoiles qui défilent sur 3 plans, des ennemis, des sprites énormes tout cela sans que ça ralentisse le jeu, c'est joli, mais un peu hésitant tout de même, mais bon, trouvez moi un seul soft qui n'ait pas un défaut... The game: Pour commencer vous aurez le droit à 5 vagues d'invasisseurs, puis par la suite arrivera votre premier sérieux ennemi, un robot qui est genre trois fois plus gros que vous. Et ce n'est pas fini puisque a la fin du premier niveau vous devrez affronter le monstre qui sert de jaquette au jeu il est gigantesque mais vulnérable vers le centre de son corps. Je suis désolé mais je peux pas vous en dire plus because j'ai le poignet foulé et plus j'écris plus je dérouille. Je conclurais donc en vous disant prenez un peu de tune et courez acheter R-Type si vous êtes un fan de Destroy-Game.

Essai sur COMMODORE 64

Mon premier pourrait être Armalyte. Mon second serait alors Katakis et mon tout... bref, pour ceux qui n'excellerait pas dans l'art de résoudre les charades, je vous parle du fabuleux R-TYPE.

Ce jeu s'inscrit en effet, dans la lignée des grands Shoot'Em Up, ah nom de...??, vous ne suivez pas, j'ai pas dit Katakis II, mais R-TYPE (sissi). Vous pilotez comme toujours, un phénoménal vaisseau galactique à travers les lignes ennemies. Une seule erreur : la mort. Une seule possibilité : progresser ? Ici, tous les atouts sont réunis pour un jeu de ce (R) Type. Le graphisme est somptueux, l'animation fluide et les ALIENS changent constamment, (mais si ? c'est possible ??). D'autre part, un être, mi-organique, mi-?, voudrait se venger et se débarrasser définitivement de vous à la fin de chaque niveau, alors-là, je vous préviens, bonjour l'ambiance ? Cette bestiole voudrait à tout prix vous faire passer le goût du pain ? D'autant plus qu'elle occupe à chaque fois une bonne partie de l'écran, et comme pour la descendre, il faut atteindre un point précis... (PFUIIUT ?). Heureusement, lors de votre infernal, et incessant combat vous pourrez acquérir de nouvelles armes (ouf), et si, le bouton de tir est gardé appuyé plus

longtemp, une fulgurante décharge d'énergie sera projetée sur votre adversaire, que dire d'autre? Que la musique est (elle-aussi) géniale, différente pour chaque niveau et qu'une superbe intro-musicale annonce l'arrivée de «l'ALIEN-MERE» (la Mama ?).

Alors ??, heureux ?

INTERPRETEUR C

LORICIELS
ATARI ST

Pour les amoureux du langage ésotérique, l'Interpréteur C version 2.0 pour Atari ST vient de sortir. Cet outil vous permet d'utiliser le C aussi facilement que du Basic. 450 fonctions sont au catalogue, ainsi qu'une boîte à outils de fonctions spéciales. Ca tourne sous GEM et donc ça en utilise les avantages. Les programmes que vous écrivrez pourront être compilés avec n'importe quel... compilateur! Bravo, ça suit mieux que dans l'autre partie! Pour ceux qui ne connaissent pas ce langage, c'est vendu avec une doc de 350 pages contenant un mode d'emploi de l'interpréteur, une initiation au langage C, une initiation à GEM, et quoi encore, regardons au fond de la boîte, directement dans le polystyrène, et que voit on qui se cache là, au fond? Une description détaillée de la librairie de fonctions avec exemples et trucs divers. LORICIELS. 595F ou bien 200F si vous réexpédiez les disquettes 1.1 à l'éditeur.

PSSST !

La rubrique
de l'indiscrétion

BIZARRE

ST

C'est le moins que l'on puisse dire sur ce jeu! C'est la preview que l'on a eu et qui est loin d'être complète, il n'y a que le héros et quelques décors. C'est un énième jeu à scrolling horizontal, genre descendant de GHOST'N GOBBLINS. Ca a l'air pas mal, surtout quand le héros à la tête tranchée! Wait and see.

ZAC Mc KRAKEN

LUCAS FILM
ST



C'est un super jeu d'aventure entièrement géré à la souris, l'ergonomie en a été très étudiée, on ne tape pas de texte au clavier, mais on clique sur des actions, les graphismes sont corrects, très BD, le scénario a l'air béton et l'interactivité assez efficace. C'est le premier jeu de LUCAS FILM, à inaugurer l'accord avec US GOLD. Bientôt sur nos écrans...

NECRON

16-32
ST

C'est le super jeu mi-aventure, mi-rôle que nous prépare 16-32 diffusion qui va d'ailleurs bientôt distribuer EXPLORA II de nos amis d'INFOMEDIA. Dans NECRON vous devrez combattre les monstres d'antan pour protéger la cité de la sphère, tout un programme. De ce que j'en ai vu, ça a l'air prometteur.



INFOS PAS GENEES

NOUVELLES DU FRONT

L'Amiga

Amigase positionne de plus en plus comme la machine dédiée aux applications graphiques, pour des budgets de petite taille. Quoique... En faisant le compte de ce qu'on peut maintenant acheter, qui tourne sur la bécane et qui nous la transforme en petite régie de trucage vidéo, on peut se poser la question de savoir si c'est réellement destiné aux petites sociétés. Que trouve-t-on ce mois-ci? (ON est vraiment balaise! ON trouve toujours plein de nouveautés! Mais comment fait ON? Je vous le demande. N.D.L.R.) Pour les passionnés qui tournent leurs films en vidéo, la société KIMATEC propose un générateur de caractères, le VIDEO GENERIC MASTER, pour faire vos génériques. 30 pages de texte, 8 polices, de caractères différentes par génériques, 4 couleurs dont 1 utilisée par la vidéo, des ombrages variables, des interlignages, des scrolling, etc.. tout ça incrusté sur un fond que l'on choisit personnellement, à partir de n'importe quelle source vidéo, je vous dis pas le carnage que ça va faire dans le cinéma d'amateur, genre je reviens de vacances du fin fond de

la Lozère, (fort belle région d'ailleurs), car c'est mis en vente au prix de 790F. Et ça tourne même avec un Amiga 500! MELIES, j'ai peur! Encore plus que tu ne peux le penser! Le VIDEO WIPE MASTER. La même société propose également un logiciel de volets ou d'effets spéciaux, qui utilisé avec un Genlock, tourne sur AMIGA. 22 effets sont disponibles, dix masques de découpage et la possibilité de choisir la couleur d'incrustation parmi les 4096 teintes de l'ordinateur. Le prix: 890F.

Le CD ROM

Le ministère de la Recherche et de la Technologie communique qu'il a retenu 17 projets concernant les applications scientifiques et techniques sur CD ROM. Autant dire tout de suite qu'il y a eu des banques de données, des œuvres complètes d'auteur célèbres, des catalogues et des encyclopédies. Pour le délire, on verra plus tard! **DICTIONNAIRE**

Vous en avez marre de rien comprendre à vos programmes en langue anglaise ou américaine, le Dictionnaire Français-Anglais d'informatique vient de sortir. Edité par MASSON. Auteur: Michel GUNGUAY. J'ai pas le prix!

LA VIE DES BOITES

ATARI

On arriverait bientôt à la fin du drame provoqué par la pénurie de DRAM. En effet, ATARI aurait signé deux accords. L'un avec un fournisseur européen dont je n'ai pas le nom, l'autre avec une société asiatique, dont je n'ai pas l'adresse. Je parlai d'ATARI England, bien sûr! Mon espionne préférée aux USA, a vu un truc qui ressemblerait à un ST, mais avec un écran, à cristaux liquides. Elle a du pour cela faire valoir ses charmes devant un responsable qui en est resté la bouche ouverte, mais qui a fermé la porte derrière laquelle était tapie la chose au doux nom de code: STACY. L'ABAQ à base de transputers serait en vente actuellement mais en quantités infimes et pas en Europe. Thank you, adorable LORRAINE, pour tout ce que tu donnes à JOYSTICK Hebdo! Nous ne

pensons qu'à toi, tous les jours, surtout la nuit, d'ailleurs!

LORICIELS

Les rapports amoureux entre BRODERBUND et LORICIELS deviennent plus qu'officiels. Ce qui est à l'un est distribué par l'autre et lycée de Versailles. Il en sera de même en ce qui concerne la créativité.

APPLE

Nous connaissons tous les softs qui parlent, qui font parler l'ordinateur. Une société américaine commercialise un logiciel, permettant d'associer une série d'expressions de visage, à une image digitalisée de tronche et de coupler un texte dit par MACINTALK, donnant l'impression furtive que c'est l'image qui parle. Pas mal! Mais nous tous connaissons bien le principe, depuis longtemps, grâce au MANOIR DE MORTEVILLE!



TEENAGE QUENN AMIGA

Vous aimez Teenage QUEEN, d'ERE International, alors on vous met encore des photos!

TEENAGE QUENN PC



RV ICI,
LA SEMAINE
PROCHAINE,
ELLE ENLÈVE
LE HAUT !

LE GRAND ZOO

Arbeit VON SPACEKRAFT

Membre honoris causa de l'Académie pour le secret professionnel des répondus téléphoniques, ancien fossoyeur municipal à Belfast, attaché de presse attiré de la milice chiite à Beyrouth, Von Spacekraft est loin d'être un débutant. Après sa rupture avec Rika Zarái, il a décidé de prendre un repos bien mérité au large de Saturne... Saloperie de bio-transmetteur spatio-temporel. Deux heures terrestres pour négocier une communication et fallait que cette greluche de standardiste fasse du chichis, sûrement une immigrée vénusienne, tiens! Et puis, le Maître apparut sur l'écran, les glaçons cliquetaient dans sa pinte d'extrait de boeuf mironton aux stéroïdes anabolisants. Après l'échange d'incantations rituelles, la conversation s'engagea, franche, cordiale, déliée. Jacques Chancel étant porté disparu, j'en profitais. La biographie officielle de Von Spacekraft débute sur sa rencontre avec Jean-Marc Menou. Ils signeront, pour Ere Informatique, les deux tomes de Harry and Harry, une aventure noire sur CPC (appelée à l'origine Hans und Hans et Zwrt & Zwrt en version

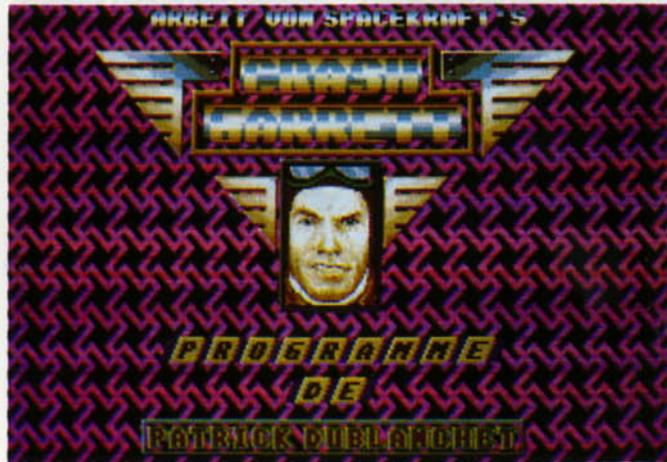
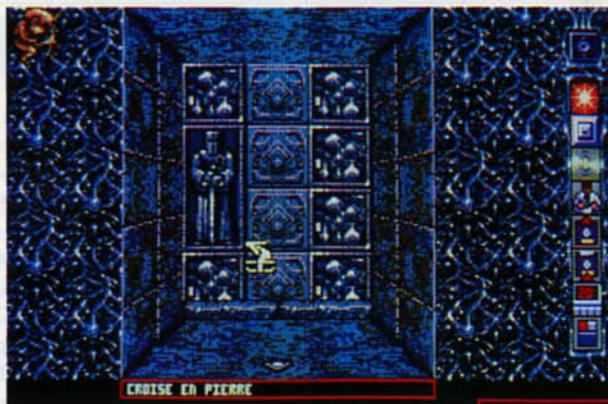
centaurienne). «Il m'a convaincu de m'acheter un micro. Pendant que moi j'admirais, lui il programait...». Un scénariste était né. Von Spacekraft jette ensuite son dévolu sur Patrick Dublanquet et lui confie la réalisation de l'inoubliable Crash Garrett. L'extravagante nouveauté du concept, son humour et la profondeur de ses personnages jettent l'éponge face au rouleau compresseur racolo-promotionnel de Captain Blood (titre d'ailleurs repris d'un film de Michael Curtiz tourné en 1935 avec Errol Flynn. Fin de l'apparté culturelle). Qu'il est dur d'être marginal en micro. Arbeit se fait une raison: «Blood répondait mieux à l'attente des joueurs, c'est aussi simple que ça! Dans Blood, on nous présente une sorte de prouesse technique, des effets graphiques splendides... C'est ça que la masse des joueurs recherche... Il est possible d'avoir des radios FM bas de gamme genre Fun ou NRJ, le truc pour les masses... Il est aussi possible d'avoir France-Culture, et tout ce



qu'il y a entre les deux... Il te serait difficile de sortir un jeu qui serait une analyse et un cri du coeur du beur de base à Marseille» analyse l'il d'un inimitable accent sino-austro-bérichon. Un créateur, un vrai de vrai, un de vrai, un qui ne

triche pas avec les sentiments «Le jeu micro ne m'intéresse que dans la mesure où il y a une histoire à raconter, où on a l'impression en tant que joueur de participer à l'histoire». Le scénariste micro, le pâtre grec, l'espèce rare, le juif errant, l'ingrat, cette gueule de mèteque. «L'histoire est un petit peu délicate, ce n'est pas à ça que les gens s'attachent à priori. C'est quelque chose que tu découvres en jouant, elle ne t'est pas donnée dès le départ... Il y a des américains qui présentent des jeux par texte [Infocom notamment, suffit

es le héros, c'est justement parce que le micro a des capacités que le livre n'a pas». Le Maître exige sa pitance de phylactères et phagocyte des péloches entières de films d'aventures américains. Il disserte l'air de rien d'un projet de BD avorté: «Les jeux sur micro, c'est la castration pour un scénario, dans le sens où tu es obligé de prendre en compte les exigences de la programmation, les capacités mémorielles des machines etc. On est toujours limité par la technique... Je trouve les limitations dans la BD moins contraignantes que dans la micro». Du sang, de l'action et Eric Rohmer au regard: «Je préfère l'action à la psychologie... une action bien faite propose suffisamment de psychologie. La psychologie étalée, pour moi, c'est un échec, je trouve ça un peu faible». Patrick Dublanquet et Michel Rhogardent les pieds sur Terre. Ils finissent de pomponer «The Temple Of The Flying Saucers», le dernier plan micro-panavisionné du Gourou. A sortir lors d'une prochaine lune. «Il y a un avantage avec le succès: c'est le pognon. Mais je crois qu'il y a beaucoup d'inconvénients aussi. Quand on croit tenir la clé de la réussite, c'est là où commence la sclérose...»



SEXY ROBOT

Souvenez-vous, il y a peu de temps, les animations 3D n'étaient que des structures fil de fer ou bien des solides simples. Puis la résolution et la définition de ces images ont augmenté, jusqu'à côtoyer la réalité en faisant vivre des personnages. SEXY ROBOT est un film de BOB ABEL, une star et un maître de l'image 3D. On lui doit la plupart des films chocs, qui ont permis à l'image de synthèse de sortir de son antre! Peut-être avez-vous vu le clip de pub «HAWAÏAN PUNCH». ROBERT ABEL a énormément travaillé sur la représentation du mouvement. Car il est extrêmement complexe de reproduire un geste naturel pour l'œil du spectateur. L'une des méthodes utilisées est la rotoscopie: un acteur, dans ce cas précis il s'agissait d'une danseuse, est filmé avec plusieurs caméras. Grâce à des marques sur son corps, on repère les articulations. En utilisant différents angles de prises de vues, le mouvement

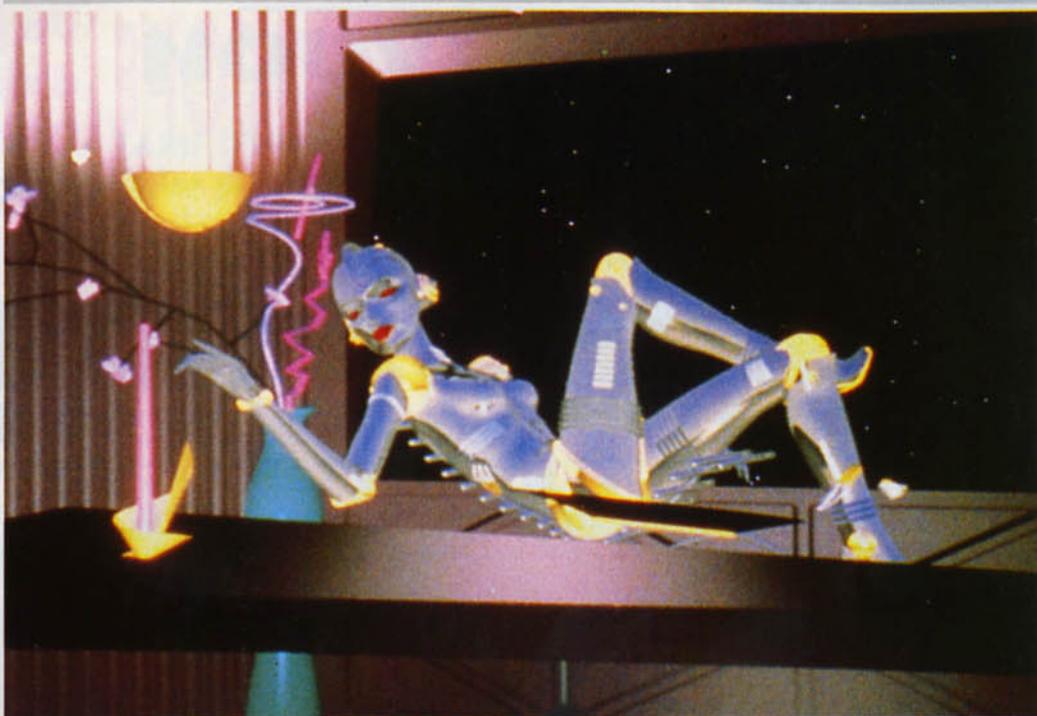
est reconstitué en 3 dimensions. Toutes ces données sont ensuite interprétées et réutilisées dans le programme qui va générer le mouvement de synthèse. Cette méthode n'est

pas encore tout à fait abandonnée, puisque TDI l'a utilisée dans son clip de présentation sur PARIS, ville olympique. Un athlète, gravissant des marches, a prêté ses muscles

et sa silhouette à ce qui devait être le symbole du dynamisme parisien. Mais d'autres voies sont ouvertes depuis quelques temps, avec l'intelligence artificielle, les systèmes experts et les modèles comportementaux. Il est possible d'imaginer que le programmeur l'artiste utilisera des concepts sur les mouvements et sur les comportements, à l'aide de langages évolués, proches du langage naturel, de notre langage, et cela dans un futur très proche!

LE MIROIR AUX ILLUSIONS

LE MIROIR AUX ILLUSIONS



LE MIROIR AUX ILLUSIONS

ZOOM

RUBRIQUE DU JOYSTICK ENCHANTE

réalisée par
HENRI LEGOY
avec
CYRIL DREVET,
FRANÇOIS COULON,
RIKIKI GOOMIE

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)

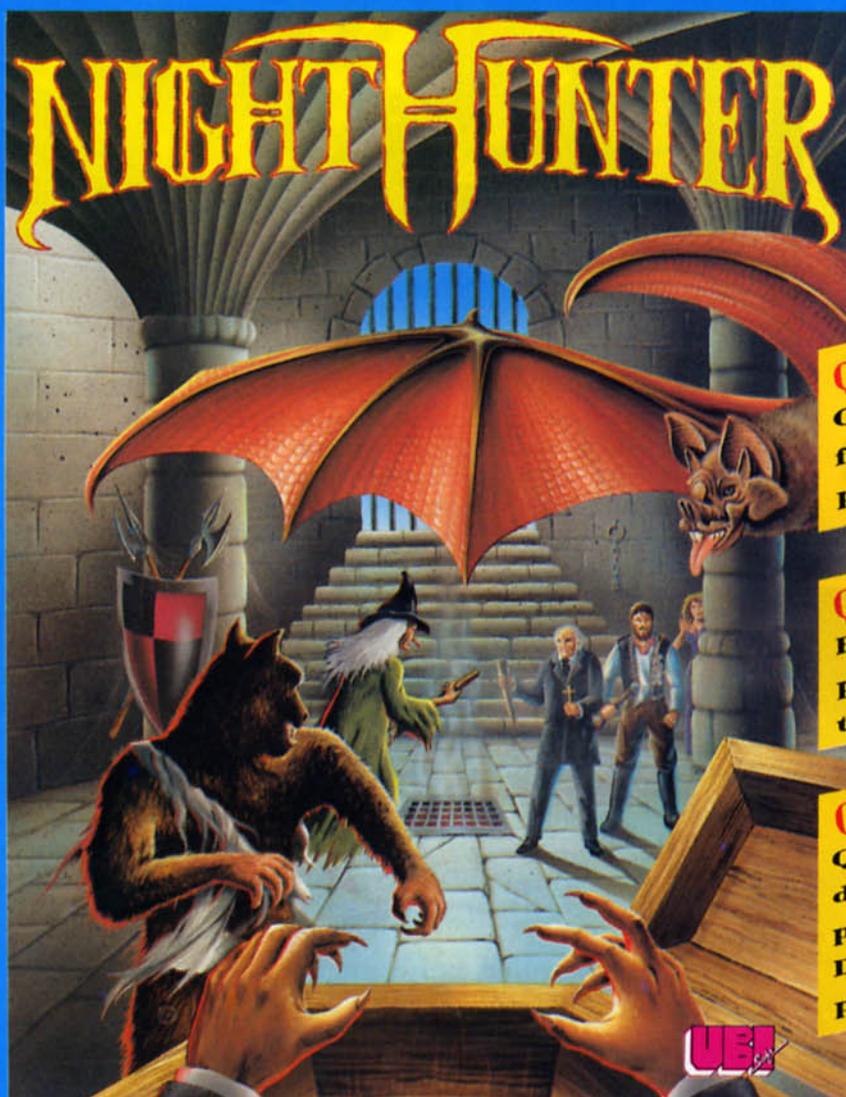
Du 2^{ème} au 20^{ème} prix :

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 ayez 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 quel 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 A JOYSTICK Hebdo
CONCOURS UBI SOFT - 177, rue Saint Honoré - 75001 PARIS

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



annonce

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

CONTACT

94 N°2000862
Amiga, cherche contacts sur toute la France. (Echange jeux, utilitaires, bidouilles, trucs etc...). Possède P.O.W., Hacker II, L.C.P... POTTIER Jean-Christophe. 20 Bd. Galliéni. 94130 NOGENT SUR MARNE.

AMSTRAD

ACHAT

42 N°2000900
Cherche moniteur couleur ou ordinateur 6128 couleur à prix intéressant. Demander Cédric. Tel.: 77.90.82.19. (à partir de 19h30).

CONTACT

37 N°2000905
Vend originaux K7 petit prix. Cherche contact disc 3". Possède et cherche news discs. Réponse assurée. MARTEL Francis. 6 Rue de la Poirière. 37520 LA RICHE. Tel.: 47.37.35.40. (de 18h30 à 20h30).

ECHANGE

20 N°2000875
6128 échange disc, jeux et utilitaires. Vend magnéto + 10 K7 pleines de softs : 250 F. (Possède Jade-Olympic, Challenge-Quin...). Envoyez vos listes à MICHEL Sylvie. Résidence Loretto Bat.A Route du Vittulo. 20000 AJACCIO. Réponse assurée.

26 N°2000941
Echange sur CPC 6128 : Rempart + Océan's All Star Hits n°2. Demander LAHMERI Franck. Les Tuileries. 3 Rue les Gloriettes. 26100 ROMANS SUR ISERE. Tel.: 75.02.37.19. (P.S. : Tel. après 18h sauf le Week-End et mercredi). Merci

91 N°2000879
Cherche contact pour échange. Possède : Turbo Cup, Savage, l'île etc... Sérieux et durable. Demander PERFETTI Xavier. 11 Potager de l'Arbalète. 91350 GRIGNY. (De préf. région banl. sud). Tel.: 45.53.92.88. (de 9h à 17h) ou Tel.:

69.43.06.43. (ap. 19h).

92 N°2000861
Cherche contacts pour faire des Mega, échanges. (Je possède entre autre Savage). Ecrivez-moi à HARPOUTLIAN Cyril. 1 Avenue Diderot. 92330 SCEAUX. (J'attends vos lettres, réponse vraiment assurée.

VENTE

20 N°2000913
Vend CPC 464 + nombreux jeux + Joystick + revues et programmes. GAMBINI. Impasse des Quatre Chemins. 20250 CORTE. Tel.: (95).33.64.71. (HR). Prix à débattre.

21 N°2000924
Vend Amstrad CPC 6128 avec TV monochrome + nombreuses disquettes de jeux + adaptateur TV couleur + 2 Joysticks. (t.b.e.). Prix de vente : 4500 F. S'adresser à DESCAYES Nicolas. 27 Rue de Beauvraing. 21250 SEURRE.

30 N°2000912
Stop affaire! Vend K7 d'origine pour Amstrad CPC 464, 664, 6128. Prix : de 30 à 80 F. Liste sur demande. Ecrire à MARTINEZ Frédéric. 554 Rte. de Générac Res. le Gabian. 30000 NIMES. (Réponse assurée).

59 N°2000909
Vend pour CPC 464 : Out Run, K7. Achète Océan Dynamite et les bests de Us Gold : (60 F max.). Demander Jean-Pierre. Tel.: 20.52.32.03. (après 18h).

67 N°2000936
Vend crayon optique pour Amstrad CPC 6128 (état neuf), (jamais utilisé). Prix : 240 F. Demander STAERLE Bruno. départ. 78. Tel.: 88.09.32.41. (après 19h).

69 N°2000863
Vend Amstrad CPC 6128, couleur état neuf + imprimante DMP 2160 neuve + souris Amx. + nbreux. logiciels originaux + nombreuses disquettes pleines. Prix : 6500 F. BUNEL François. 7 Pl. Pavois de Chavannes. 69006 LYON. Tel.: 78.89.25.82. (heures repas).

75 N°2000883
Vend séparément clavier 6128 : (1700), mon. mono : (500), adapt. péritel : (300), mon. coul. : (1300), drive 5" 1/4 : (1000). BERNA Raphaël. 15 Passage du Génie.

75012 PARIS. Tel.: (1).43.72.64.64. (le soir, W-E ou répondeur).

75 N°2000903
Vend jeux originaux : Fire and Forget, Target Renegade, Super Excle, Hit Pack etc... (entre 80 F et 100 F.). Mephisto : 150 F pour 6128. Demander DREUX Philippe. 35 Rue Olivier Métra. 75020 PARIS. Tel.: 46.36.89.25. (après 18h).

75 N°2000943
Vend CPC 464 couleur + en parfait état + nombreux jeux divers + livre. Prix : 2200 F (à débattre). NAJMAN Grégory. 38 Boulevard Ornano. 75018 PARIS. Tel.: 42.23.19.41. (après 20h).

76 N°2000904
Vend CPC 464 + nombreux jeux + 1 Joystick. (t.b.e.). (Dec. 88). Prix très intéressant. Urgent cause achat 6128 envisagé. Ecrire à ISRAEL Christophe. 58 Allée Jules Massenet. 76960 NOTRE DAME BONDEVILLE. Tel.: 35.74.59.60.

78 N°2000906
Vend pour 2500 F. CPC 464 + DDI + 64K + 1 jeu K7 + nombreux DK + revues + doc. + de très nombreux jeux, (dont : Discology 5.0 Autoformat.) on assembleur, Fire and Forget, Off Smore et beaucoup d'autres nouveautés. Demander Emmanuel. Tel.: 39.73.17.27.

78 N°2000925
Vend nombreux jeux : Platoon, Ikari, World Games... Pour CPC 464. Demander Nicolas. (78). Tel.: 30.53.56.08. (après 17h. Sauf le samedi).

78 N°2000926
Vend CPC 6128 couleur. (excellent état) + nombreux disks pleines de super jeux : (Thunder Blade, Tiger Road...) + Joystick + manuel + revues. Le tout pour seulement 3300 F. POLUNIC Michel. 29 Rue de Bresse. 78310 MAUREPAS. Tel.: 30.51.95.67.

78 N°2000938
Vend CPC 6128 couleur + lecteur K7 + imprimante DMP 2000 + nombreux jeux et utilitaires sur DK, avec beaucoup de nouveautés + crayon optique + revues + 4 Joysticks. Le tout pour : 5500 F. Demander Emmanuel. Tel.: 30.92.47.94.

87 N°2000923
Vend CPC 6128 couleur. (De Septembre 88). Pour 3000 Frs. PENOT Jean-Jac-

ques. Groupe Scolaire. Le Vigen. 87110 SOLIGNAC. Tel.: 45.20.04.14. (le soir).

92 N°2000832
Vend pour CPC, un Scanner Darts pour : 800 Frs. (Très peu servi). Ecrire à DIAS Daniel. 1 Parvis du Breuil. 92160 ANTONY. A bientôt!

92 N°2000916
Vend Amstrad CPC 6128 couleur + 1 Joystick + nombreux jeux originaux + boîte de rangement. Prix : 2700 F. Demander COHEN Samuel. 58 Bis Rue Médéric. 92250 LA GARENNE COLOMBES. Tel.: 42.42.10.98.

93 N°2000918
Vend unité de disquette DDI1 + nombreuses disquettes + nombreux jeux et util. + disq système + crayon optique et son logiciel + revues Amstar du n° 4 au 28 = Total : 2000 F. ZAOUI Michaël. 10 Av. St Rémy Bat.A4. 93200 SAINT DENIS. Tel.: 48.27.20.33.

93 N°2000928
Urgent! Vend CPC 6128 mono. + manette + nombreux logs. (jeux & util.) + rev. + 2 manuels : val. : 6000 F. Vendu : 2890 F. (Une bonne affaire a ne pas manquer). Demander GONCALVES Carlos. 9 Rue des Gds. Murailles. 93300 AUBERVILLIERS. Tel.: 48.34.47.57.

94 N°2000874
Vend Amstrad CPC 464 couleur + nombreux jeux dont news. (Le tout en bon état) : 3000 F. PARRILLA Jean-Louis. 193 Avenue Maurice Thorez. 94200 IVRY S/SEINE. Tel.: 45.21.15.72.

95 N°2000935
CPC 464 couleur + DDI1 + manette + doubleur de Joystick + nombreux jeux K7 et DK. (Envoyez nombreux disk). Excellent état. Le tout : 3500 F. (Prix à débattre pour personne sympa). SALIN Marc. 13 Bis Av. des Charmilles. 95500 GOENESSE. Tel.: 39.88.33.50.

APPLE

VENTE

75 N°2000915
Vend Apple IIc 128K + Souris + Joystick + Jeux. (t.b.e.). Le tout : 2000 F (à débattre).

abonnez VOUS !

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

NOM

PRENOM

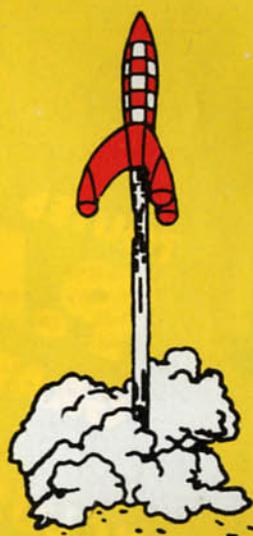
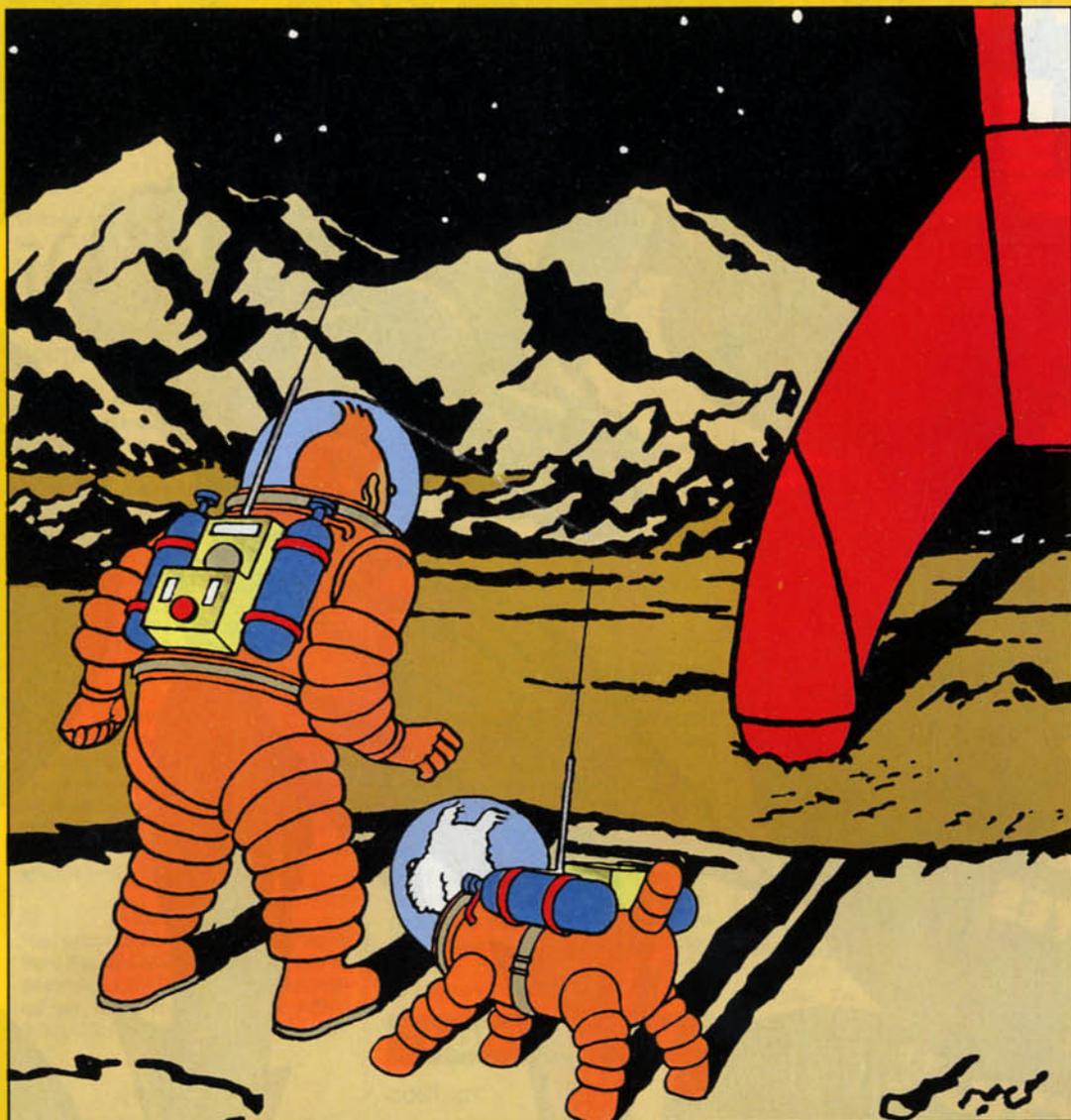
ADRESSE

CODE POSTAL VILLE

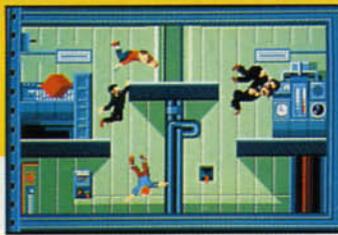
AGE ORDINATEUR SIGNATURE



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



TINTIN SUR LA LUNE



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

Aux commandes de la fusée, avec Tintin et ses compagnons, vous allez revivre "la plus étonnante aventure que le monde ait connue" jusqu'à alors : le premier voyage sur la Lune. Réussirez-vous à piloter la fusée rouge et blanche dans l'espace et à guider son alunissage ? Arriverez-vous à capturer le Colonel Jorgen, le traître qui a décidé de saboter l'expédition ? Pourrez-vous trouver les commandes qui rétablissent la pesanteur normale, alors que vous flotez et rebondissez un peu partout dans la fusée ? Parviendrez-vous à désamorcer les bombes à retardement et à libérer vos compagnons pour enfin sortir de la fusée et faire le premier pas sur la Lune ? Tout cela, vous le saurez très bientôt en jouant avec Tintin sur la Lune, le premier jeu sur micro d'après les albums de Hergé... Avant Amstrang, il y a eu Tintin et peut-être que maintenant il y aura... vous !

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

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

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



Nom _____

Adresse _____

||| Ville _____

Machine : K7 DK

