



# LOYSTICK

## HEBDO

N° 12

• 25 JANVIER 1989

L'HEBDO DES JEUX MICRO POUR TOUS LES STANDARDS

### JEUX... CRACK

**40** POKES  
TRUCS  
ASTUCES  
VIES INFINIES

### GAGNEZ

- UN CHEQUE DE 50 à 400 F pour vos bidouilles et Vies infinies
- UN MAGNETOSCOPE AU CONCOURS UBI SOFT

### ZOOM

#### BATMAN

AFTER BURNER - TECHNOCOP - CALIFORNIA GAMES - WAR IN THE MIDDLE EARTH - ROBOCOP - DRAGON FORCE - HELL FIRE - MARIA'S CHRISTMAS BOX - TIGER ROAD - KIKUGI - PARANOTA COMPLEX - KNIGHT FORCE

### MULTIFACE ST LE TEST

### EXPLORA II EN POSTER A L'INTERIEUR

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

ATARI ST  
AMIGA



A N  
OF  
FRO

INFO MEDIA



T 2788 - 12 - 10,00 F



3792788010001 00120

**DOSSIER**  
SPECIAL PLANS de  
**GRYZOR**  
**CYBERNOID II**



# UN EVENEMENT A LA TÉLÉ

# TOP 10 DES JEUX MICRO

## 8 BITS

-	1	OPERATION WOLF
-	2	THUNDERBLADE
NE	3	DRAGON NINJA
▲	4	ROBOCOP
▼	5	TIGER ROAD
▼	6	RAMBO III
NE	7	BATMAN II
▼	8	12 JEUX EXCEPTIONNELS
▼	9	GUERRILLA WAR
▼	10	1943

## 16 BITS

-	1	OPERATION WOLF
-	2	THUNDERBLADE
-	3	DOUBLE DRAGON
NE	4	BATMAN II
▲	5	RAMBO III
▼	6	NEBULUS
-	7	DRILLER
▲	8	OCEAN 5 STARS
▼	9	CRAZY CARS II
NE	10	944 TURBO CUP

DRAGON NINJA et ROBOCOP montent très vite vers les premières places du HITPARADE sur 8 BITS, et WEC LE MANS de KOMANI est très attendu dans les jours qui viennent.

Sur 16BITS, les 3 premières places sont toujours tenues par les HITS de Noël, mais BIO CHALLENGE, un super logiciel du nouvel éditeur DELPHINE SOFTWARE, pourrait bouleverser ce classement.



# HIT PARADE MICROMANIA

PUBLICITE

2

### TOP 10

Mes jeux favoris sont :

1

2

3

4

5

NOM

PRENOM

ADRESSE

CP

VILLE

Age

Ordinateur

## VOTEZ

### POUR LE TOP 10 TELEVISE

JOYSTICK Hebdo - DVLM

### TOUS A VOS POSTES !

Chaque mercredi, JOYSTICK Hebdo vous présentera sur FR3, entre 18h et 18h30, les toutes dernières nouveautés.  
NE RATEZ PAS L'EMISSION !

### VOTEZ CHAQUE SEMAINE

et le dernier mercredi de chaque mois, vos votes permettront d'établir le HIT PARADE de vos jeux préférés.  
10 gagnants 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°12 du 25 janvier 1989

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

Trucs, astuces, pokes, de GOLDEN PATH, OFF SHORE WARRIOR, FERNANDEZ MUST DIE, EIDOLON, TARGET RENEGADE, IMPOSSA-BALL, KRAKOUT, GAMEOVER, A320, PLATOON, PAPERBOY, MAD MAX GAME, SURVIVOR, BASKET MASTER, HOPPING MAD, LEVIATHAN, PHANTOMAS II, HAWKEYE, RAMBO, STIFFLIP & CO, BADCAT, GAME OVER II, HADES NEBULA, OPERATION WOLF, JEANNE D'ARC, MENACE, ROCKET RANGER, STARQUAKE, OVERLANDER, MAJOR MOTION, VIRUS, TITAN, SIDE ARMS, STAINLESS STEEL, SORCERY, 3D FIGHT, DRUID II, SHACKLED, LES RIPOUX

## 10 DOSSIER

PLANS de  
GRYZOR et CYBERNOID II

## 14 JOYSTICK SECOURS

Toutes vos questions et réponses à vos problèmes concernant les jeux

## 16 J'APPRENDS

JOYSTICK BREAKER : suite de votre jeu d'arcade

## 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



## Les Humanoïdes Joystickés... Salut !

Ça bouge chez JOYSTICK Hebdo, toujours le plus bô. Pour la 3<sup>ème</sup> semaine, GBD anime pour vous la nouvelle rubrique "ZE ROCKIN' ZOYSTICK" en vous parlant de tous les ZOYROCKEURS, et en vous tenant informé de leurs concerts. A vous de nous écrire à présent ! Nous attendons vos impressions avec impatience.

Un autre événement... et de taille : LE TOP 10 à la TV ! Chaque mercredi, depuis le 18 janvier, JOYSTICK Hebdo et DVLM vous présentent sur FR3, entre 18<sup>h</sup> et 18<sup>h</sup>30, les toutes dernières nouveautés qui vont régaler votre Micro. Ne ratez surtout pas l'émission, vous verrez les images des softs qui arrivent sur le marché. Un 'tit coup d'ZIEUX sur la page de gauche et votez chaque semaine pour vos jeux favoris dans le TOP 10. Le dernier mercredi de chaque mois, JOYSTICK Hebdo vous présentera, sur cette même chaîne, le HIT des Softs, VOTRE Hit Parade, et vous fera gagner des jeux pour votre bécane préférée.

Encore plus fort : JOYSTICK Hebdo et DVLM seront à Cannes, du 17 au 26 février, pour décerner les JOYSTICKS D'OR des meilleurs jeux Micro.

Allez JOYSTICKEURS, la France profonde vous regarde !

## Vies Infinies à tous Joy's Team



Ce numéro a été tiré à 62 000 exemplaires

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.

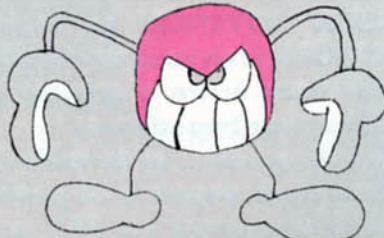


# EUX... CRACK

## 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**

LE PREMIER QUI OSE TOUCHER A  
MON JOYSTICK HEBDO  
GRRRRRR !



Benoit VOELTZEL

Salut les Pokes,

Une super sélection, cette semaine, avec des vies infinies sur des softs très récents. Mais sur AMIGA c'est le desert, et sur ST c'est mou. Alors les 16 BITS, REVEILLEZ VOUS. Envoyez nous vos TRAINERS - PATHS - TRUCS - ASTUCES et promis, on vous fera une page spécial par semaine. Mais attention : Ne pompez pas sur les autres canards ou sur les Serveurs, ça se saurait très vite et ça ne serait pas Sympa. OKETTE?? On attend vos DATAS.

Cette semaine un JACK'S POKE de 3450 qui rapporte à :

J.M., Stéphane LONGEARD (450F. à chacun) Laurent STEPHAN, Richard DE MORAIS, Olivier BOURGE (400F.) Nicolas JANVIER (300F.) Marc LECONTE, Patrick FUNARO, Cyrille JUDAS, Eric DELUMEAU, Nicolas LE BRUN (200F. à chacun) Pierre PROST, Lim SABADA (100F. à chacun) Mickaël DUCHENE, Gilles DEDIEU, Pierre GUILLOT, Florestan TREMEN, Fabrice RAMEAU, François HELLER, Franck ROKICKI, Pierre BERTHOMME, Yvan CARPENTIER, Alexis MARIANI, Arnaud LADRIERE, Frédéric BOTTON, Franck COLIN (50F à chacun).

A mercredi prochain



DANIEL & DANIEL



## GOLDEN PATH

Une pomme qui passe...C'est un cidre d'où?

Tapez le listing puis sauvegardez le . Faites Run. Ce programme genere un fichier G\_PATH+.PRG sur votre disquette. Pour jouer:

- 1) Faire RESET puis inserez la disquette et double-cliquez sur G\_PATH+.PRG
- 2) Quand vous verrez le lecteur de disquettes s'arreter, inserez la disquette GOLDEN PATH puis tapez une touche. Le jeu demarrera normalement.

' Energie infinie pour GOLDEN PATH de J.M.

```

Do
Read AS$
Exit If AS$=*****
CS=Mki$(Val("&H"+AS$))
BS=BS+CS
Loop
'
BS=BS+Mki$(0)+Mki$(&H42)+Mki$(&H1200)
'
Open "o",#1;"G_PATH+.PRG"
Print #1;BS;
Close #1
'
End
'
Data 601A,0000,0058,0000,0000,0000
Data 0000,0000,0000,0000,0000,0000
Data 0000,FFFF,4FFA,00FE,2F3C,0000
Data 0200,487A,FEF4,2F3C,004A,0000
Data 4E41,3F3C,0007,4E41,4267,487A
Data 0034,3F3C,004E,4E41,487A,0029
Data 487A,0025,487A,0014,2F3C,004B
Data 0003,4E41,2040,4268,1CD8,4EE8
Data 0100,6175,746F,5C67,616D,652E
Data 7072,6700,2A2E,2A00,0000,***
    
```

**GAGNEZ**  
UN CHEQUE DE  
**400 F**  
POUR  
UN PLAN  
**300 F**  
POUR UNE  
SOLUTION  
**200 F**  
POUR UN  
LISTING  
**50 F**  
POUR  
UN TRUC

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

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

**AMSTRAD**

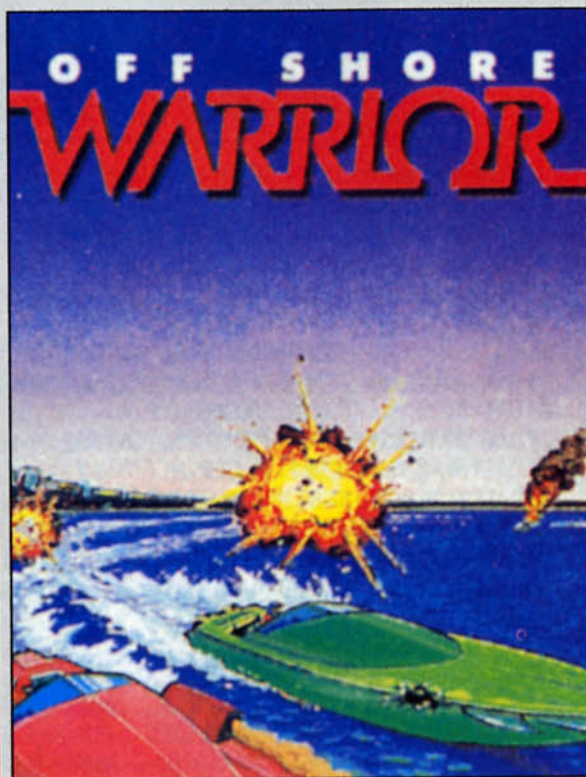
## OFF SHORE WARRIOR

*A l'eau tonton? Pourquoi TI TUS...?*

```

5 REM OFF SHORE WARRIOR K7 de Marc LECONTE
10 MEMORY &1E80
20 INK 0,0:INK 1,6:INK 2,1:INK 3,9:MODE 1
30 PEN 2:LOCATE 15,10:PRINT"OFF SHORE"
40 LOCATE 16,12:PEN 1:PRINT"WARRIOR"
50 LOCATE 1,24:PEN 3:INPUT "OPTION (O/N) > ",R$:LOCATE 1,24:PRINT SPACES$(30)
60 IF UPERS$(LEFT$(R$,1))="N" THEN GOTO 120
70 LOCATE 1,23:INPUT "BRIDER LA VITESSE DES CONCURENTS (O/N) > ",R$
80 IF UPERS$(LEFT$(R$,1))="O" THEN O1=1
90 LOCATE 1,23:PRINT SPACES$(50):LOCATE 1,23
100 INPUT "RENDRE IMPOSSIBLE LES COLISIONS (O/N) > ",R$
110 IF UPERS$(LEFT$(R$,1))="O" THEN O2=1
120 LOCATE 1,24:INPUT"PRESENTATION (O/N) > ",R$
130 IF UPERS$(LEFT$(R$,1))="N" THEN GOTO 170
140 MODE 0:BORDER 0
150 FOR I=0 TO 15:READ J:INK I,J:NEXT
160 LOAD"!presente",&C000
170 LOAD"!code"
180 IF O2=1 THEN POKE &9000+&61,&18
190 IF O1=1 THEN POKE &9000+&152,&C3
200 CALL &1E80
210 DATA 0,1,2,11,23,26,13,3,6,6,15,15,24,10,14,26

```

**AMSTRAD**

## FERNANDEZ MUST DIE

*La vie infinie est de bonne guerre.*

```

10 REM Vies infinies sur FERNANDEZ MUST DIE Amstrad Disquette de Stéphane LONGEARD
20 MODE 1:READ a$:WHILE a$<>"OK":z=VAL("&"+a$):POKE &A000+i,z:s=s+z:i=i+1
30 READ a$:WEND:IF s>3086 THEN PRINT"PAF ! ERREURS DANS LES DATAS":END
40 CALL &A000
50 DATA 21,00,01,11,00,00,0E,41,DF,1D,A0,21
60 DATA 20,A0,11,40,00,01,40,00,ED,53,2D,02
70 DATA ED,B0,C3,00,01,66,C6,07,00,00,00,21
80 DATA 9B,56,36,FF,00,00,00,00,00,00,C3
90 DATA 1A,56,0K

```



## EIDOLON

*Comment? Vous ne connaissez pas "EI"? C'est le frère d'Alain.*

```

1 REM Temps et énergie infinis pour EIDOLON
10 B=0:FOR I=320 TO 383:READ A:POKE I,A-5:B=B+A:NEXT
20 IF B=7303 THEN PRINT CHR$(147)"Insérer l'original":SYS 320
30 PRINT"Erreur dans les datas"
40 DATA 174,6,175,165,5,37,191,260,174,5,37,194,260,167,6,165,13,37,218,260
50 DATA 174,81,146,247,8,174,107,146,248,8,174,6,146,249,8,81,18,13,174,6,146
60 DATA 34,21,174,120,146,33,21,81,5,21,174,178,146,243,97,174,210,146,83,120,81,5,81

```



**MAD MIX GAME**

*Allez.. Un bon verre de Pepsi, et un immense courage pour se taper ces Pokes à Cola. Un challenge de folie!*



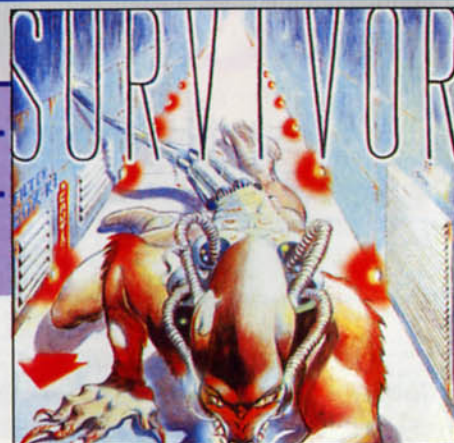
```

10 REM Vies infinies pour MAD MIX GAME sur AMSTRAD Disquette Stééphane LONGEARD
20 MODE 0:OUT &FA7E,1:READ a$:WHILE a$<>"ok":d=VAL("&"+a$):POKE &9D74+i,d:s=s+d
30 i=i+1:READ a$:WEND:POKE &9D73,&F3
40 IF s<>121137 THEN MODE 1:PRINT"ERRATUM IN DATUM...":END
50 FOR i=&40 TO &4A:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT:CALL &9D73
60 DATA DD,21,1A,A1,DD,66,00,DD,23,DD,6E
70 DATA 00,DD,23,22,EC,A0,5D,CD,2F,A0,21
80 DATA E8,A0,35,CA,F6,9E,21,E9,A0,35,20
90 DATA 37,3E,0C,CD,5A,BB,21,B3,9D,AF,46
100 DATA 23,48,F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE
110 DATA 10,20,F1,CD,A8,9F,18,10,00,01,05
120 DATA 02,0B,0E,17,14,0D,0A,1A,00,03,06
130 DATA 00,00,DD,E5,CD,70,17,CD,A8,9F,DD
140 DATA E1,21,EA,A0,35,20,2E,DD,E5,3E,0C
150 DATA CD,5A,BB,21,43,9C,AF,46,23,4E,23
160 DATA F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,10,20
170 DATA F0,21,00,40,11,00,C0,01,00,40,ED
180 DATA B0,CD,A8,9F,CD,A8,9F,DD,E1,21,EB
190 DATA A0,35,20,13,AF,01,00,00,F5,E5,CD
200 DATA 32,BC,E1,F1,3C,FE,10,20,F1,CD,A8
210 DATA 9F,DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,23
220 DATA DD,4E,00,DD,23,DD,46,00,DD,23,DD
230 DATA 7E,00,32,C2,9E,DD,23,DD,7E,00,32
240 DATA AC,9E,DD,23,DD,7E,00,32,B3,9E,32
250 DATA C5,9E,DD,23,DD,7E,00,32,EB,9E,DD
260 DATA 23,DD,7E,00,32,EC,9E,DD,23,22,E0
270 DATA A0,ED,43,DE,A0,E5,21,00,00,59,50
280 DATA A7,06,09,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D
290 DATA 10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,10,F9
300 DATA 22,E3,A0,43,E1,78,32,E2,A0,B7,28
310 DATA 07,C5,CD,B0,9F,C1,10,F9,ED,5B,E3
320 DATA A0,7A,B3,28,0D,ED,53,E5,A0,CD,B0
330 DATA 9F,21,FF,FF,22,E5,A0,2A,E0,A0,ED
340 DATA 5B,DE,A0,06,00,D5,E5,19,2B,7E,EE
350 DATA 22,4F,A8,41,77,2B,1B,7A,B3,C2,B1
360 DATA 9E,E1,D1,06,00,7E,EE,22,4F,A8,41
370 DATA 77,23,1B,7A,B3,C2,C3,9E,ED,4B,E0
380 DATA A0,ED,5B,DE,A0,21,00,00,0A,C5,4F
390 DATA 06,00,09,C1,03,1B,7A,B3,C2,DC,9E
400 DATA 11,00,00,A7,ED,52,C2,25,9F,C3,89
410 DATA 9D,CD,65,A0,01,8C,7F,21,57,AE,11
420 DATA 00,7D,D9,31,F8,BF,FB,C3,40,00,2A
430 DATA 00,9D,26,00,11,43,9C,29,19,4E,23
440 DATA 46,AF,C5,F5,CD,32,BC,F1,C1,3C,FE
450 DATA 10,20,F4,C9,CD,19,A0,F3,21,2B,9F
460 DATA AF,77,2B,7C,B5,C2,2C,9F,21,A8,9F
470 DATA AF,77,23,7C,FE,C0,20,F8,1E,FF,3E
480 DATA 07,0E,3B,CD,8A,9F,3E,05,0E,0A,CD
490 DATA 8A,9F,3E,0A,0E,0F,CD,8A,9F,01,E2
500 DATA 04,CD,84,9F,3E,05,0E,05,CD,8A,9F
510 DATA 3E,0A,0E,0F,CD,8A,9F,01,C4,09,CD
520 DATA 84,9F,1D,20,D5,21,7F,9F,11,00,00
530 DATA 01,05,00,ED,B0,C7,01,89,7F,ED,49
540 DATA 0B,78,B1,20,FB,C9,06,F4,ED,79,06
550 DATA F6,ED,78,F6,C0,ED,79,E6,3F,ED,79
560 DATA 06,F4,ED,49,06,F6,4F,F6,80,ED,79
570 DATA ED,49,C9,FB,06,0A,76,10,FD,F3,C9
580 DATA 3A,ED,A0,C6,C1,4F,3A,EC,A0,47,CD
590 DATA DC,9F,D2,28,9F,3A,ED,A0,3C,32,ED
600 DATA A0,FE,09,C0,E5,AF,32,ED,A0,3A,EC
610 DATA A0,3C,32,EC,A0,5F,CD,2F,A0,E1,C9
620 DATA D5,E5,79,32,FA,A0,32,FC,A0,78,32
630 DATA F8,A0,01,7E,FB,21,F6,A0,1E,09,CD
640 DATA 6C,A0,E1,ED,5B,E5,A0,CD,8C,A0,E5
650 DATA CD,A8,A0,E1,D1,3A,AF,A0,FE,40,20
660 DATA 0E,3A,F0,A0,FE,80,20,07,3A,F1,A0
670 DATA B7,C0,37,C9,A7,C9,01,7E,FB,3E,08
680 DATA CD,C3,A0,CD,A8,A0,3E,07,CD,C3,A0
690 DATA AF,CD,C3,A0,18,10,01,7E,FB,3E,0F
700 DATA CD,C3,A0,AF,CD,C3,A0,7B,CD,C3,A0
710 DATA 3E,08,CD,C3,A0,CD,A8,A0,3A,EF,A0
720 DATA E6,20,28,F1,C9,C5,01,7E,FA,3E,01
730 DATA ED,79,06,02,11,00,00,1B,7A,B3,20
740 DATA FB,10,F6,C1,C9,01,7E,FA,AF,ED,79
750 DATA C9,7E,CD,C3,A0,23,1D,20,F8,C9,0C
760 DATA 7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,7B,A0,E6
770 DATA 20,20,F1,C9,0C,ED,78,77,0D,23,1B
780 DATA ED,78,F2,8C,A0,E6,20,C8,7A,B3,C2
790 DATA 85,A0,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,9D,A0
800 DATA E6,20,C2,99,A0,C9,21,EF,A0,ED,78
810 DATA FE,C0,38,FA,0C,ED,78,0D,77,23,3E
820 DATA 05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9
830 DATA F5,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,03,C3
840 DATA 28,9F,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00
850 DATA 20,FC,F1,C9,03,00,00,00,00,00,00
860 DATA 00,FF,FF,00,07,02,03,06,00,00,07
870 DATA 56,A0,00,00,00,00,00,4C,00,00,00
880 DATA C1,02,C9,2A,FF,28,43,29,20,31,39
890 DATA 38,37,20,41,50,50,4C,45,42,59,20
900 DATA 41,53,53,4F,43,49,41,54,45,53,00
910 DATA 08,70,17,EA,25,86,E6,DC,D5,A9,00
920 DATA 40,00,40,E9,80,C1,75,B5,00,01,30
930 DATA 75,BC,6B,C6,B8,7F,30,76,86,24,F2
940 DATA 94,EC,BC,D0,A8,DE,00,01,C9,CE,93
950 DATA 03,25,00,C0,A6,0E,18,F7,30,6F,72,ok
960 DATA 21,64,3A,36,00,23,36,00,C3,A8,DE
    
```

```

670 DATA B7,C0,37,C9,A7,C9,01,7E,FB,3E,08
680 DATA CD,C3,A0,CD,A8,A0,3E,07,CD,C3,A0
690 DATA AF,CD,C3,A0,18,10,01,7E,FB,3E,0F
700 DATA CD,C3,A0,AF,CD,C3,A0,7B,CD,C3,A0
710 DATA 3E,08,CD,C3,A0,CD,A8,A0,3A,EF,A0
720 DATA E6,20,28,F1,C9,C5,01,7E,FA,3E,01
730 DATA ED,79,06,02,11,00,00,1B,7A,B3,20
740 DATA FB,10,F6,C1,C9,01,7E,FA,AF,ED,79
750 DATA C9,7E,CD,C3,A0,23,1D,20,F8,C9,0C
760 DATA 7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,7B,A0,E6
770 DATA 20,20,F1,C9,0C,ED,78,77,0D,23,1B
780 DATA ED,78,F2,8C,A0,E6,20,C8,7A,B3,C2
790 DATA 85,A0,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,9D,A0
800 DATA E6,20,C2,99,A0,C9,21,EF,A0,ED,78
810 DATA FE,C0,38,FA,0C,ED,78,0D,77,23,3E
820 DATA 05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9
830 DATA F5,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,03,C3
840 DATA 28,9F,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00
850 DATA 20,FC,F1,C9,03,00,00,00,00,00,00
860 DATA 00,FF,FF,00,07,02,03,06,00,00,07
870 DATA 56,A0,00,00,00,00,00,4C,00,00,00
880 DATA C1,02,C9,2A,FF,28,43,29,20,31,39
890 DATA 38,37,20,41,50,50,4C,45,42,59,20
900 DATA 41,53,53,4F,43,49,41,54,45,53,00
910 DATA 08,70,17,EA,25,86,E6,DC,D5,A9,00
920 DATA 40,00,40,E9,80,C1,75,B5,00,01,30
930 DATA 75,BC,6B,C6,B8,7F,30,76,86,24,F2
940 DATA 94,EC,BC,D0,A8,DE,00,01,C9,CE,93
950 DATA 03,25,00,C0,A6,0E,18,F7,30,6F,72,ok
960 DATA 21,64,3A,36,00,23,36,00,C3,A8,DE
    
```

**SURVIVOR**



*Sur qui? Gros cochon!*

```

1 ' Niveau de départ au choix
2 ' Vies et énergie illimitées
3 ' Pour SURVIVORS version Cassette
4 ' de Patrick FUNARO
10 DATA 15,15,0,0,9,14,0,26
20 DATA 15,3,26,3,9,26,26,13
30 SYMBOL AFTER 240
40 MEMORY 16383: MODE 0: BORDER 0
50 FOR A=0 TO 15: INK A,0: NEXT
60 INK 6,26: PAPER 0: PEN 6
70 LOCATE 1,25: PRINT "Patience ... ";
80 LOAD "!piccy",49152
90 FOR A=0 TO 15:READ B:INK A,B: NEXT
100 LOAD "!data",30720
110 LOAD "!mc",16384
120 MODE 1: BORDER 0: INK 0,0: INK 1,24
130 INK 2,6: INK 3,20
140 SYMBOL 240,0,&7C,&42,&42,&42,&7C,&40,&40,0
150 SYMBOL 241,0,&3C,&42,&42,&42,&42,&42,&3C,0
160 SYMBOL 242,0,&42,&52,&52,&52,&52,&2C,0
170 SYMBOL 243,0,&7E,&40,&40,&78,&40,&7E,0
180 SYMBOL 244,0,&7C,&42,&42,&7C,&44,&42,0
190 SYMBOL 245,255,129,189,189,129,255
200 POKE 19575,0
    
```

```

210 INPUT "Niveau de départ 1-7":N
220 IF N<1 OR N>7 THEN 200
230 POKE 19541,N-1
240 POKE 17457,0: POKE 17466,0
250 POKE 17475,0: POKE 17805,0
260 POKE 17815,0: POKE 17825,0: MODE 1
270 LOCATE 1,25: PRINT: PRINT: CALL 16429
    
```

**AMSTRAD****TARGET RENEGADE***Si ta requête est repoussée, c'est que ça se gâte, René!*

```

10 REM Vies infinies sur TARGET RENEGADE version Disquette de Cyrille et Eric
20 MODE 1:PRINT*QUAND VOUS VERREZ APPARAITRE: Read Error*
30 PRINT:PRINT*Il suffit de taper ESPACE et tout marche impec...*
40 FOR I=&A000 TO &A000+185:READ A$:A=VAL("&"+A$):POKE I,A:B=B+A:NEXT
50 IF B<>20529 THEN PRINT*POUF ERREUR DATAS*:END
60 CALL &A000
70 DATA 21,00,01,11,02,06,3E,16,CD,44,A0
80 DATA 21,24,A0,11,40,00,D5,01,20,00,ED
90 DATA B0,D1,21,E2,25,36,C3,23,73,23,72
100 DATA C3,00,01,21,CE,04,36,00,00,00,00
110 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
120 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,31,F8,BF,C3
130 DATA E5,25,22,BA,A0,ED,53,BC,A0,F5,0E
140 DATA 07,CD,0F,B9,ED,5B,BC,A0,1E,00,CD
150 DATA 63,C7,01,7E,FA,3E,01,ED,79,01,7E
160 DATA FB,3E,4C,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,3A,BC
170 DATA BD,A0,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,3A,BC
180 DATA A0,F5,CD,5C,C9,3E,03,CD,5C,C9,F1
190 DATA CD,5C,C9,3E,11,CD,5C,C9,3E,FF,F3
200 DATA CD,5C,C9,2A,BA,A0,CD,E5,C6,22,BA
210 DATA A0,FB,CD,1C,C9,F1,3D,B7,C8,F5,3A
220 DATA BC,A0,3C,32,BC,A0,FE,06,20,AB,3E
230 DATA 01,32,BC,A0,21,BD,A0,34,18,97

```

**AMSTRAD****IMPOSSABALL***Sans listing, It's impossible*

```

1 Vies et temps infinis sur IMPOSSABALL version Cassette
10 ON ERROR GOTO 30:MODE 1:MEMORY &13FF
20 PRINT*Introduire IMPOSSABALL et pressez une touche*
30 CALL &BB18:LOAD*!,&8000:LOAD*!,&1400:LOAD*!,&C000
40 POKE &A462,0:POKE &96DC,0:CALL &8200

```

**AMSTRAD****KRAKOUT***Jeux...Crack...Out!*

```

1 REM Vies infinies pour KRAKOUT version Cassette
10 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:B=0:FOR I=&40 TO &64
20 READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
30 IF B=2972 THEN CALL &40
40 PRINT*ERREUR DANS LES DATAS*:END
50 DATA 6,1,33,93,0,17,0,1,205,119,188,33,0,1
60 DATA 205,131,188,205,122,188,33,94,0,34,5
70 DATA 1,195,0,1,46,175,50,58,123,195,148,78

```

**GAME OVER***Un 'tit coup de chaud? Enlevez votre pull, et mettez votre game.*

Pour TO8,TO9,TO9 + sur disquette, en basic 512

```

1 REM Pour accéder à la deuxième partie directement
2 REM sur GAME OVER version Disquette
3 REM de Pierre PROST
5 LOADM "ENTGAME".R:CLS
10 CLEAR,&H76FF:LOADM"G02":EXEC&H9DC2

```

**AMSTRAD****A320***Aux dernières nouvelles, Airbus Industries a refusé le brevet de pilote de lignes à René METGE...Ouff! J'ai eu peur.*

```

1 REM Pour accéder directement à la phase simulation
2 REM pour A320 version Disquette de Nicolas LE BRUN
10 MEMORY 25999:POKE 997,1:POKE 998,1:POKE 999,1
20 LOAD*VOLAVION.BIN*,26000:CALL 26000:LOAD*A321.BIN*
30 CALL 27000:LOAD*A322.BIN*:CALL 28000
40 REM *** A la demande du chenal, tapez 1 ***

```



## PLATOON

...et oune bouteille d'eau plate...oune!!!

Tapez le listing puis sauvegardez le. Faites Run. Ce programme genere un fichier PLATOON+.PRG sur votre disquette.

Pour jouer:

- 1) Faire RESET puis inserez la disquette et double-cliquez sur PLATOON+.PRG
- 2) Quand vous verrez le lecteur de disquettes s'arreter, inserez la disquette PLATOON puis tapez une touche. Le jeu demarrera normalement.

' Munitions, moral et temps infinis sur PLATOON  
' de J.M.

Do

Read A\$

Exit If A\$="\*\*\*\*"

C\$=Mki\$(Val("&H"+A\$))

B\$=B\$+C\$

Loop

B\$=B\$+Mki\$(0)+Mki\$(&H42)+Mki\$(&H1200)

Open "o",#1,"PLATOON+.PRG"

Print #1;B\$;

Close #1

End

```

Data 601A,0000,0158,0000,0000,0000
Data 0000,0000,0000,0000,0000,0000
Data 0000,FFFF,70FF,4267,2F00,2F00
Data 3F3C,0005,4E4E,487A,0116,3F3C
Data 0009,4E41,3F3C,0007,4E41,4267
Data 487A,012B,3F3C,003D,4E41,3800
Data 4DF9,0005,0000,2F0E,2F0E,3F04
Data 3F3C,003F,4E41,3F04,3F3C,003E
Data 4E41,41FA,000E,3D7C,4EB9,0048
Data 2D48,004A,4ED6,347C,0140,43EA
Data 0080,307C,00C0,700F,20C9,D3FC
Data 0100,0000,51C8,FFF6,21CA,00D8
Data 41FA,0012,707F,24D8,51C8,FFFC
Data 11FC,0038,FA17,4E75,48E7,8080
Data 41F9,0001,5000,303C,4A6E,0C68
Data 87FE,000A,6600,0024,4268,0E12
Data 4268,1FAC,3140,0302,3140,0332
Data 5340,3140,04F0,3140,053E,3140
Data 10CE,6000,003E,0C68,7FD8,000A
Data 6600,001E,0314,1020,4268,0D38
Data 4268,0DE2,4268,12F8,4268,1DE0
Data 4268,1E78,6000,0018
Data 3140,9B4C,5340,3140,0DB8,3140
Data 133C,4268,0DDC,4268,1168,4CDF
Data 0101,2F38,0118,4E75,48E7,40C0
Data 41FA,FFFA,2208,4841,EC49,307C
Data 0100,2F70,1000,0008,4CDF,0102
Data 4E75,1B63,071B,6206,1B45,1B59
Data 2A2D,4A6F,7973,7469,636B,2048
Data 6562,646F,0700,0000,0000,0000
Data 0000,0000,006C,6F61,6465,722E
Data 6269,6E00,***

```



## PAPERBOY

Ce serait chouette de voir un Paperboy vous livrer JOYSTICK Hebdo!  
Alors abonnez vous.

Après avoir lancé ce listing, il faut mettre le jeu, et taper LOAD, quand l'ordinateur aura fait un RESET, tapez : POKE 1012,78:RUN

```

1 REM Vies infinies pour PAPERBOY
10 B=0:FOR I=20100 TO 20128:READ A:POKE I,A-5:B=B+A:NEXT
20 PRINT"N'oubliez pas de vous abonner !!!!"
30 IF B<>2862 THEN PRINT"Erreur dans les datas":END
40 DATA 174,9,146,54,13,190,154,83,158,57,9,141,213,252,81,18
50 DATA 13,174,101,146,171,46,146,112,45,81,57,13,5

```



C'est fini pour nous, le patron vas nous foutre à la porte. J'espère qu'il ne va pas lire ce numéro. Y paraît que not'listing, du N°8 sur AMSTRAD marche pas!!!

1 Temps infini pour SABOTEUR II version Cassette  
 10 MODE 1:OPENOUT "Daniel":MEMORY &2FFE  
 20 LOAD"I":POKE &37E,&80:POKE &37F,&BE  
 20 FOR L=&BE80 TO &BE87:READ A:POKE I,A  
 30 NEXT:CALL &300  
 40 DATA 175,50,14,150,195,0,4,0

Et aussi le listing de SAMANTHA FOX sur AMSTRAD, du même numéro.

Il faut changer la ligne 10 par :

10 ON ERROR GOTO 70

(Merci à Eric et à Mathieu de nous avoir envoyé la correction).

Et même que pour le listing ARKANOID pour Thomson de la page 6, on doit changer la ligne 20 par :

```
20 FOR I=&HC001 TO &HFFF:A=PEEK(I)
```

et à la page 7, on doit aussi rajouter :

110 NEXT

120 EXEC &HBF5F

Dans le listing RAMPAGE du n°7, pour Commodore, il faut changer la ligne 110 par :

```
110 PRINT"TAPEZ RETURN POUR CHARGER":A$
```

Dans le listing DEFENDER OF THE CROWN sur Commodore dans le N°1 page 8, il faut changer la ligne 150 par :

```
150 DATA 146,23,7,81,85,14,6
```



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

## TITAN

Pour les vies infinies :

POKE &1225,&FF

Pour le choix du niveau :

POKE &1075,&numero du tableau entre 0 et 11 en hexadécimal.

Pour rester dans le tableau où l'on est quand on meurt :

POKE &1220,00

POKE &1221,00

POKE &1222,00

POKE &1223,00

(Stéphane LONGEARD)

## PLATOON

Pour avoir des vies infinies :

POKE &999,&3C

## SIDE ARMS

Pour avoir des vies infinies :

POKE &68C,&C9

## STAINLESS STEEL

Pour avoir des vies infinies :

POKE &6F3,0

POKE &6F4,0

## SORCERY

Pour flotter sur l'eau :

POKE &FDD,&18

Invulnérabilité :

POKE &1ADA,0

POKE &1ADB,0

## 3D FIGHT

En édition fichier, on sélectionne le fichier le plus gros en Ko. Les différents blocs apparaissent alors. Pour qu'il n'y ait pas de problème au niveau des versions, il faut sélectionner le troisième bloc, sur la première ligne, en lisant de la gauche vers la droite. Puis en adresse 00AF, remplacer 04 par FF et le tour est joué. (Mickaël DUCHENE)

ENLIGHTENMENT  
DRUID II

1) Aller en piste 06 et secteur 03 à l'adresse 01C5 on met 3A à la place du 32 et à l'adresse 039D on met un autre 3A à la place du 32.

2) On va en secteur 04 piste 06 et en adresse 02A4 on met un 3A à la place du 32 trouvé.

3) En piste 06, on va en secteur 05 et en adresse 01C2 où l'on met un 3a au lieu du 32.

4) En piste 08 et secteur 02 à l'adresse 0221, on met un 3A à la place du 32. (Gilles DEDIEU)

FERNANDEZ  
MUST DIE

En appuyant sur CTRL, on obtient un plan complet de la base. (les traits rouges représentent les bases à détruire). Pour abandonner la jeep, remuer la manette à droite et à gauche. (Pierre GUILLOT)

## SHACKLED

Après avoir passé le premier niveau, dès que vous aurez perdu, enlever la disquette. Appuyer une fois sur le bouton, l'ordinateur essaiera de charger et repassera la musique. Rappuyer, alors sur le bouton pour revenir au niveau, juste après le chargement de la dernière partie. (Forestan TREMEN)

## LES RIPOUX

Solution :

ALAIN JEANLAIN : Ils sont pas frais tes poissons ; je vais me fâcher ; tu veux que je te colles de l'hygiène?

ALBERT ARDENT : Salut tocard ! Ni maquillé des bagnoles; tu veux retourner à Eresnes?

ANDY LA SERINGUE : Salut tocard ! Tu veux mon pied quelque part ? Je t'ai déjà dis de pas trainer ici ! Tu veux que j'te pique ta came? On devient résonnable ; qu'est ce que tu sais?

ARMANDE DE GUYON : Salut ma poule ! On pourrait garder les poules ensemble ! Les partouzes, c'est sérieux aussi ! Votre ami député est toujours en prison ? Laisse tomber ma vie intime.

AVERY KARTHOUN : Made in Coréa? Fabriqués à Paris? Dans la cave.

AZIZ BEL KASHM : Tu tires toujours les larfeuillees? T'as des nouvelles de qui tu sais? Raconte!

BASCKI BORASSOU : J'ai besoin d'un renseignement ; que disent les tarots? Mais encore!

ERNEST LARDY : Salut, t'as fait un héritage? Je te ferme quand je veux ! T'as des nouvelles de qui tu sais? Réfléchis bien!

GILLES CHAUMIER : J'ai du matériel à vendre! Ce sont de belles pièces! J'suis très sérieux! Ils sont pas chers! Votre frère.

GINETTE MAZOYER : Bonjour ma belle! Tu montes, Tu m'as envouté; voilà; plus je ne peux pas ! Ça fait du bien. T'as rien à me dire par hasard?

JULIEN MATHOS : Bonjour, j'ai du matériel à vendre. Combien t'en donnes? Ca va pas la tête! Fais un effort! T'es toujours interdit de séjour?

JEROME DUPONT : Je vais le dire à ta mère!

LEOMARCHAND : Le quartier n'est pas sûr! Il paraît que ton julot est en vacances? Réfléchis bien!

MADAME FRANCOIS : Salut ma poule! Les registres et que ça saute! J'te ferme quand j'veux! Gaby et les autres, c'est tes nièces?

MADAME IRMA : Bonjour ma belle! T'as un tuyau? Faut bien vivre! T'as l'autorisation préfectorale? Allez, aboule.

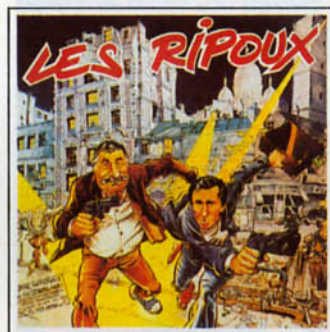
MAMADOU M'BOGIVE : Ca va pas la tête! C'est illégal! T'as un tuyau?

MARCEL LEFRAC : Bonjour! Si possible dans les 13-14 ans; c'est illégal! Laisse tomber ma vie intime! J'te ferme quand je veux!

MICHEL INCHOU : 2 steaks bien tendres! Et moi, j'suis pas inspecteur! Et ton abattoir clandestin? On devient raisonnable!

MONSIEUR QUMBALA : Salut! T'as un tuyau? Tu veux mon pied quelque part? Allez, aboule!

OMARKAMOUNIAN : Je tiens deux de vos hommes; j'ai pris mes préco-



tions; j'espère gagner gros.

PEDRO CUNAO : Salut ma poule! Je suis pas preneur; j'ai besoin d'un renseignement.

PIERRE GAULT : C'est l'équarisseur qui te livre? Tu veux que je te colle l'hygiène.

RITON : Salut! J'ai besoin d'un renseignement; fais un effort! Raconte! RAOUL DE LIMESY : Je t'ai déjà dit de pas trainer ici! Raconte! Pas question! Explique toujours; ok pour ta combine!

RENAUD VANNIER : J'ai un terrain à vendre; oui, à Paris; Place de la Concorde; tu te rappelles la garantie foncière? Votre ami député est

toujours en prison?

RENE LA CAME : T'as rien à me dire par hasard? Tu veux que j'te piques ta came? Raconte!

ROBERTO MERLUSCONI : Buana giorno senior! Vous êtes un parrain de la mafia! J'ai des preuves! Votre ami Gabliani s'est mis à table!

ROGER DRUEL : Salut! Je viens encaisser mes gains! On peut gagner sans jouer; à la cave on joue pas, pourtant on gagne.

SIMON BEN LELOUCH : 2 steaks bien tendres! Si ta viande est hachée, j'suis curé! J'connais bien le grand rabbin.

SONIA MAZEL : Je voudrais me faire marrer. Ça fait du bien! Merci. THOMAS CROISIER : Je voudrais jouer; non, poker! Et le sous-sol, tu comprends? J'vais me fâcher!

XUEN NUOI-MAM : Très honoré, crapule! T'es cuit, toi et la mafia! J'vais te faire plonger un max! Les triades n'aiment pas la pub! Y a sûrement un moyen de s'arranger? YOUSSEF LARBI : Je t'ai déjà dit de pas traîner ici! Qu'est ce que tu sais?

MARCHE :

Le lundi matin, interroger M. QUM'HALA plusieurs fois puis aller faire du chantage chez :

PIERRE GAULT : 5000 F

THOMAS CROISIER: 10000 F

SIMON BEN LELOUCH: 2500 F

RENAUD VANNIER : 25000 F

ROGER DRUET : 10000 F

JEROME DUPOND : 2500 F

LIA MARCHAND : 2500 F

MADAME FRANCOIS : 8000 F

MARCEL LEBAC : 10000 F

ALAIN JEANLAIN : 250 F

ALBERT ARDENT : 10000 F

ARMANDE DE GUYON : 10000 F

AVERY KOUTHOUN : 2500 F

MICHEL INCHOU : 10000 F

CONSULTER LES "INDICS" :

RENE LA CAME

ANDY LA SERINGUE

YOUSSEF LARBI

AZIZ BEL KASHMI

BASCKI BORASSOU

PEDRO CUNAO

ERNEST LARDY

GINETTE MAZOYER

MADAME LIMA

MAMADOU M'BOGIVE

MONSIEUR QUMBALA

RITON

Lorsque vous avez des bijoux, allez voir.

GILLES CHAUMIER

JULIEN MATHOS

Pour vendre vos bijoux, demander la moitié de la valeur réelle.

Ne tirez jammais! Si on vous tire dessus, allez vous faire masser chez :

SONIA MAZEL

N'arrêtez personne!

Lorsqu'un indic vous signale la présence de :

XUEN NUOI-MAM (rue du parvis de Sacré Coeur)

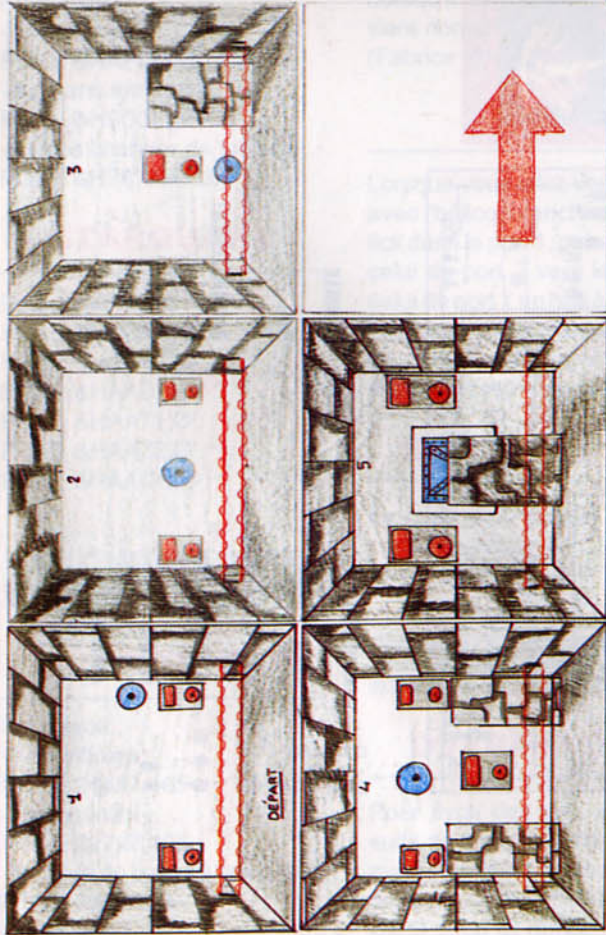
OMAR KAMOUNIAN (Square moncey)

ROBERTE MERLUSCONI (rue Labat)

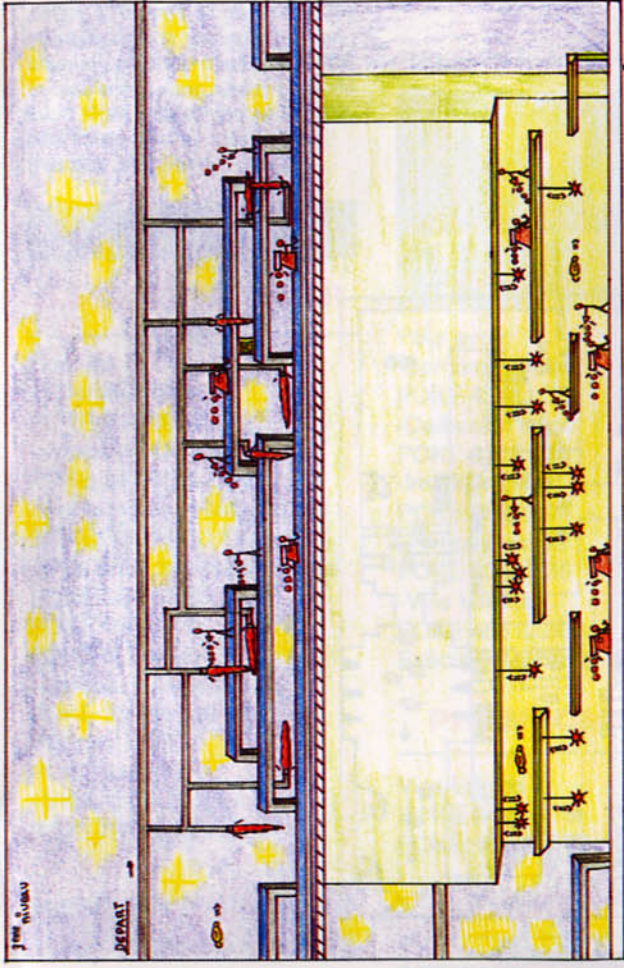
Courrez, ou prenez le métro pour



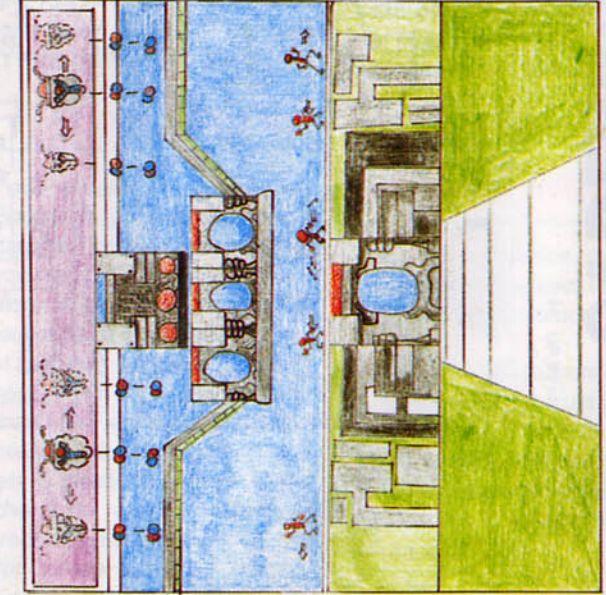
2<sup>ème</sup> Niveau - Sud



- Batterie Alien  
 - Effet à distance  
 - Porte à distance



- Flamme destructrice  
 - Bank mobile Alien  
 - Batterie Alien  
 SUITE →



- tête alien a dévorer uniquement lorsqu'elle est dans le centre.



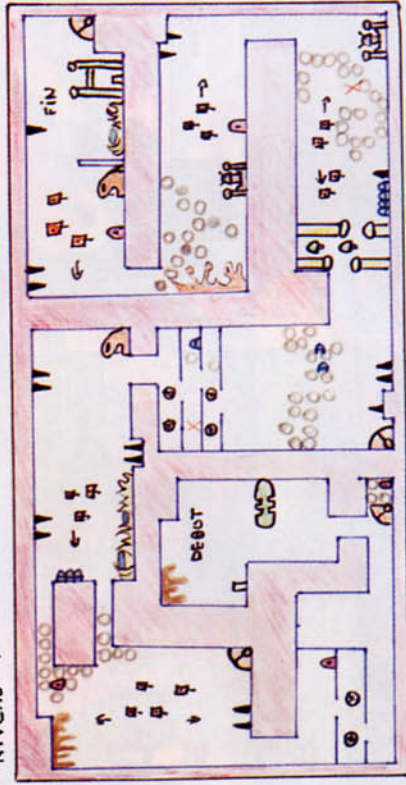
- Alien  
 - Tête Alien à dévorer  
 SUITE 3<sup>ème</sup> Niveau

ARRIVEE  
ET  
**FIN**

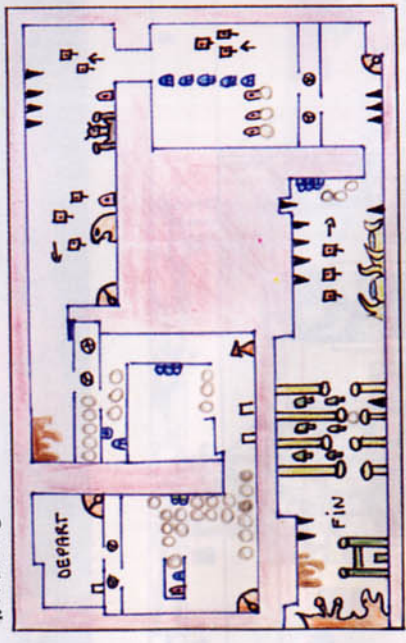
# DE MORAIS RICHARD BOURGE OLIVIER

# CYBERNOÏD II

NIVEAU 1



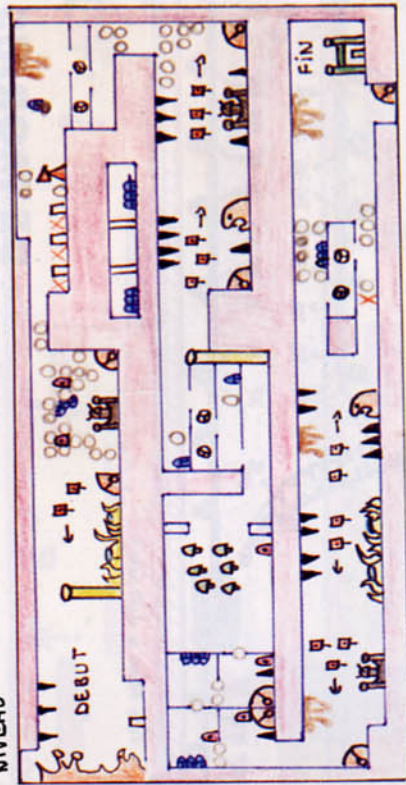
NIVEAU 2



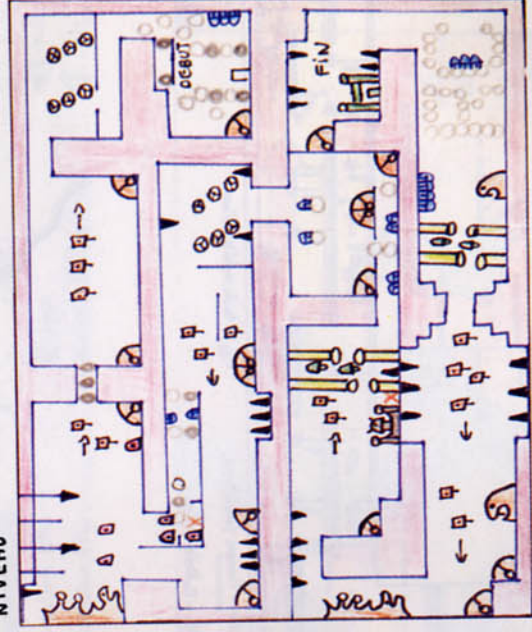
- ASCENSEUR
- ALIEN
- CREATURES ALIEN
- ATTACHE ALIEN
- FUSEES
- ARMEMENT
- CHEVILLE
- MUR
- RAVITAILLEMENT



NIVEAU



NIVEAU



Laurent STEPHAN

arriver à l'endroit dit très vite. Cela en vaut la peine : tenez vous bien ; chaque personne donne 500000F. Lorsqu'enfin vous avez plus de 2000000F, arrêtez toutes les personnes qui sont sur les fichiers. (Nicolas JANVIER)

## SPECTRUM

### BASKET MASTER

Pour avoir :

- Energie infinie : POKE 31675,201
- Joueurs infatigables : POKE 31712,0
- Sans règles et sans fautes : POKE 30214,201
- Plus de fautes personnelles : POKE 30244,0
- POKE 30245,0
- POKE 30246,0
- Temps de la mi-temps : POKE 28908,(49-255)
- Temps infini : POKE 31813,0
- Vitesse du chrono : POKE 31815,Nb

## MSX

### KRAKOUT

Pour avoir :

- Vies infinies : POKE &HAFDB,0
- Jeu sans ennemis : POKE &H9D3F,&HC9
- Ne pas changer de tableau : POKE &H7877,&H3A

### STARQUAKE

Pour avoir tout à l'infini :

- POKE &HA06B,0
- POKE &HA06C,0
- POKE &HAADA,0
- POKE &HAA71,0
- POKE &HAA72,0
- POKE &HAADB,0

## COMMODORE

### HOPPING MAD

Pour avoir :

- Vies infinies : POKE 24447,165
- Temps infini : POKE 22797,165
- Nombre de balles à ramasser : POKE 23608,Nb
- Exécution : SYS 20557

## LEVIATHAN



Pour avoir :

- Bombes infinies : POKE 42441,36
- Carburant infini : POKE 33291,36
- Invulnérabilité : POKE 38812,96
- Temps illimité : POKE 33387,36
- Vies infinies : POKE 45612,36

Exécution: SYS 32780

### PHANTOMAS II

Vies infinies :

- POKE 8480,173
- POKE 10485,173

### HAWKEYE

Appuyer sur le bouton 'SHIFT LOCK' pour ralentir les ennemis quand le guerrier est baissé. Lorsqu'il est debout le jeu devient normal. (Fabrice RAMEAU)

### RAMBO

Lorsque vous allez vers le haut avec l'hélico, branchez un joystick dans le port 1, puis poussez celui du port 2 vers le haut et celui du port 1 en bas à droite et l'hélico va 2 fois plus vite, résultat : les autres n'ont pas le temps d'apparaître. (François VEDEL).

### STIFFLIP & CO

Le code pour passer à la seconde partie :DEFACE. (Frédéric HELLER)

## ATARI

### OVERLANDER

Pour avoir des vies infinies, il suffit de charger le fichier PRG avec un éditeur de secteurs, et de rechercher : 060941F900 006F5368 et remplacer 5368 par 4E71. (Lim SABADA).

## GAME OVER II

Voici le code pour la deuxième partie : 11423. (Franck ROKICKI).

### HADES NEBULA

Lorsque l'on rentre dans le tableau des scores. Taper "MONITOR" et Oh surprise, c'est les vies infinies. (Pierre BERTHOMME)

### OPERATION WOLF

Pour avoir 32000 chargeurs et 32000 grenades. Prendre un éditeur de secteurs et rechercher 33FC0006 et remplacer le premier trouver par 33FC7FFF (Grenades). et le deuxième trouvé par 33FC7FFF (Chargeurs).

### MAJOR MOTION

Pour avoir des vies infinies, il suffit de charger le fichier PRG avec un éditeur de secteurs, et de rechercher les octets : 6000FEE6533900004F84 et mettre les valeurs 55F90000 04FA6 à la place de 53390000 04F84. (Lim SABADA).

### VIRUS

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteurs et rechercher les octets dans le fichier VIRUS.PRG:33FC0003 et de les remplacer par 33FC00FF. Et rechercher encore une fois 33FC0003 et de les remplacer par 33FC00FF. (Yvan CARPENTIER).

### BADCAT

Pour passer la balançoire. Bouger le joystick de droite à gauche régulièrement mais pas trop vite. La balançoire s'ébranle alors. Attendre que le chat soit tout en haut, au dessus de l'eau, et pousser le joystick vers le haut. Pour passer le tonneau dans les égouts, se mettre dessus, aller à gauche et bouger le joystick de droite à gauche à la vitesse nécessaire (recommencer jusqu'à ce que l'on trouve la bonne vitesse). Ensuite, pour tuer les rats, aller

en bas en appuyant sur fire, pour celui d'en bas, et en haut en appuyant sur le bouton, pour celui d'en haut (laisser celui du milieu tranquille, il ne fait rien). (Alexis MARIANI)

## AMIGA

### JEANNE D'ARC

Pour le passage facile du pont levis, laisser le doigt constamment sur le bouton de la manette appuyée, tout en laissant la manette dirigée vers la droite, les combats sont ainsi toujours gagnants. Pour les combats contre le cavalier solitaire, prendre la massue, se mettre dans un coin (droit de préférence) et ne plus bouger, joystick toujours orienté vers le bas et l'autre est fichu. Utilisez souvent vos espions dans l'option "coup de main", les deux meilleurs sont ceux des coins supérieur droit et inférieur gauche. Ne perdez pas de temps à essayer de revendre des prisonniers, ça marche très rarement, il vaut mieux les exécuter avant qu'ils ne s'échappent (ainsi les anglais auront de moins en moins de chefs de guerre). (Arnaud LADRIERE)

### MENACE

XR3ITURBONUTTERBASTARD Ceci est à taper n'importe quand pendant le jeu. Cela donne toutes les armes, le bouclier à toc, ainsi que la possibilité de changer de niveau avec le pavé numérique... Il est bien sûr possible de le taper plusieurs fois de suite pour rester en vie... parce-que les ennemis continuent à tirer... (Frédéric BOTTON)

### ROCKET RANGER

Voici les réponses qu'il faut répondre lorsque vous êtes dans le juppelin au docteur et à sa fille :

- I-I'm on a mission from god.
  - II-You'll have to trust me.
  - III-You're being foolish.
  - IV-I oughtta teach you.
  - V-I touch the scenic route.
  - VI-Can you use some help.
- (Franck COLIN)

# 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.**

## QUESTIONS

### RAID OVER MOSCOU

Frédéric. Q.10373  
Comment faire pour sortir les avions ?

### HACKER

Daniel. Q.10376  
Quels sont les codes aux points de sécurité ? Merci Beaucoup.

### L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD

Un inconnu. Q.10377  
Je voudrais connaître le code que le Sinox nous demande. Merci d'avance.

### UNINVITED

Cédric. Q.10378  
Que faire après avoir trouvé le vampire ? Peut-on attraper le petit diable ? Si oui comment ?

### SAPIENS

Un lecteur. Q.10381  
Je demande tous renseignements sur le départ et le but du jeu. Merci.

### CONSPIRATION

Jean-François. Q.10382  
Au secours ! Impossible d'enlever les vêtements pour aller prendre un bain. Comment faire, car je commence à être sale ?

### VENOM STRIKES BACK

Joseph. Q.10383  
Que dois-je faire après la mer que l'on survole quand il y a la grosse fusée qui arrive pour passer au second ou troisième ascenseur ?

### RAMBO III

Cédric. Q.10384  
Alors que j'ai fouillé les 2 bâtiments (intérieur et extérieur) de la forteresse, je n'ai toujours pas trouvé le colonel Trautman (nide résistants, ni de munitions pour le pistolet ou flèches explosives!!) Est-ce que quelqu'un pourrait me dire où est le colonel ? Merci d'avance.

### MARCHE A L'OMBRE

Cédric. Q.10385  
Pouvez-vous m'indiquer où se trouve le moteur de la mob ?

### RAMBO III

Etienne. Q.10386  
Que faut-il faire pour passer le premier niveau ?

### BIONNIC COMMANDO

Etienne. Q.10387  
Que faut-il faire pour passer le premier niveau ?

### THE VINDICATOR

Etienne. Q.10388  
Que faut-il faire au 3ème niveau ?

### STREET FIGHTER

Un lecteur. Q.10389  
Que faut-il faire pour tuer le dernier combattant, qui s'appelle Sagat ?

### DEJA VU

Max. Q.10390  
Comment ouvrir la malle arrière de la Mercedes sans tuer la femme qu'il y a dedans ? Merci. (ATARI ST)

### INFILTRATOR II

Poseidon. Q.10391  
Qu'est-ce qu'on fait avec les 4 "chemical" et la grosse cuve dans la première mission sur C64 ? Que doit-on faire dans la 2 et 3ème mission ?

### THE LAST NINJA II

Christophe. Q.10392  
Comment sortir des jardins ? Je suis bloqué à la deuxième rivière des jardins. Merci d'avance (NDLR: Tiens tiens ! on ne lit pas le N°11 ?)

### L'HERITAGE

Un lecteur. Q.10393  
Comment sortir de l'immeuble ? Quel est le code d'accès pour la deuxième et troisième partie ?

### LE PASSAGER DU TEMPS

Sylvain. Q.10394  
Je ne sais pas comment il faut faire pour remettre le courant, je sais qu'il faut aller au sous-sol pour le groupe électrogène, mais je ne sais pas comment on peut voir dans le sous-sol et comment faut-il faire pour allumer le groupe électrogène.

### TEMPORA

Yan. Q.10395  
A l'aide ! Comment passer le sous-terrain en bas de l'escalier en 1992 ?

### GREAT ESCAPE

Cousin9. Q.10396  
J'aimerais savoir comment on s'échappe ? (1 exemple me suffirait) Où trouver les objets ? Merci

### CONSPIRATION

Un lecteur. Q.10397  
Au premier tableau du jeu, après avoir eu le message téléphonique, je n'arrive pas à sortir de la maison pour me rendre à la sacristie.

### JACK THE NIPPER II

Yohann. Q.10398  
Y a-t-il une sarbacane, si oui, comment la trouver ?

### MIAMI VICE

Fabrice. Q.10399  
Que faut-il faire dans ce jeu ? Au secours, vite, à l'aide !

### LE PASSAGER DU TEMPS

Jérôme. Q.10400  
J'aimerais savoir comment on répare le circuit BZX de la carte CPU ?

### RANGER

Jean-Christophe. Q.10401  
Comment faire pour prendre le diamant qui est dans la mine et comment fait-on pour que l'aubergiste soit heureux ? Merci.

### MGT

Jérôme. Q.10402  
Je suis complètement paumé dans MGT, s'il vous plaît aidez moi. Merci d'avance pour toutes aides.

### L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD

Goldmoon. Q.10403  
Je sonde toute la galaxie à la recherche des clones de Blood, mais je n'en trouve pas un seul. Aidez-moi.

**JOYSTICK SECOURS**

177, rue St-Honoré  
75001 PARIS

### EXPLORA

Arnaud. Q.10404  
Comment ouvrir le petit meuble, entre les deux portes dans la pièce du haut, car je ne trouve pas les gants? Un Grand merci à mon sauveur...

### LA CHOSE DE GROTEMBOURG

Séba. Q.10405  
Que faut-il faire à RAMBO? Dans la forêt, il y a une petite porte, comment l'ouvrir?

### A320

Ludovic. Q.10406  
J'ai un problème à l'atterrissage. J'arrive sur la piste à 10m d'altitude, je ne peux pas descendre en dessous de 380 km à cause de la puissance du moteur qui ne peut pas descendre en dessous de "50", si je sors le train, on me dit "train sorti à trop grande vitesse", comment faire?

### AIRWOLF II

Bruno. Q.10407  
J'ai un problème pour faire décoller l'hélicoptère.

### 5ème AXE

Bertrand. Q.10408  
Quel est le but du jeu? Merci d'avance.

### PROHIBITION

Bertrand. Q.10409  
Quel est le but du jeu?

### BATMAN

Un lecteur. Q.10410  
Je voudrais savoir comment jouer à batman. Merci.

### BARBARIAN II

Franck. Q.10411  
Comment tuer l'idole vivante (c'est la statue qui tire des boules de feu) au level 4.

### ROBOCOP

Laurent BREUGNOT. Q.10412  
Comment arriver au 3ème niveau? Je me fais déglinger à chaque fois! (NDLR:c'est un Poke.)

Pour chaque machine

## POWER PRODUCTS FRANCE

vous présente un interface pour POKER les vies infinies de JOYSTICK HEBDO et pour faire des copies de sauvegarde.

SPECTRUM	Multiface 1	425 F
AMSTRAD CPC	Multiface 2+	595 F
(cassette et disquette)		
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

## REPONSES

### SORCERY

Anonyme. R.10297  
Il y a 8 sorciers à délivrer et lorsque vous les avez délivrés vous allez dans une pièce spéciale où tous les sorciers sont réunis, et là, vous vous posez sur le pilier central et vous verrez les sorciers devenir de la même couleur que vous.

### OFF SHORE WARRIOR

Stéphane. R.10278  
Voici un truc pour t'aider: en début de course, essaye d'éliminer un maximum d'adversaires en accélérant peu et en les coicant peu à peu entre ton off-shore et les rochers. Avec cette astuce, tu verras que le 4ème tableau n'est pas insurmontable. Salut.

### DESPOTIK DESIGN

Stéphane. R.10292  
Pour prendre ou déposer la clé magnétique permettant de déplacer les flèches, il te suffit de presser la touche <ENTER>. L'icône représentant la clé apparaît dans le coin supérieur droit lorsqu'elle n'est pas en ta possession.

### GHOSTS'N GOBLINS

Stéphane. R.10303  
Dans la seconde partie du jeu, les spectres sont indestructibles. Le seul moyen de traverser cette zone est de les éviter, en reculant par exemple au bon moment lorsqu'ils se présentent devant toi. Bonne chance.

### S.O.S

Game over. R.10307  
Pour utiliser les Pokes sur MSX, il suffit de charger le programmes sans le lancer et de taper en mode direct DEF USB=X:B=USR(B) La variable X est l'adresse d'exécution

du programme. (NDLR:Les ordinateurs sont compatibles dans une certaines limites, car le MSX1 est compatible avec le MSX2 mais la réciproque demande à être vérifiée.)

### SHINOBI

Hervé. R.10308  
Il faudrait que tu possèdes une manette avec un auto-fire qui fonctionne bien, ainsi tu avances près des statues en sautant tout en tirant dessus, ça marche à tous les coups (mais il faut reculer lorsque les statues se rapprochent).

### THE GOONIES

Joystick. R.10320  
Il y en a encore qui ne lisent pas tous les numéros de Joystick?!?! Au fait je vous rappelle que Votre hebdo comme sont nom l'indique est hebdomadaire, c'est à dire qu'il paraît toutes les semaines, le mercredi pour être plus précis.

### L'AIGLE D'OR

Le Joystickeur Fou. R.10328  
Et v'là donc aut' chose! Se reporter au JOYSTICK N°7 et regarder la réponse 10164. Je récapitule: A gauche des cheminées, si tu trouves un rectangle, tu pourras y introduire une clé en or, appuies sur O.

### L'AIGLE D'OR

Le Joystickeur Fou. R.10329  
Pour allumer la torche: Tu entres dans une salle où une torche est déjà allumée. Tu te mets en dessous de celle-ci et tu prends ta torche en main (1) ensuite tu fais un saut en hauteur (D) et la tache s'allume (J'en pleure tellement que c'est beau!) Mais fais attention la torche s'éteint... plutôt vite!

### SAPIENS

Christophe. R.10341  
Le but du jeu est de devenir le chef de la tribu en faisant les missions que ton chef de ta tribu te donne.

### S.O.S

Arnaud. R.10342  
Voilà enfin une réponse concrète pour tous les possesseurs d'un THOMSON. Il y a deux façons d'installer les Pokes, on peut lancer le programme, stopper le programme, taper les pokes et faire RUN. Mais la meilleure solution et de lancer le programme, de le stopper et de taper les pokes suivants: POKE &H21FC,&HE0 "ENTER" POKE &H21FD,&HE9 "ENTER", le listing Basic devient listable, il suffit ensuite de mettre les pokes dans le listing (NDLR: Par la même occasion sauvevotre programme) et de lancer le tout par un RUN!

### LE PASSAGER DU TEMPS

Kamikaze. R.10355  
Le circuit BZX sert à faire fonctionner la machine à remonter le temps: en ce qui concerne la torche, il faut bien sur avoir les piles mais voici la solution pour descendre à la cave: Allume torche, allume interrupteur, bas, sud, est, examine sous groupes, prends ecrou, huile ecrou, branche fil, demare groupe: voila, une fois ceci fait, l'électricité remarchera dans la maison (les piles se trouvent sous le meuble dans l'entrée).

### L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD

C.a. R.10359  
Pour rencontrer les yurkas, les king-pak, les antenna, les sinox, les tromps etc... Tu dois appuyer sur ESC quand tu te trouves sur une

planète. (NDLR: Une solution quasi complète a déjà été publiée dans nos colonnes).

### TURBO CUP

Stéphane. R.10363  
Charge par RUN TURBO. Après l'apparition de la page de présentation, appuie sur n'importe quelle touche. Pendant que le jeu se charge, apparait le générique, puis l'écran de présentation des 4 circuits. Pour sélectionner le circuit, utilise les flèches du clavier ou les Joysticks en les positionnant vers la droite ou vers la gauche. Chacun leur tour, les tracés des circuits apparaissent en jaune. Lorsque tu as choisi ton circuit, appuie sur Fire ou Espace. Attention! Ceci n'est valable que pour la version Disquette car il me semble de la version cassette ne comporte qu'un circuit.

### WIZBALL

Christophe. R.10375  
Pour remplir les marmites, c'est très simple, il te suffit de prendre cateline (le troisième icône), après, il faut que tu appuies sur le bouton feu de ton joystick et en même temps déplacer cateline sur les gouttes de peintures.

### L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD

Le patron. R.10377  
Et bien ça alors nous qui croyons que le BOSS il était nul, c'est lui qui nous a donné la réponse (il aura une augmentation). Le code demandé par le Sinox est: Impossible n'est pas Sinox.



PAR FRANÇOIS LE GRIGUER

**SALUT A TOUS LES AVENTURIERS DU "BREAKER" RETROUVE. TES 40 TABLEAUX S'ENCHAINENT SANS PROBLEMES ET, TU AS MEME REUSSI A DECROCHER UN BONUS, FORMIDABLE!!! LE PROGRAMME TOURNE MAIS UN PEU DE BRUIT NOUS FERAIT DU BIEN. ET SI ON AJOUTAIT UNE NUANCE D'ASSEMBLEUR, VOUS AVEZ DIT ASSEMBLEUR?? ALORS ACCROCHE-TOI, CA DEVIENT SERIEUX, LE RYTHME S'ACCELERE, IL S'AGIT DE BIEN TENIR LE JOYSTICK (HEBDO)!!!**

# J'APPRENDS

## JOYSTICK-BREAKER

### UN PEU DE BRUIT DANS LE BREAKER

Les sons accompagnent l'action et, dans notre jeu, sans trop compliquer ni trop ralentir le traitement, tu vas prévoir un bruit à chaque collision. Donc pour chaque rebondissement tu programmes une instruction SOUND. Cet ordre Basic, développé dans JOYSTICK-Hebdo numéro 5, contient 7 paramètres:

- le numéro de canal
- la fréquence
- la durée du son
- le volume initial
- le numéro d'enveloppe de volume
- le numéro d'enveloppe de fréquence
- la génération de bruit

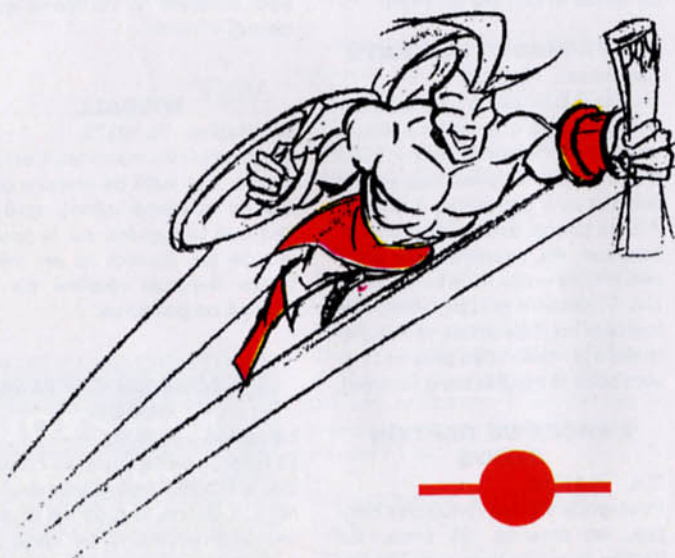
On aura l'occasion d'en reparler dans le détail, pour aujourd'hui, tu charges "BREAKER" et tu ajoutes la ligne 1485 ainsi que, tous les SOUND qui figurent dans le nouveau listing de la gestion de la balle. Pour obtenir des sons variés, la fréquence initiale est multipliée par la direction ou, par le code rencontré dans le fichier "tabl".

La ligne 1485 initialise les enveloppes de fréquence et de volume.

1485 ENT 1,30,10,2:ENV 1,10,15,6

2260 '-----  
2270 'gestion balle avec les instructions SOUND  
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:SOUND 129,50\*db,0,15,1,1:  
GOTO 2480  
2370 'brique  
2380 tabl(xb,yb-1)=0:LOCATE xb,yb-1:GOSUB 3010  
2385 db=2:SOUND 129,50\*2,0,15,1,1:GOTO 2480  
2390 c=tabl(xb+1,yb-1)  
2400 IF c=0 THEN 2440  
2410 IF c=2 THEN db=4:SOUND 129,50\*db,0,15,1,1:  
GOTO 2780  
2420 'brique  
2430 tabl(xb+1,yb-1)=0:LOCATE xb+1,yb-1:GOSUB 3010  
2435 db=4:SOUND 129,50\*c\*2,0,15,1,1: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:SOUND 129,50\*db,0,15,1,1:  
GOTO 2340  
2510 IF l=6 THEN SOUND 129,1500,0,15,1,1:GOTO 2920  
2520 'brique  
2530 tabl(xb,yb+1)=0:LOCATE xb,yb+1:GOSUB 3010  
2535 db=1:SOUND 129,50\*2,0,15,1,1:GOTO 2340  
2540 c=tabl(xb+1,yb+1)  
2550 IF c=0 THEN 2590  
2560 IF c=2 THEN db=3:SOUND 129,50\*db,0,15,1,1:  
GOTO 2630  
2570 'brique  
2580 tabl(xb+1,yb+1)=0:LOCATE xb+1,yb+1:GOSUB 3010  
2585 db=3:SOUND 129,50\*db,0,15,1,1: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:SOUND 129,50\*db,0,15,1,1:





```

GOTO 2780
2660 IF I=6 THEN SOUND 129,1500,0,15,1,1:GOTO 2920
2670 'brique
2680 tabl(xb,yb+1)=0:LOCATE xb,yb+1:GOSUB 3010
2685 db=4:SOUND 129,50*I*2,0,15,1,1:GOTO 2780
2690 c=tabl(xb-1,yb+1)
2700 IF c=0 THEN 2740
2710 IF c=4 THEN db=2:SOUND 129,50*db,0,15,1,1:
GOTO 2480
2720 'brique
2730 tabl(xb-1,yb+1)=0:LOCATE xb-1,yb+1:GOSUB 3010
2735 db=2:SOUND 129,50*c*2,0,15,1,1:GOTO 2480
2740 xb=xb-1:yb=yb+1
2750 LOCATE xb,yb:PRINT bal$:RETURN
2760 '
2770 ' direct 4
2780 I=tabl(xb,yb-1)
2790 IF I=0 THEN 2830
2800 IF I=1 THEN db=3:SOUND 129,50*db,0,15,1,1:
GOTO 2630
2810 'brique
2820 tabl(xb,yb-1)=0:LOCATE xb,yb-1:GOSUB 3010
2825 db=3:SOUND 129,50*I*2,0,15,1,1:GOTO 2630
2830 c=tabl(xb-1,yb-1)
2840 IF c=0 THEN 2880
2850 IF c=4 THEN db=1:SOUND 129,50*db,0,15,1,1:
GOTO 2340
2860 'brique
2870 tabl(xb-1,yb-1)=0:LOCATE xb-1,yb-1:GOSUB 3010
2875 db=1:SOUND 129,50*c*2,0,15,1,1:GOTO 2340
2880 xb=xb-1:yb=yb-1
2890 LOCATE xb,yb:PRINT bal$:RETURN
2900 '-----

```

Si tu veux changer la fréquence, modifie la valeur 50 à l'intérieur de l'instruction SOUND. Tu sauvegardes ton programme et tu lances l'exécution. Le volume sonore au maxi, ton casse-briques vient de se transformer, et tu vas, certainement, pouvoir battre tous les records.

Après les sons, tu peux encore ajouter plus de tableaux en changeant le test du numéro limite en redéfinition et, en augmentant la capacité prévue pour le fichier "Tableaux". Pour entrer d'autres types de briques tu dois ajouter des tests supplémentaires en redéfinition à la saisie d'une brique et, compléter les lignes ON GOSUB vers les lignes des nouveaux sous-programmes d'affichage.

## LA RAQUETTE EN ASSEMBLEUR

Un programme écrit en Basic atteint très vite les limites du temps d'exécution, il devient impossible de jouer, l'animation rame littéralement. Une seule orientation possible: écrire le programme entièrement en Assembleur ou, déjà plus accessible pour les amateurs, remplacer certaines séquences Basic par de l'Assembleur. Pour une première approche j'ai choisi une partie très courte de JOYSTICK-BREAKER: la gestion de la raquette avec l'effacement, la mise à jour de xr et, l'affichage aux nouvelles coordonnées. Tu ne dois pas t'attendre à un changement des temps de traitement car la séquence est beaucoup trop limitée. La plus grande perte de temps, dans ce programme, se situe au niveau de la gestion de la balle, avec tous les tests de collisions, mais son écriture en assembleur reste un peu longue pour un début. Donc considère cette opération, non comme une amélioration de ton jeu, mais comme un exercice. Voici la nouvelle séquence de la gestion de la raquette, en Basic, avec tous les commentaires en italique, pour t'expliquer les différences:

```

2040 xr=nombre:yr=25:POKE 39547,xr:
POKE 39549,yr

```

*En initialisation de la raquette les valeurs d'origine des coordonnées, xr et yr, sont transmises au sous-programme assembleur.*

```

3080 '-----
3090 ' gestion raquette
3100 '-----
3110 'joy=8 a droite
3120 IF xr>16 THEN RETURN
3130 CALL 39500:yr=yr+2

```

*L'instruction CALL fait appel au sous-programme assembleur*

*commençant à l'adresse 39500 (en décimal) pour l'effacement de la raquette et l'affichage. Ensuite xr est mis à jour pour les tests en Basic. La ligne 3140 n'existe plus.*

```

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 CALL 39510:yr=yr-2

```

*Même opération pour le déplacement à gauche avec l'adresse de début du sous-programme en 39510. La ligne 3200 est supprimée.*

```

3210 tabl(xr+3,yr)=6:tabl(xr+4,yr)=6:
tabl(xr,yr)=3:tabl(xr+1,yr)=3:RETURN
3220 '-----

```

Jusqu'ici tu me suis sans problème, il nous reste à découvrir de quoi est faite cette séquence en assembleur, pas de longues explications mais le listing avec, comme tu en as l'habitude, des commentaires toujours en italique. Ce listing s'appelle la SOURCE, c'est ce qu'écrit le programmeur. Les lignes très courtes, portent un numéro, comme dans ton Basic. Si tu vois de l'assembleur pour la première fois tu vas, sans doute, avoir un peu de mal à suivre, rassure-toi, le contraire serait surprenant.

10 ;SEQUENCE EFFACE/AFFICHE RAQUETTE

*Cette ligne de commentaire dans le listing débute par ;*

```

20 ;
30 ORG 39500

```

*Cette instruction déclare l'adresse mémoire de début pour l'assemblage du programme. Afin de simplifier la lecture toutes les adresses sont en décimal.*

```

40 ;AFFICHER LA RAQUETTE
50 XP2:

```

*Point d'entrée à partir du Basic ( CALL 39500 ) pour le déplacement à droite.*

```

60 CALL EFFACE

```

*branchement dans le sous-programme EFFACE*

```

70 LD A,(XR)

```

*L'ordre LD, abréviation de LOAD, charge dans le registre A le contenu de l'emplacement mémoire XR.*

```

80 ADD A,2

```

*Mise à jour avec l'addition de 2 (comme en Basic).*

```

90 JR SUITE

```

*Branchement (ou saut, J comme JUMP) en SUITE.*

```

100 XM2:

```

*Point d'entrée à partir du Basic ( CALL 39510 ) pour le déplacement à gauche.*

```

110 CALL EFFACE
120 LD A,(XR)
130 SUB 2

```

*Mêmes opérations que précédemment sauf la mise à jour (-2).*

```

140 SUITE:

```

*Point de branchement SUITE.*

```

150 LD (XR),A

```

*Transfert de XR, à jour, à son adresse.*

```

160 LD A,10
170 CALL #BB90

```

*Utilisation d'une routine système, à l'adresse hexadécimale (#)*

**BB9Ø**, qui correspond à PEN en Basic, le numéro d'INK est en A (1Ø).

18Ø LD A,2Ø8  
19Ø LD (CARACT),A

Chargement en A du numéro de caractère à utiliser pour afficher la raquette et transfert en CARACT.

20Ø JR PROG

Branchement en PROG.

21Ø :EFFACER LA RAQUETTE  
22Ø EFFACE:

Point de branchement EFFACE.

23Ø CALL #BD19

Routine système pour attendre la fin du signal vidéo.

24Ø LD A,Ø  
25Ø CALL #BB9Ø

Déclarer PEN avec le numéro d'INK Ø.

26Ø LD A,143  
27Ø LD (CARACT),A

Le caractère 143 pour effacer.

28Ø PROG:  
29Ø LD H,Ø

Chargement en H de la valeur de XR.

30Ø XR:EQU \$-1

Déclaration de l'adresse de XR, correspond à 39547. Le programme Basic exécute un POKE 39547,xr en ligne 2Ø4Ø.

31Ø LD L,Ø  
32Ø YR:EQU \$-1

Chargement en L de la valeur de YR et déclaration de l'adresse qui correspond à 39549 (POKE 39549,yr en ligne 2Ø4Ø du programme Basic).

33Ø CALL #BB75

Routine système qui positionne le début de l'affichage des caractères, en fonction du contenu de H (x) et de L (y).

34Ø LD A,Ø  
35Ø CARACT:EQU \$-1

Chargement en A du numéro de caractère à afficher et déclaration de l'adresse CARACT.

36Ø LD B,3

Chargement en B du nombre de caractères à afficher, nombre de passages à effectuer dans la boucle de programme.

37Ø RETOUR:

Point de branchement RETOUR.

18 38Ø PUSH AF  
39Ø PUSH BC

Sauvegarde du contenu des registres AF et BC ( pour les initiés: empiler AF et BC ).

40Ø CALL #BB5D

Routine système pour l'affichage du caractère dont le numéro se trouve en A.

41Ø POP BC  
42Ø POP AF

Reprendre les précédents contenus de BC et AF. Ils sont modifiés par l'exécution de la routine ( pour les initiés: dépiler

BC et AF )

43Ø DJNZ RETOUR

Cette instruction de fin de boucle ressemble au NEXT en Basic. Elle soustrait 1 au contenu du registre B. Si B > Ø branchement en RETOUR, sinon suite du traitement à la ligne suivante en 44Ø.

44Ø RET

Instruction de fin de sous-programme. Abréviations du RETURN que tu connais en Basic.

La fumée sort par les oreilles, un nouveau grand coup d'éponge sur le front, tu trembles un peu et, tu hésites entre appeler le SAMU ou hurler par la fenêtre, alors tu respirez lentement à fond et, je t'explique les A, H, L et autres symboles éparpillés dans ce listing. Le microprocesseur Z8Ø de ton AMSTRAD CPC gère les registres AF, BC, HL et DE (il y en a d'autres) et, ces mémoires sont utilisées directement par leur symbole. Un registre simple, comme A, est un registre 8 bits, tandis qu'un registre double, comme BC, est un registre 16 bits. Sans aller plus loin dans les explications, le listing SOURCE, que tu viens de voir, est assemblé pour générer le programme OBJET que l'ordinateur va pouvoir exécuter. Il s'agit alors d'une suite de codes numériques à partir de l'adresse mémoire 395ØØ, pour notre routine. Chaque instruction LD, ADD, SUB etc... est remplacée par son code opération et, les étiquettes comme EFFACE, PROG ou RETOUR sont transformées en adresse. Les lignes de DATA qui suivent contiennent tous les codes (en décimal pour plus de clarté) générés par l'assemblage du listing SOURCE que l'on vient de voir.

```
1481 DATA 2Ø5,1Ø9,154,58,123,154,198,2,24,8,2Ø5,  
1Ø9,154,58,123,154,214,2,5Ø,123  
1482 DATA 154,62,1Ø,2Ø5,144,187,62,2Ø8,5Ø,13Ø,154,  
24,13,2Ø5,25,189,62,Ø,2Ø5,144  
1483 DATA 187,62,143,5Ø,13Ø,154,38,Ø,46,Ø,2Ø5,117,  
187,62,Ø,6,3,245,197,2Ø5  
1484 DATA 93,187,193,241,16,247,2Ø1  
1486 RESTORE 1481:FOR j=395ØØ TO 39566:  
READ a:POKE j,a:NEXT
```

Tu ajoutes dans ton programme "BREAKER" ces lignes, 1481, 1482, 1483, 1484 et 1486 en faisant attention aux coupures nécessaires à notre mise en page. Toutes les DATA, transférées à partir de l'adresse mémoire 395ØØ par la boucle de programme de la ligne 1486, forment le programme OBJET de notre listing assembleur. C'est la seule manière possible sauf si tu disposes d'un programme Assembleur qui te permet, alors, de saisir le listing SOURCE, de l'assembler et, d'enregistrer les codes OBJET, il te suffit, dans ce cas, de mettre en Basic: LOAD"nom de l'enregistrement",395ØØ.

## THE END

Le vaisseau spatial passe une dernière fois en gros plan, entouré des flammes de ses formidables propulseurs, poussé par une force extraordinaire, il disparaît au fond de l'écran, comme dans les meilleurs films de S.F. Il vient de vaincre tous les obstacles, la mission sur la planète BREAKER s'achève. Sur les moniteurs vidéo du bord, le casse-briques fonctionne parfaitement bien, la première routine en assembleur ne pose aucun problème majeur et, tout est en ordre pour la prochaine étape du voyage. Si tu rencontres la moindre difficulté, dans les jours qui viennent, tu m'envoies immédiatement un message.



## POUR QUELQUES DEFINITIONS DE PLUS...

Dans le courrier, les questions concernant les manipulations dans la saisie des listings reviennent très fréquemment, on va donc se faire un petit rappel de toutes les fonctions AMSTRAD CPC, dans ce domaine.

Pour saisir un listing (entrer au clavier les lignes Basic) tu passes en minuscules, tous les mots clé seront identifiés et transformés, automatiquement, en majuscules lors d'un LIST. La meilleure méthode, pour la numérotation des lignes, est d'utiliser la fonction AUTO. Tu composes:

AUTO 100,10

L'éditeur affiche à l'écran le numéro de la ligne 100 et, au prochain appui sur ENTER passera à la ligne 110 (saisie à partir de 100 et intervalle des lignes 10). A l'affichage du numéro, si celui-ci est suivi d'un astérisque (100\*), ceci indique que la ligne contient déjà des instructions, donc prudence tu t'es peut-être trompé de numéro. A la fin d'une ligne Basic, constituée éventuellement de plusieurs lignes d'écran tu appuies sur ENTER.

Pour interrompre la saisie, avec la fonction AUTO, tu appuies sur ESC (Break).

Dès que se termine ta saisie, tu sauvegardes ton listing par:

SAVE\*breaker et ENTER

Si tu travailles avec une cassette, tu dois mettre la bande au début du support magnétique, sinon tu enregistres sur la bande amorcée et, enfoncez les 2 touches REC et PLAY.

Tu lances l'exécution de ton programme par RUN s'il est déjà en mémoire ou, par

RUN\*breaker

qui charge et lance le traitement.

Lorsque tu veux modifier ou, apporter un complément à ton programme:

- le charger en mémoire par: LOAD\*breaker

- afficher la ligne à corriger par: EDIT num. ligne

- positionner le curseur, par les touches flèches, sur la partie à modifier

- supprimer un caractère avec la touche CLR ou, composer le caractère à ajouter

- faire ENTER pour sortir de la ligne

L'éditeur Basic te permet, également, de copier le contenu d'une ligne vers une nouvelle ligne. Tu tiens la touche SHIFT et par les flèches tu déplaces un curseur bis. Lorsque ce second curseur atteint la zone à recopier, tu relâches les touches et par COPY tu effectues l'opération.

Il te reste encore à lister ton programme:

LIST te donne l'édition du début jusqu'à la fin, interruption par ESC.

LIST num. ligne affiche la ligne

LIST 200-350 édite les lignes 200 à 350

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

Notre centre spatial vient de nous communiquer les derniers messages de détresse.

Alexandre FERTAY vient, lui aussi, de chuter sur la ligne 960 de JOYSTICK-ATTACK, dans laquelle on oublie souvent de composer la virgule:

```
960 LOCATE posx(j),posy(j)
```

UnE aventurierE!! Génial!! Pascale BOUCHET dans ATTACK passe et repasse en GAME OVER sans pouvoir jouer. Le programme se branche sur la fin de partie si le nombre de "vies" est égal à 0. Tu as, sans doute, initialisé la variable "vie" et tu testes "vies" ou l'inverse. Contrôle bien les lignes 1840 et 250.

Le rappel de "POUR QUELQUES DEFINITIONS DE PLUS" tombe à pic pour Laurent BREUGNOT et ses soucis de sauvegarde.

R.A.S plus rien à signaler, ne t'inquiète pas, j'assure la veille 24h sur 24.

## JOYSTICK EN KIT

Je t'annonçais, la semaine dernière, une initiation suivant un mode nouveau. Le principe est simple, le programme qui sert de base aux explications et commentaires de ta rubrique "J'APPRENDS" sera TON PROGRAMME, sélectionné parmi tous les listings que nous recevons. Au passage, salut à Sylvain KOUBDJANIÂN qui vient de nous adresser deux jeux qu'il suffirait d'améliorer un peu en vitesse pour pouvoir les utiliser. Pour être retenu, tu dois faire très fort, avec une bonne idée de base et, des animations rapides. Et tout cela en Basic? difficile c'est vrai. Pour y arriver je te propose un ensemble de routines que tu vas intégrer dans tes listings, un véritable KIT à assembler suivant tes besoins. Avec cela tu auras toutes les chances de voir ton programme retenu soit pour servir de

base à J'APPRENDS, soit dans la nouvelle rubrique PROGRAMMING. La plus haute marche du podium t'attend!!!

Avant tout, je voudrais te montrer très rapidement les limites de l'animation dans un programme entièrement en Basic. Le mini programme est très simple, un avion, commandé au joystick, monte ou descend devant un ciel uniforme et tire. Le nombre de tirs en cours possibles est limité à 10. Le déplacement du projectile s'accélère progressivement. Avec un seul tir en cours le délai de réponse passe bien mais, dès que tu multiplies le tir les temps s'écroulent.

Tu saisis le listing et tu testes les temps. L'avion est tout simplement constitué de 5 caractères, sans idée de dessin, il s'agit d'un essai et non d'un exercice graphique.

```
10 'avion et tir en basic
```

```
20 '
```

```
30 MODE 1:INK 0,11
```

```
40 avion$=CHR$(197)+CHR$(154)+CHR$(159)+
```

```
CHR$(154)+CHR$(243)
```

```
50 nbf=0:DIM spr(10,3)
```

```
60 '
```

```
70 'dessin decor
```

```
80 '
```

```
90 FOR y=0 TO 143 STEP 2
```

```
100 MOVE 0,y:DRAWR 639,0,1:NEXT
```

```
110 FOR y=y TO 399 STEP 2
```

```
120 MOVE 0,y:DRAWR 639,0,0:NEXT
```

```
130 xa=2:ya=16
```

```
140 '
```

```
150 GOSUB 430
```

```
160 mdf=JOY(0):IF mdf=0 THEN 150
```

```
170 IF mdf>15 THEN 340
```

```
180 IF mdf=2 THEN 220
```

```
190 IF mdf=1 THEN 280
```

```
200 GOTO 150
```

```
210 '
```

```
220 'montee avion
```

```
230 '
```

```
240 IF ya=1 THEN 150
```

```
250 LOCATE xa,ya:PEN 0:PRINT STRING$(5,143)
```

```
260 ya=ya-1:LOCATE xa,ya:PEN 3:PRINT avion$:
```

```
GOTO 150
```

```
270 '
```

```
280 'descente
```

```
290 '
```

```
300 IF ya=16 THEN 150
```

```
310 LOCATE xa,ya:PEN 0:PRINT STRING$(5,143)
```

```
320 ya=ya+1:LOCATE xa,ya:PEN 3:PRINT avion$:
```

```
GOTO 150
```

```
330 '
```

```
340 'fire
```

```
350 '
```

```
360 IF nbf=10 THEN 400
```

```
370 nbf=nbf+1
```

```
380 FOR j=1 TO 10:IF spr(j,1)=0 THEN 390 ELSE NEXT
```

```
390 spr(j,1)=xa+5:spr(j,2)=ya:spr(j,3)=1
```

```
400 mdf=mdf-16
```

```
410 IF mdf<16 THEN 170 ELSE mdf=mdf-16:GOTO 410
```

```
420 '
```

```
430 'afficher tir
```

```
440 '
```

```
450 FOR j=1 TO 10
```

```
460 xf=spr(j,1):yf=spr(j,2):IF xf=0 THEN 530
```

```
470 LOCATE xf,yf:PEN 0:PRINT CHR$(143):PEN 3
```

```
480 xf=xf+spr(j,3)
```

```
490 IF xf>40 THEN nbf=nbf-1:spr(j,1)=0:GOTO 530
```

```
500 LOCATE xf,yf:PRINT CHR$(246);
```

```
510 spr(j,1)=xf:IF spr(j,3)>7 THEN 530
```

```
520 spr(j,3)=spr(j,3)+1
```

```
530 NEXT j:RETURN
```

Imagine d'ajouter des adversaires qui tirent eux aussi, un mini décor au sol qui se déplace, pas évident, voire impossible. Cette animation va nous servir pour voir dans le détail les routines de notre KIT et l'accélération du traitement. Un super programme en perspective!!! Ne manque surtout pas ce nouveau départ.

*Bien joystiquement vôtre*  
**François LE GRIGUER**

## LA SEMAINE PROCHAINE

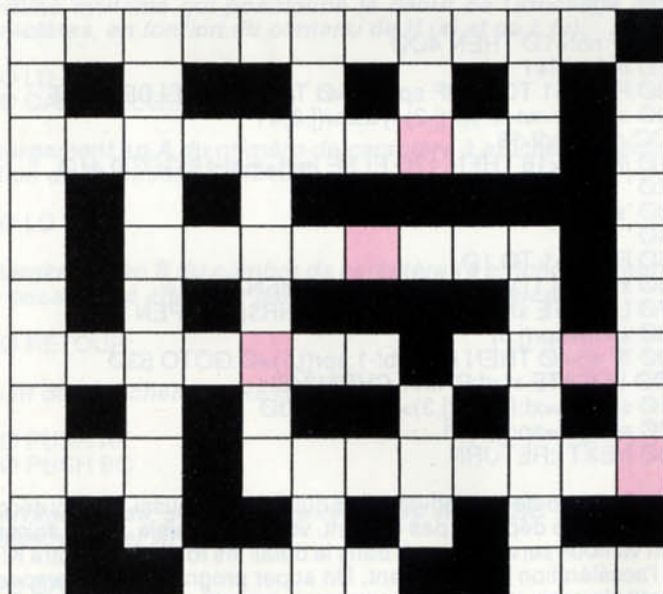
Le début des routines de JOYSTICK EN KIT, du Basic toujours mais aussi de l'ASSEMBLEUR à la portée de tous.

**DRUID** était  
le jeu mystérieux à  
trouver dans notre N° 9  
**BRAVO à tous les gagnants  
qui recevront la K7 NRJ**

ALBRIEUX Claude, BAUDOIN  
François, BELDI Lydia, BENAMAR  
Alexandre, BERNARD Franck,  
BOUDARD Daniel, BUSCAT  
Guillaume, CIALONI Méryl, CRELOT  
Joackim, CUIRET Emmanuel, DARLES  
Florence, DIAS Alice, FELLOU  
Thierry, FIGUEIRA Alexandre,  
FOURNIER Laurent, GARRET  
Richard, GAUDET Rachel,  
GAUTHIEZ Renelde, GEORGESCU  
Filip, GOBERT Jérôme, GODIN  
Sébastien, GUERIN Emmanuelle,  
HEILMANN Didier, HIBLOT Cyrille,  
JEROME Jean-Marc, JO Jo, KELNER  
Vincent, LATOUR Stéphane, LE  
DONNE Paul-Henri, LEROUX Xavier,  
LOEMOS Daniel, LOIGEROT  
Stéphane, MEILHAC Nicolas,  
NOGUES Patrick, PEREIRA Marie-  
José, PEREZ Christophe, PREVOST  
Eric, QUIGNON Julien, RIEUTORT  
Jérôme, ROSSI Christophe, SAYMAN  
Camal, SINGERY Benjamin,  
TAUPIAC Sébastien, TONIUTTI  
Patrice, VARDON Bruno, VASSAL  
Jean-Pierre, VAUDIAU Marc,  
WALSTER Emmanuel, WARYAS  
David, ZUILLI Franck

25 K7

GÉROGE MICHAEL - EARTH, WIND & FIRE - EIGHTH  
WONDER - TOTO - LOUIS CHEDID - FREIHEIT - ALAIN  
CHAMFORT - TERENCE TRENT D'ARBY - JEAN JACQUES  
GOLDMAN - GLORIA ESTEFAN - SPANAU 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) RUN - ARA - POW - MIM - KAN - EOR - BTU -
- 4) FEAR - STAR -
- 7) BMX KIDZ - RAMDISC - KATTRAP -
- 8) BOMJACK - CAULDRON - GALITRON -
- 10) THAIBOXING - TOAD RUNNER -
- 11) AFTER BURNER - ACTION BIKER

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 encore 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 5 lettres

### JEU MYSTERIEUX DU 25 JANVIER

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

# ZE ROCKIN' ZOYSTICK



**S Express**

Bandana bleu vissé sur la tête, jean destroyé. T Shirt Smiley fluo et Perf'bardé de badges, votre Rockin'Zoystick est fin prêt pour affronter les affres de la House culture... Kezako?

Litéralement «musique à la maison», la House est née en janvier 86 dans un entrepôt glauque de Chicago transformé en night club où quelques DJ's secoués ont osé synthétiser le son du futur. Drum machines à quat'sous et bidouillages multiples, premiers taxages électroniques par le jeu du sample et répétition inlassablement hypnotique du même son,

new yorkais, les apprentis House sorciers du nouveau swinging London détournent la House de US en lui accolant quelques gimmicks vestimentaires et l'adjectif remarquablement best seller's «Acid». Et les soirées Acid House entraînent la city sur les chemins revisités de Katmandou dans des clubs surchauffés. Balayés par les spots, hallucinés par l'usage intensif des stroboscopes, enfumés à la neige carbonique, entraînés des heures durant par un beat totalement entêtant, les Kids s'abandonnent au psychédéisme grisant de la House acidée.

Machine à rêves ados, mode vestimentaire, way of life, la House devient une remarquable planche à billets pour un investissement limité. Quelques DJ's opportunistes vont ainsi se ruer dans la brèche de la «maison acide». Un computer ripou, un synthé essoufflé, une boîte à rythmes, une platine et une bonne collec de disques à dépolluer-sampler servent de matos de base. Un peu d'imagination et une bonne dose de culot suffisent à générer un numéro un de hits parades.

«Mon «Theme From S-Express» c'est la victoire du cheap», m'avait expliqué Mark Moore, DJ leader de S-Express, «pour l'enregistrer on a utilisé uniquement des bécanes ripoux, ça nous a à peine coûté deux mille balles pour la mettre en boîte.» Mark Moore a d'ailleurs recruté sa chanteuse dans une pizzeria: «J'avais bouffé dans ce restaur et je n'avais pas un sou pour payer l'addition», explique Michelle, «alors je me suis mise à chanter et à danser sur les tables. Mark m'a remarquée, il a raqué la note et m'a engagée.»



**The Beatmasters**

les premiers corsaires de la House sont black et yankees et n'ont pas fini de faire flotter leur pavillon noir. Lorsque les premières compilations de House chicagolaise traversent l'Atlantique, elle ne tombent pas dans de sourdes oreilles rosebeef. Comme dab, les britishs récupèrent le truc, collent un must ou deux et comme les Beatles ont su braquer le Rock and Roll aux authentiques imbibés au Bourbon, comme les Sex Pistols ont su récupérer et diffuser à leur sauce où où le mouvement punk



**Baby Ford**

Les houseurs noceurs sont de sympathiques escrocs; pour réaliser sont hit, Mark n'a pas hésité à piller James Brown, les Commodores, Isak Hayes et Curtis Mayfield, carrément. Ils ne s'embarassent pas de tares-préjugés habituelle au showbiz. Lorsque les Beatmasters viennent à Paris faire une télé en play-back, si leurs chanteuses habituelles ont leurs ra-gna-gna, ils prennent leurs trois premières copines venues pour assurer la télé au pied levée, sans complexe. De même, Martin Heath le golden-boy-boss de 27 ans de Rythm King, le label le plus virulent de la house, a eu le flair d'abandonner ses études de



**Les 2 DJ COLDCUT**

socio au King's College de Cambridge pour signer à tour de bras les DJ's les plus efficaces du circuit des clubs de Londres. Car pour faire un disque de House, nul besoin de savoir chanter ni même d'être un dieu du solfège. L'échantillonnage des sons par computer permet de passer directement de sa chambre à coucher aux spotlights des projos télé.

Père écossais, mère malaise, Tim Simenon alias Bomb The Bass-littéralement «taxe la basse» - à tout juste vingt ans, mais ses relevés de droits d'auteur vont bientôt être publiés au livre Guinness des Records. Sa House mijotée agitée est un cocktail déchiré de samples et de jingles plaqués sur un rythme Speedie Gonzalé qui file à Mach 2.

«Into The Dragon», sa première pizza vinylée est un concept de bande FM où chaque chanson incarne une radio pirate. Rythmes pulsés mixés et pachwork sonore, Tim balance sa musique comme les wiz kids de la Silicon Valley font leurs programmes. Telle la cerise confite sur la chantilly de la House, la sculpturale Yazz s'est imposée comme la seule véritable star de la scène acid. Tout à commencé, pour Yasmine ex-mannequin, les deux givrés de Coldcut, Matt et Jonathan. Leur patronyme de «quartier



**YAZZ**

de viande» leur avait été inspiré par la boucherie désaffectée où ils s'étaient installés avec leurs bécanes pour triturer leurs premiers sons. Avec Coldcut, Yasmine s'initie aux brillantes arnaques de la House et devient Yazz. Et cette grande Duduche métisse blondedécoloréese transforme en tornade House. D'abord avec «Doctorin' The House» puis «The Only Way Is Up» Yazz s'impose comme la Donna Summer sexy culottée de cette disco acidée. Décharges d'adrénaline et sensualité exacerbée, la house diva crève l'écran de nos vidéos.

Comme au bon vieux temps des Stones, lorsqu'on arrêtait Marianne Faithful nue sous sa fourrure avec une barre de Mars objet de l'attentat à la pudeur, la presse anglaise se mobilise contre la décadence de la House. En France, NRJ a banni le terme «acid» de ses antennes, la House sentirait elle le souffre?

Sex, drugs and rock and roll ont toujours su apporter aux kids leur dose vitale d'oxygène. Une mode qui ne heurte pas les convictions parentales, est une mode chiantie. Si la House a drainé dans son sillage une drogue psyché comme l'Ecstasy, son utilisation reste ridiculement marginale. L'Acid House c'est aussi une sacré dose d'auto-suggestion et d'ebrouffe, on est loin des hippies déchirés au LSD qui sautaient par les fenêtres en psalmodiant «Jefferson Airplane... Jefferson Airplane». Son secoué comme le déferlement des 90's, l'Acid House n'a pas fini de squatter nos platines CD de zoystickers.

**GERARD  
BAR DAVID**

# ZOOM

## BATMAN

### BATMAN

ZZZZ...ZZ...CLICK...ZZ.  
Vous devinerez jamais ce qu'est en train de charger mon ST! -BATMAN! Ben comment vous avez deviné? Tu l'a marqué en titre, hé abruti! Pfffouh, c'est malin, moi qui voulais vous faire une surprise. Bref après de longs mois d'attente, il est enfin arrivé, et dans les temps, en plus. Je vous préviens tout de suite, il est carrément super inter méga démentiellement génial! ouf!, j'ai tout dit. Et pourquoi? me demanderez-vous? In first parce que le sprite de BATMAN est le plus gros de la terre, parce qu'il est le mieux animé de la terre et surtout le plus beau! Le sprite de BATMAN est si criant de vérité que l'on dirait un dessin animé. Grande première, le jeu tient sur deux disquettes!?! (Ben il est naze, lui, les trois quarts des jeux sur ST tiennent sur deux disquettes!) Ben oui, mais ici

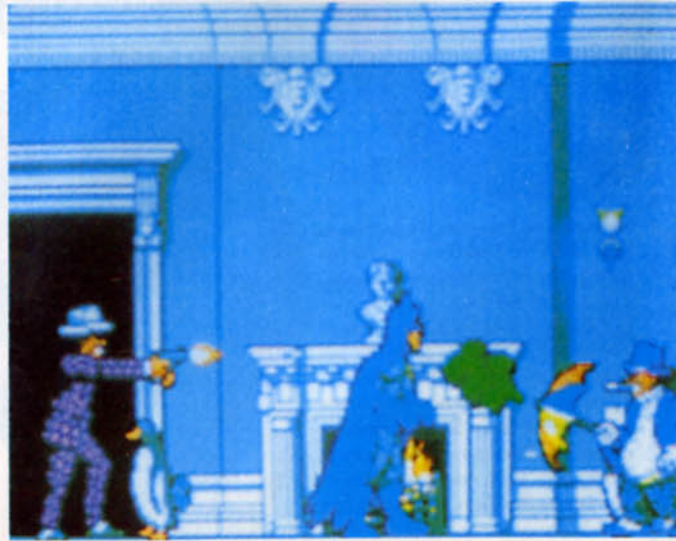


LE CHAUD-SHOW  
DE LA  
SEMAINE

il y a une histoire différente par disquette, hé pomme (basse vengeance, hé hé!)! Dans la première, votre adversaire se nomme PENGUIN et dirige des petits automates en forme de...pingouins! Plutôt mortelles comme bestioles, elles s'ouvrent en deux et un pistolet apparaît pour vous tirer dessus. Sur l'autre disquette vous devez combattre

JOKER, un espèce d'illuminé bien zarbi, lui aussi. Le jeu est mi-aventure, mi-arcade. Il se déroule dans des fenêtres de formats différents pour respecter l'esprit BD du personnage de BATMAN; le passage dans un autre lieu en ouvre une nouvelle. Une sorte de fiche de personnage peut-être appelée et vient, dans un scrolling impeccable, recouvrir

l'écran de jeu. Cette fiche sert à stocker les différents objets ramassés, visualiser le niveau d'énergie représenté par la tête de BATMAN se squelettisant (si vous voyez ce que je veux dire!) petit à petit. Les objets sont très variés genre boomerang pour tabasser les adversaires, clés pour ouvrir les portes, barre à mine...etc. Chose étrange pour reprendre de l'énergie, il faut tabasser des mecs en costard, et là, il vous donne des sachets de poudre blanche (!) qui vous régénère! Les décors sont superbes (j'avais oublié de le dire, mais vous vous en doutiez!). Les salles sont nombreuses et variées. Un jeu vraiment fabuleux et tous les softs devraient égaler la qualité et le professionnalisme de ce soft. Espérons qu'il obtienne le succès qu'il mérite. Courez vite l'acheter, ce jeu est vraiment bat...man! (BATMAN - Océan)



# TIMBER

AFTER BURNER  
ACTIVISION  
CPC



Jjem'attendais au pire avec After (shave) Burner. Eh bien non ! Apparemment, les programmeurs sont très joueurs avec leur public, puisqu'un coup ils sortent une merde et hop, la fois d'après ils sortent un très bon jeu. Ahlalalala, vraiment je suis tout désorienté moi. Bon donc parlons d'AFTER BURNER. Il-y-a 8 mois tout le monde bavait devant la borne d'After burner. C'était un jeu avec plein de couleurs, rapide, bien animé, bref le Must de l'arcade. Eh bien sur CPC c'est presque ça. La seule chose qui ne soit pas pareille ce sont les décors, puisqu'il n'y a pas autant de choses qu'au café. Vous trouverez quelques rochers, des arbres... plein de choses, mais pas en même temps. En fait pour être juste je dirais que l'on est presque au même niveau que la console Sega. Un détail qui m'amuse follement, ce sont les scènes intermédiaires, genre votre avion se pose sur une piste et alors là y'a un tas de bonhommes qui se pointent, font le plein, astiquent les roues... puis l'avion repart et là, y'a une moto qui débarque pour faire la course avec vous, bref je suis naze de rire. Bon, plus sérieusement, si vous avez adoré la version arcade vous allez tout retrouver sur la version CPC. C'est géant, et surtout c'est aussi destroy qu'au café, des sprites dans tous les sens, des missiles à tire la rigolo. GEANT !!! On achète à toute vitesse (du moins si on a aimé au féca).

## CALIFORNIA GAMES

EPYX  
AMIGA



Après la version ST sortie depuis peu, voici maintenant la version AMIGA. Le passage sur 16-32 bits aurait dû annoncer une refonte complète du soft en fonction des possibilités des deux monstres sacrés de la micro familiale. Malheureusement ce n'est pas le cas: les graphismes ont peu changé, trois pixels en plus par-ci un peu plus de couleur par-là, mais sont loin d'égaliser les possibilités des deux machines, notamment les décors qui m'ont paru pauvres pour un soft de cette envergure! Tenez par exemple, pour le half pipe



(skateboard en park) le décor est censé être la célèbre montagne d'HOLLYWOOD, le graphiste s'est contenté de tracer grossièrement une montagne et de la remplir avec à l'AIRBRUSH avec trois verts différents! Quand je pense qu'une digitalisation retravaillée à la couleur aurait donné dix milliard de fois mieux, et n'aurait pas pris plus de place mémoire! M'enfin bon! Le reste du jeu est sans surprise, car lui aussi n'a pas vraiment bougé. Le jeu en lui-même est quand même sympa. Il faut bien dire que d'avoir choisi les sports californiens c'est super! Pour ceux qui ne le savent pas les sports californiens sont: le skateboard, le rollerskate, le surf (Mmmmmh!), le foot-bag (petits balle en caoutchouc que l'on doit faire jongler avec les pieds) et le bi-cross. Le surf est un régal, il est vraiment très bien fait et ça fait du bien de se voir glisser tel ROBBY NASH sur les pipes ensoleillées, mais attention aux requins. Le bi-cross est très bien géré et il faut s'exciter au bâton de joie pour éviter les bosses (non! pas ceux de

notre cher Hebdo) et autres aspérités surprises du terrain. Le foot-bag est assez rigolo et la balle bien animée (l'effet de rebond y'est!). Les autres compétitions sont correctes, sans plus. La difficulté du jeu est intéressante. Il est facile de faire des points mais très difficile de faire un high score, ainsi, tout le monde s'y retrouve. Bien que l'adaptation soit nettement en dessous des machines, CALIFORNIA GAMES est sauvé par la qualité du jeu de base, heureusement qu'ils s'étaient surpassés sur les huit bits!

## TECHNOCOP

GREMLIN  
CPC



Inutile d'entrer en détail dans l'histoire étant donné que l'on en a déjà parlé dans le numéro 8. Donc nous allons passer sans plus attendre à la description technique de la version CPC.

La musique est une des parties du jeu à laquelle j'attache beaucoup d'importance, mais là, déception de la part de Gremlin graphixx puisque la zizic est médiocre. On est loin des tubes Cépiens tels que Warhawk ou Anarchy.

En ce qui concerne la transposition graphique de l'Atari à notre CPC chéri, vénéré, adoré, eh bien sachez que c'est pas trop mal, du moins pour la première partie du jeu (la poursuite en toto-mobile) quant à la deuxième partie c'est... Boll! on se rapproche de Joe Blade 2, c'est à dire 4 couleurs, des graphismes un peu dans le genre dessin animé Nippon, ce qui détonne pas mal par rapport au premier round où le genre est plutôt réaliste.

La réalisation en elle-même n'est pas mauvaise, bref c'est sympa mais on a vu mieux

## WAR IN THE MIDDLE EARTH

MELBOURNE HOUSE  
CPC

Alors là, je dois vous dire que je suis plutôt embarrassé pour vous

donner mon avis sur ce jeu, étant donné que la notice fait dans les 70 pages et qu'elle est entièrement en Anglais, que je n'ai pas beaucoup de temps pour la lire et que pour combler le tout le jeu est en cassette...

Sur la jaquette du soft il est inscrit J.R.R. Tolkien et c'est grâce à cette culture qui me caractérise si bien que je vais pouvoir vous donner la situation du soft.

En effet le Sir Tolkien a écrit entre autre l'unique Bilbo le hobbit, le Silmarillion, et la trilogie du Seigneur des anneaux (tous les trois à lire de toute urgence !!), donc, par simple déduction je peux vous dire que l'histoire se déroule dans une époque que l'on qualifie de médiéval fantastique. Bon maintenant passons au jeu: au départ vous pouvez voir une carte représentant le royaume où se situe l'histoire.

Le décor étant planté (tout comme ma bécane d'ailleurs) je vais vous révéler ma découverte: il s'agit d'un wargame médiéval, mais à savoir si la recette est bonne ou non, ça c'est une autre histoire que nous allons entamer immédiatement.

Vous déplacez votre armée de hobbits et de nains sur la carte précédemment décrite ci-dessus là dis-don' afin de résoudre quel problème, de déjouer quel stratagème? je ne saurais vous le dire... Toujours est-il que je me suis vite pris au jeu à essayer de recruter des hommes dans mon armée (pour une fois que c'est pas moi qui me fait recruter !!). Lorsque je revins à la carte principale je me rendis compte que les forces de mon adversaire dont j'ignorais la nationalité s'étaient déplacées vers les montagnes, ahhh !! Suspens insoutenable, vont-ils m'attaquer???? Eh bien vous le saurez dans le prochain numéro de Joystick Hebdo le plus bô des canards !!!!



## ROBOCOP

OCEAN  
CPC



Nous sommes les premiers !!! Eh bien oui, j'ai eu le privilège de tester pour Joystick (d'ailleurs chaque test pour Joy' Hebdo est un privilège) Robocop !!! TZE robocop. Eh bien je peux vous dire que vous pouvez préparer la monnaie. En effet, nous sommes ici en présence d'un futur Hit. Tout d'abord, et avant tout, je vais vous parler de l'intro, et qu'elle intro !!! Oui, je suis ravi (Shankar ou au lit, c'est comme vous voulez) je n'y croyais plus, des programmeurs ont eu l'idée géniale d'inclure de la synthèse vocale sur CPCV !!! Chose qui se pratique couramment sur ST, Amiga, et autres bécanes. Bref venons en aux faits, si vous n'avez pas vu le film (tout comme moi) je vous rappelle un peu l'histoire. Vous étiez un flic tout ce qu'il y a de normal, lorsque tout à coup, un nain connu vous offrit des fleurs... non !!! Lorsqu'un jour pas comme les autres un abruti vous tira une balle dans la tête. Mais comme vous étiez dans une période astrale excellente, un professeur récupéra vos restes pour en faire un robot-flic qui pourrait tuer tous les criminels ainsi que Karen Cheryl si elle n'arrête pas de chanter. Ce super flic répond au doux nom de Robocop.

Je suppose que vous avez tous vu au moins une fois dans votre vie Gryzor, fantastique jeu sorti il y a presque un an. Si vous n'y avez jamais joué eh bien achetez-le, c'est une valeur sûre et ça aidera à la compréhension de cet article. Bon alors, je commence. L'action se déroule dans la rue où vous allez vous faire une joie de casser du dealer. Les graphismes sont sublimes, à mi-chemin entre Gryzor et Renegade, c'est très précis, bien animé, et surtout coloré, mais juste ce qu'il faut pour ne pas vous obliger à porter des lunettes à triple-foyer au

bout d'une partie. L'animation est géniale, aussi précise que Gryzor, en fait ça ressemble à Gryzor, ça a l'allure de Gryzor, mais c'est pas tout à fait Gryzor (NDLR, il est incorruptible). Le deuxième tableau est tout à fait différent puisque vous devez libérer une jeune et jolie jeune fille retenue en otage par un vilain méchant pas bô, le tout en 3D, génial !!! Ensuite c'est le délire, des tableaux dans tous les sens, des graphismes encore plus bô, le tout rythmé par une musique speed comme c'est pas permis, etc...etc... Pour ceux qui n'ont pas encore compris il faut acheter Robocop, c'est un Must !!!!!

# PSSST !

La rubrique  
de l'indiscrétion

## DRAGON FORCE

INTERSTEL  
ST



C'est le dernier jeu d'INTERSTEL, ça vous rappelle rien? Et si je vous dis FISHING, ça vous éclaire la vessie? Ben oui, c'est les mêmes! C'est toujours une simulation, mais cette fois-ci vous quittez la pêche pour une activité nettement moins pacifique: la guerre. Il reprend la même gestion que FISHING, avec les mêmes fenêtres et les mêmes menus. L'action du jeu est en fait du wargame. Un jeu bien fait réservé aux fans des jeux de stratégie.

## HELL FIRE

MARTECH  
ST



HELL FIRE Sous ce nom ce cache un clone d'AFTERBURNER, mais où vous ne piloterez pas un F-14 TOMCAT, mais un hélico de

combat. Il n'échappe pas à la règle d'AFTERBURNER, c'est une grosse nullité, bien qu'un peu mieux animé que l'autre. Les couleurs sont infectes, "irregardables", les graphistes de chez AKAIKO ne doivent pas connaître les dégradés et les couleurs pastels, eux aussi ne sont pas au courant qu'il y a 16 couleurs et 512 teintes dans la palette du ST. L'animation est assez drôle, ce sont des bandes de décor qui défilent les uns à la suite des autres et puis à peine répétitifs en plus! Seule la musique est un peu correcte. A éviter de toute urgence.

## MARIA'S CHRISTMAS BOX

ANCO  
ST - AMIGA



C'est le strip-poker de l'année! La gironde de la jaquette de BARBARIAN revient en force, et cette fois rentre dans nos écrans prête à se faire éplucher par les meilleurs joueurs de poker d'entre nous. De belle images digitalisées, se joue avec un joystick...très particulier!

## TIGER ROAD

CAPCOM  
AMIGA



D'après la démo, on va pouvoir le sacrer meilleure adaptation de jeux de café de l'année! Le graphisme est super, et l'exacte réplique du coin op. Un Must à venir.

## KIKUGI

IMAGE TECH  
AMIGA

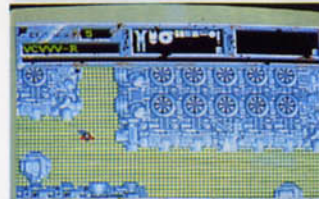
KIKUGI! A vos souhaits! Sous ce doux nom à consonance orientale, n'est-ce pas! Se cache tout bêtement un...solitaire. Superbe graphisme. Un jeu qui

comblera les âmes... seules.



## PARANOIA COMPLEX

MAGIC BYTES  
AMIGA



Le jeu fou, tant attendu de MAGIC BYTES arrive.

Ses démos commencent elles aussi à durir, d'ailleurs, et il s'avère qu'il sera vraiment aussi dingue que prévu!



## KNIGHT FORCE

TITUS  
AMIGA



Quand on peut, on peut. On peut vous montrer des photos du futur jeu développé par TITUS. C'est une histoire qu'elle se passe en 2 et en 3 dimensions. vous y incarnerez un chevalier à la recherche de sorciers échappés de leur espace temps. Ca, c'est ce qui est indiqué dans le communiqué de presse. Comme on n'est pas con, on va leur indiquer que leur jeu est également en 4 dimensions, puisqu'il y a des mouvements dans le temps. En tout cas, il y a une histoire de portes qui s'ouvrent et se ferment dans le temps, et que si on les ferment pas toutes en même temps, il va y avoir un courant d'air dément dans les époques. Sortie prévue en mai 89 et dans tous les standards.



# INFOS PAS GÊNEES

## MULTIFACE

Salut les kikis, j'ai essayé la MULTIFACE ST et mon ordinateur est toujours là, à côté de moi prêt à fonctionner, que ce soit avec ou sans la petite bête dans le dos. Le principe de la Multiface est très simple! Vous débranchez la prise de courant de votre ordinateur, vous connectez la MULTIFACE, dans le port qui lui est destiné, et vous rebranchez l'ordinateur. Avec un ST, il faut également intercaler une prise spéciale entre l'écran et la sortie de l'ordinateur. Maintenant, que peut-on faire avec?... Faut pas se leurrer, la plupart d'entre vous n'auront qu'une seule idée en tête... Ce que je comprends parfaitement... L'idée, c'est d'appuyer sur le bouton miracle qui démarre l'ordinateur... Tout d'abord, il ne se passe rien. Puis un petit menu apparaît en bas de l'écran, petit menu qui permet de faire plein de choses différentes et intéressantes! Car à l'intérieur de la Multiface, il y a un petit processeur de plusieurs Ko de mémoire. (Dans le cas du ST, 64K, autant qu'il y en a ou presque dans un C64, sont cachés dans le boîtier!) Cette ROM contient toute la puissance de la bête et vous évite d'avoir à charger un programme complémentaire quelconque avant de pou-



La Multiface ST

voir utiliser le bouton magique. A partir de ce moment, vous pouvez charger le programme que vous souhaitez examiner, afin d'en explorer la réserve de vies infinies. D'un doigt tremblant, vous allez effleurer le bouton magique qui vous propulsera dans le monde merveilleux et secret du langage machine, habituellement fréquenté par les programmeurs et bidouilleurs. Maintenant, tout peut arriver au programme qui est dans la RAM de votre machine! Vous pouvez le sauvegarder, le modifier, le planter, l'effacer, le compresser de 25%, et le transporter sur une autre disquette. Le bouton magique fige ce qu'il y a dans l'ordinateur et vous permet dans un jeu de vous arrêter à un moment X, de sauvegarder votre partie en cours et de reprendre plus tard à l'endroit précis de votre arrêt, quand vous le souhaitez, en chargeant cette disquette, ce qui vous évitera de repartir du début du jeu. Mais ne rêvez pas! Pas question de pirater! La multiface doit être en place pour lire les disquettes sauvegardées à l'aide de ce système. Pour les bidouilles et autres trucs, les fichiers des disquettes ne sont pas modifiés fondamentalement, donc vous pourrez utiliser vos programmes pokés de vies infinies ainsi que les disquettes formatées, sans avoir le Multiface installé. L'ensemble des outils fournis par la bête



La Multiface en place



Ecran multi

vous permettra de travailler en langage machine, d'explorer les registres et de les modifier, d'examiner chaque coin de votre disquette, bien que les disquettes n'aient pas de coin! Pour tester le Multiface ST, ce fut sans problème avec les moniteurs monochrome et couleur habituellement branchés sur un ST. J'ai eu par contre quelques soucis avec un multisynchro de marque EIZO et cela uniquement en mode couleur, le

menu de base n'apparaissant pas et demandant un reset pour me donner la main. Les services techniques de JOYSTICK Hebdo se penchent dessus et décortiquent l'alien pour résoudre l'énigme! Bon, c'est disponible pour toutes les bécasses ou presque. Je cite: CPC de tous bords, ZX SPECTRUM, ST bien sûr et COMMODORE 64, mais là, ça s'appelle POWER CARTRIDGE.



Piratschein s'excitant devant l'écran

Elle n'a pas encore enlevé le bas

**AU POKER... ON BLUFFE !**  
mais je sens qu'elle va tout perdre !

TEENAGE QUEEN

**RV ICI**  
la semaine  
prochaine  
De plus en  
plus HARD



# LE GRAND ZOO

**R**émi HERBULOT

Je suis sûr que Rémi Herbulot est un chouette mec. Non, non, pas le brave niquedouille bouseux, le plouc innocent et simplet. La porte en face. Plutôt un Christophe Lambert un peu doux-dingue, un gentil ermite, un savant fou siphonné au sirop de Soupline fraîcheur d'avril. Il parle sans s'en faire, en comptant ses décibels. Pas un mot plus haut que l'autre, l'encéphalo syntaxique en vitesse économique. Coup d'essai avec le flipper Macadam Bumper sur Oric. Jolie mise en jambe, Herbulot fait tilt (l'anecdote veut d'ailleurs que la pin-up sur l'écran se soit fait rajuster la jupette pour l'export japonais et assagir le bustier pour les USA... Cachez ce canal mammaire que je ne saurais voir). Il décroche la timbale avec Crafton et Xunk sur Amstrad, tombe dans la mode des



Temple

suites (Grobil, le retour du fils de Grobil...) et reçoit son premier retour de manivelle avec l'Ange de Cristal, qui s'écrase à côté de la plaque des hits-parade. Dommage, c'était là que son humour nazebroque de grand duducho s'était le

mieux exprimé. «Le principe du jeu à mon avis est trop dur à aborder... Maintenant les gens qui achètent des jeux, c'est un plus grand public. Il y a deux trois ans, il y avait peu de jeux sur le marché, tu acceptais bien de passer deux heures à essayer de pénétrer l'esprit du jeu...». Le succès, cette petite chose fragile et chétive. Savoir anticiper, devancer le public, le pifomètre, quoi: «Le jeu le plus dur à faire, c'est le second... Des fois on a juste la bonne idée qui tombe bien au bon moment, là dedans il y a un peu un facteur chance, en tenant compte des délais de réalisation d'un jeu». Herbulot sait qu'un micro chez soi ne sert qu'à une chose: jouer. Il en a fait son job, logique non? «Le boulot est beaucoup plus intégré à ta vie... Moi j'y pense tout le temps... Ce qu'il faut, c'est quand même pouvoir faire quelque chose à côté, sinon ça peut te bouffer complètement». Il crèche en Normandie, comme retiré des affaires des bruyantes mondanités parisiennes: «Je ne déteste pas être à l'écart de Paris. Pour travailler, j'ai besoin de vachement de concentration, j'aime bien être au calme. C'est pour ça que



Rémi Herbulot

je travaille beaucoup la nuit». Danger, création, do not disturb. «J'ose espérer quand même que je suis plus qu'un programmeur... Il n'y aurait que la partie programmation à faire, ça m'intéresserait moins que ce que je fais actuellement». «Je commence à pro-



L'Ange de Cristal

grammer alors que certains mettent tout sur papier avant... Les idées viennent en programmant aussi, c'est pour ça que je tiens à ce que ce soit la même personne qui programme et qui conçoit le jeu». On ne crée pas sur son petit nuage, ou l'interaction entre le média final et l'imagination pure. Hendrix aurait-il composé pareil s'il avait joué de l'hélicon? Carnet rose du petit dernier: Purple Saturn Day est encore tout chaud. Après Captain Blood, c'est Didier Bouchon qui s'est dégourdi la souris sur les graphiques avant d'entamer quelque chose de plus consistant... C'est sty-

hoquets mais la réalisation de Purple ne fait pas un pli. Nickel. «Il y a quatre ans, on pouvait faire un jeu entièrement tout seul. Maintenant on se spécialise un peu plus là où on est le meilleur... C'est ça aussi qui est intéressant avec la micro, ma façon de faire Purple n'a rien à voir avec la façon dont j'ai fait Macadam Bumper». Avec manie de tout tripoter, on finit par m'expliquer que si la table est munie d'un trou à son coin supérieur droit, c'est pour laisser passer les fils électriques. Jusqu'où le génie français ira t'il? (Un rien suffit à l'amuser celui-là). Herbulot rattrape la balle au vol et réplique en passing-shot «Pour l'informatique, je crois qu'il faut être un peu gamin... De toutes façons en informatique, tu ne peux pas être blasé... Même si tu y mets vraiment à fond, tu ne pourras jamais dire à un moment: j'arrête, je connais tout». Trente deux balais et la frénésie d'un lardon devant son train électrique, c'est beau la vie. «Si tu fais un simple programme Basic de multiplication, un petit truc vraiment tout con, à mon avis tu as quasiment le même plaisir que si tu fais un jeu hyper chiadé». La programmation, ou le plaisir pour tous... Il s'envolera pour Las Vegas. Moi, hélas, je m'en retournai vers la porte d'Ivry, plus vieux de deux heures. On the road again, comme le monde est petit. So long! Buddy!

François Coulon



## CRAIG CALDWELL

Assis dans son rocking chair, un bionic man se balance, lentement. C'est à peine si le balancement est perceptible. Peut-être s'est-il assoupi en rêvant d'un univers où les machines auraient encore plus de puissance de calcul... Qui sait?... L'auteur, CRAIG CALDWELL, assurément. Ce film a été conçu et réalisé à l'Université de l'Etat d'Ohio, dans le Centre d'Informatique Avancée pour l'Art et le Design. Bien évidemment, certains outils informatiques ont été développés spécialement pour cette réalisation, qui a utilisé un VAX 11/780 pour cracher ses images. Ce qu'il y a de plus étonnant dans cette image mobile, c'est que rien ne semble vivant, alors que le personnage donne l'impression de se regarder intensément dans son miroir... Et s'il était doué d'intelligence?... L'univers contemplatif est un des pôles principal de l'œuvre de CRAIG, qui a certainement terminé son doctorat en imagerie informatique, et est enseignant en... devinez quoi... image de synthèse et en animation à l'université de l'Arizona. Ses travaux ont été présentés dans différents festivals et autres manifestations

# LE MIROIR AUX ILLUSIONS

## LE MIROIR AUX ILLUSIONS



Looking in

graphiques, de par le vaste monde. Tout cela peut se voir grâce à une vidéo cassette titrée: COMPUTER DREAMS, qui aurait paraît-il été diffusée en télé. Ha! En France, c'est ça? Non, hélas! Autre particularité: Une «Anthologie du dessin sur ordinateur» sur support laser disc serait diffusée en Asie. Rêvez pas, c'est trop loin pour que ça arrive au Mégas-

tore. Mais l'artiste parfois s'épanche un peu et jette quelques explications verbales sur sa démarche: «Cette création est le reflet intense de ce que nous ressentons du monde qui nous entoure. C'est une réflexion sur l'environnement troublant dans lequel nous nous débattons. On donne souvent l'impression de se réfugier dans le

### The Gallery



confort des structures ou du nominalisme. Ces sujets, ces thèmes sont en grande partie le résultat de la froideur de l'ambiance. J'espère à l'avenir trouver une tendance plus chaleureuse dans mes créations.» Ceci prouve encore, si cela est nécessaire, que ces films ne sont pas l'œuvre d'un habile technicien enfilant d'admirables perles technologiques, mais plutôt du travail difficile d'un créateur sensible à tout son environnement, qui cherche à faire transparaître divers sentiments au travers d'images qui pourraient sembler vides de toute vie.

### 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)

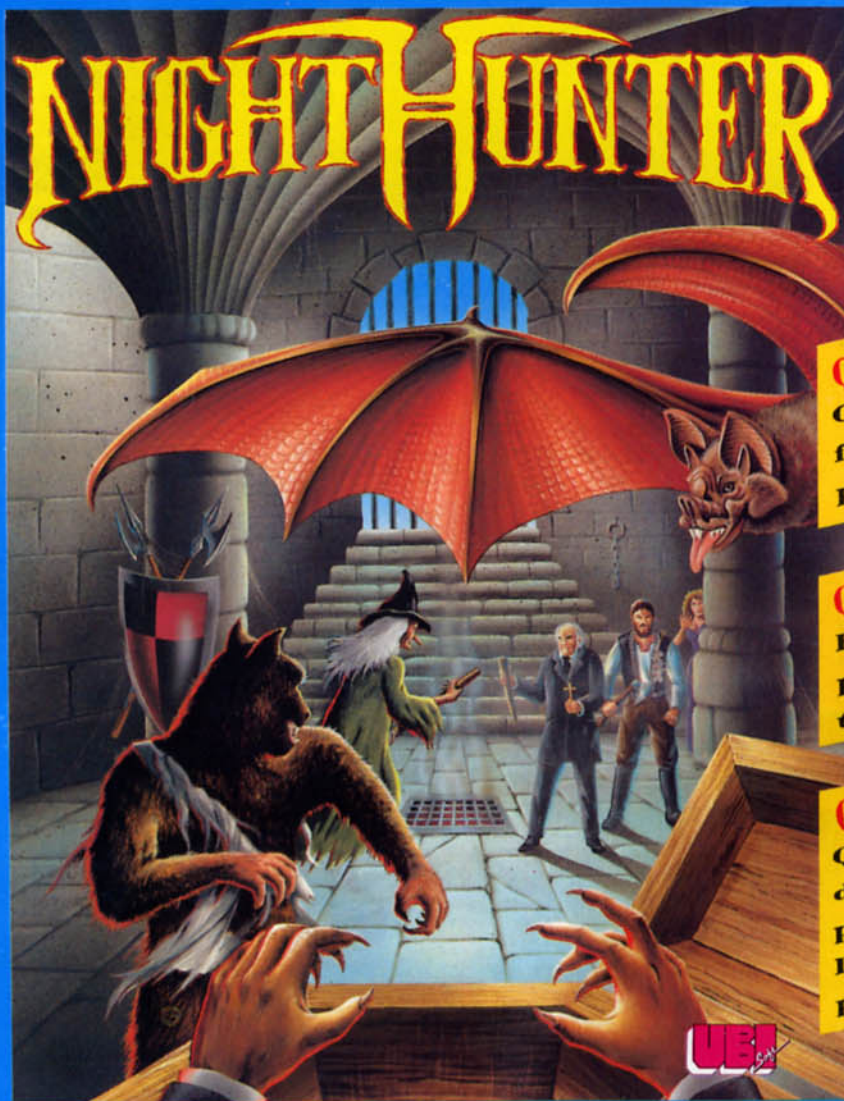
## Du 2<sup>ème</sup> au 20<sup>ème</sup> prix :

Un logiciel UBI SOFT dans la gamme UBI SOFT Edition

## Du 21<sup>ème</sup> au 50<sup>ème</sup> 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 RENOYER A JOYSTICK Hebdo

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

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



# annonces

## AMIGA

### ACHAT

67 N°2000991  
Achète jeux à petits prix en disk ou K7. Achète également anciens Tilts (avant numéro 55). Ecrire à BOURSAUX Damien. 68 Rue Général Leclerc. 67450 MUNDOLSHEIM. Salut les Joystickeurs fous!

### ECHANGE

02 N°2000975  
Echange news et oldies sur Amiga 500. Envoyez vos listes à PREVOT Benoit. 148 Rue Quentin-Barre. 02100 ST QUENTIN. Tel.: 23.62.48.29. (le Week-End, dans la semaine après 19h).

30 N°2000968  
Cause arrêt sur ces deux bécanes, échange jeux MSX et Amiga sur disks contre disks vierges. Tel.: 66.29.10.83. (de 18h30 à 21h00).

59 N°2000992  
Amiga échange Interceptor, Blood, Opération Wolf, Bard's Tale II, Starglider II, Galac. Conquérir contre Elite, Falcon, G.B. Air Rally, Denaris etc... Cherche ext. 512 KO. SION Philippe. 8 Rue Prévert. 59510 HEM.

69 N°2000947  
Echange softs, (pas que des nouveautés). Possède news : Opération Wolf. Recherche surtout simulateur vol et jeux arcades (anciens ou nouveaux). Ecrire à CHABOT Cédric. Secteur Postal. 69182. Réponse assurée!!

## AMSTRAD

### ACHAT

54 N°2000949  
Cherche clavier Amstrad 6128 ou lecteur de disquette DD1. Pr. 464 (prix à débattre). Ecrire à MAGNIER Alain. Rue Saint Paul. 54200 ANDILLY (ou demander Alain). Tel.: 83.62.85.33.

### CONTACT

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

38 N°2000961  
Cherche contact pour échanger news. Possède toutes les news des deux derniers mois. FESTA Stéphane. 2 Avenue de Bresson. 38320 EYBENS. Tel.: 76.25.63.37. (après 17h). (Vive Joystick Hebdo).

59 N°2000901  
Le N°3 de Micromag, le Fanzine sur disk 3", est paré! Trucs & Astuces, Test Softs & Matériel, etc... et de très nombreux KO. 50 F ou document sur demande.

(Joindre 1 enveloppe timbrée). A CARRE Stéphane. 12 Rue de Colmar. 59290 WASQUEHAL.

62 N°2000966  
CPC 6128. Vend softs 3" pleins, les 2 faces = 256 KO de votre choix : 50 F disq comprise, voir liste jeux : util., éducat., classé(x). (Echange s'abstenir). Ecrire à SAINTY Willy. 178 Chardonnerets. 62155 MERLIMONT. Tel.: 21.09.54.75.

### ECHANGE

52 N°2000907  
Echange news. Possède toutes les nouveautés. Arkanoïde II, Target Renegade, Ik + Super Sprint, Street Fighter etc... Demander DANGIEN Arnaud. 12 Résidence Bellevue. 52200 LANGRES. Tel.: 25.87.25.63. N'hésitez pas. Salut!

67 N°2000972  
Stop! Echanges bidouilles, (nombreux) astuces, solutions pour Amstrad 464-6128. Pour obtenir des renseignements écrire à Bidouillage Club. 2 Rue de Bruxelles. 67000 STRASBOURG. (Joindre env. timbrée pour réponse).

80 N°2000986  
Echange nouveautés sur 6128. Possède : (Rastan, ThunderBlade, Typhoon etc...). Envoyez vos listes à DEPPE Johan. 7 Rue M. H Férandier. 80000 AMIENS. Tel.: 22.95.39.32. (la semaine).

### 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.

54 N°2000985  
Vend Amstrad CPC 6128 couleur + imprimante DMP 2000 + nombreux jeux (dont, Bivouac, Arkanoïde I/II, 1943, Rygar...) + boîte de rangement. Le tout : 4500 F. POUPEL J. Dominique. 4 Rte. D'Eply. 54610 NOMENY. Tel.: 83.31.36.86. Merci!

57 N°2000984  
Vend 6128 mono + de très nombreux jeux + 2 manettes + nombreux magazines et disk : 2500 F à débattre. ROSSBACH J.F. 48 Rue Balzac. 57600 SHOE-NECK. A bientôt j'espère!

75 N°2000954  
Vend CPC 464 + moniteur mono. + adaptateur péritel MP2 + très nombreux jeux sur cassettes + Joystick. Le tout en très bon état + livres et revues : 1000 F. BRUTE DE REMUR Henri. 28 Rue de la Pompe. 75116 PARIS. Tel.: 45.04.59.52.

75 N°2000962  
Vend CPC 6128 couleur (état neuf) + lecteur de cassettes + nombreux disks. (Arkanoïde II, Beyond the Ice Palace...) + 1 Joystick + un maxi. de revues : 3200 F. Demander BARTOUX Guillaume. 34 Rue Raméy. 75018 PARIS. Tel.: 42.51.07.26. Faites vite!

75 N°2000978  
Vend Amstrad CPC 664 mono + lecteur K7 + ext. DK Tronik 64K + synthe v., techni music + nombreux logs. DK + rev. Amstar 1A20 + livre, le tour de l'Amstrad + basic Amstrad. Prix : 3200. SITBON Franck. 19 Rue de l'Interne. 75013 PARIS. Tel.: 45.81.36.87.

75 N°2000980  
Vend nombreux jeux originaux Amstrad K7 : 50 F pièce : (Vindicator, Arcade-Action etc...) + Tilts N° 34 à 51 + hors série : 10 F pièce. Demander KOHN Sébastien. 10 Rue St Louis en l'Île. 75004 PARIS. Tel.: 46.33.93.00. (après 18h). Salut et à bientôt!

75 N°2000987  
Vend CPC 464 Amstrad monochrome + lecteur DD1 + nombreux jeux, l'ensemble 2000 F. (Cet ordinateur a peu servi, et il est en bon état). LACROIX Laurent. 77 Rue de l'Abbé Carton. 75014 PARIS. Tel.: 45.45.07.72.

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°2000952  
Vend CPC 6128 couleur (t.b.e.) + 13 orig. + disks + nombreux jeux + livres + revues classeur (liste sur demande). Prix : 6500 F le tout. (Uniq. sur Paris). Demander ALLETRUX François. 39 Av. Pierre Curie. 78210 ST CYR L'Ecole. Tel.: 30.45.10.11.

78 N°2000988  
Vend CPC 6128. 1987 coul. avec logs. orig. + doc. discology 5, DBAS E2 + jeux : Titan, F15, Gunship, Tardt Echecs. Prix : 6000 F. Ninja II, Ikari, Cybernoïd I/II, Golf etc... nombreux DK vierges + livres. DUMOULIN C. 7 Sq. Providence. Tel.: 34.83.09.38.

91 N°2000948  
Vend CPC 464 mono, (t.b.e.) + 1 Joystick + 1 K7 Azimut + 1 K7 nettoyage + 2 piles de mags. + nombreux jeux originaux + 2 manuels d'utilisation (bibles). Prix : 900 F. (prix à débattre). ZUDDAS Fabrice. Tel.: 60.80.40.54. (après 18h).

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°2000955  
Vend CPC 6128 couleur + nombreux logiciels de jeux + 2 Joysticks + doubleur de Joystick + manuel Amstrad. Le tout en état neuf. (Sous garantie). Valeur : 5000 F cédé pour 3000 F. HEDON Frédéric. 107 Rue Sadi Carnot. 92170 VANVES. Tel.: 46.42.74.01.

93 N°2000958  
Vend Killed Until Dead (disk), possède (K7), Rally II (K7), Dragons Gold, Atom Smasher, Alien Break in et 3D Monster

Chase (K7), Super Pipeline II (K7), tous originaux. Appelez Marc. Tel.: 43.61.57.29. (après 18h).

93 N°2000976  
Vend DK pour CPC 6128 Suprême Challenge "Compilation" + 5 jeux, news : 100 F (neuve). Joystick Phasor One : 100 F. BARE Jethro. 13 Allée René Rioue. 93400 ST OUEN. Tel.: 40.12.63.32. (après 16h). "Jethro le Justicier". Salut!

95 N°2000946  
Vend Amstrad 6128 couleur, (t.b.e.), (garantie 1 an) + nombreux jeux + diverses revues. Prix : 3600 Frs. RAME Didier. 15 Rue de Rethondes. 95100 ARGENTEUIL. Tel.: 39.82.14.23. (après 19h).

## APPLE

### VENTE

75 N°2000915  
Vend Apple IIc 128K + Souris + Joystick + Jeux. (t.b.e.). Le tout : 2000 F (à débattre). Mr. GERBER Laurent. 171 Rue du Fg. Poissonnière. 75009 PARIS. Tel.: 42.27.21.60. (le soir après 20h). Merci.

## ATARI

### ACHAT

94 N°2000956  
Achète Atari 520ST + jeux. Environ 2500 F. (en bon état). MARCADET Richard. 4 Rue Lavigne. 94210 LA VARENNE. Tel.: 42.83.35.97. (après 17h).

### CONTACT

76 N°2000979  
Recherche contact Atari ST, durable, possède Hot News. Envoyez vos listes. Réponse assurée. (France ou Etranger). MICHOUX Sylvain. 21 Rue Dufay. 76100 ROUEN.

77 N°2000942  
Cherche contact sur Atari ST/DF et SF, pour échange de news. (France et Etranger). Rapidité assurée. LEDENT Patrick. 21 Bis Rue Pdt. Poincaré. 77220 TOURNAN EN BRIE. Tel.: 64.07.82.19.

### ECHANGE

38 N°2000967  
Cherche contacts sérieux et rapides pour échanger softs sur Atari 520, 1040 STF. Possède news. Ecrire à MALACHANE Stéphane. 9 Allée des Vosges. 38130 ECHIROLLES. Tchaou a tous les HLB d'IJE 1989. Bonjour à HOFA.

38 N°2000990  
Possesseur 1040 STF. Echanges softs. Possède : Crazy Cars II, Puffy's Saga, Turbo Cup, etc... Ambiance cool assurée. Ecrire à LEBLANC Jérôme. 8 Rue Albert Camus. 38320 EYBENS. Tel.: 76.25.08.74.



# abonnez VOUS !

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

TOUTES VOS  
**P.A.\***  
GRATUITES

**EXCLUSIF\***  
**125<sup>F</sup>** de **REDUCTION**  
sur l'achat d'une  
**MULTIFACE**  
à commander directement chez  
POWER PRODUCTS FRANCE

\* Valable aussi pour nos anciens abonnés.

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

## BULLETIN D'ABONNEMENT

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

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

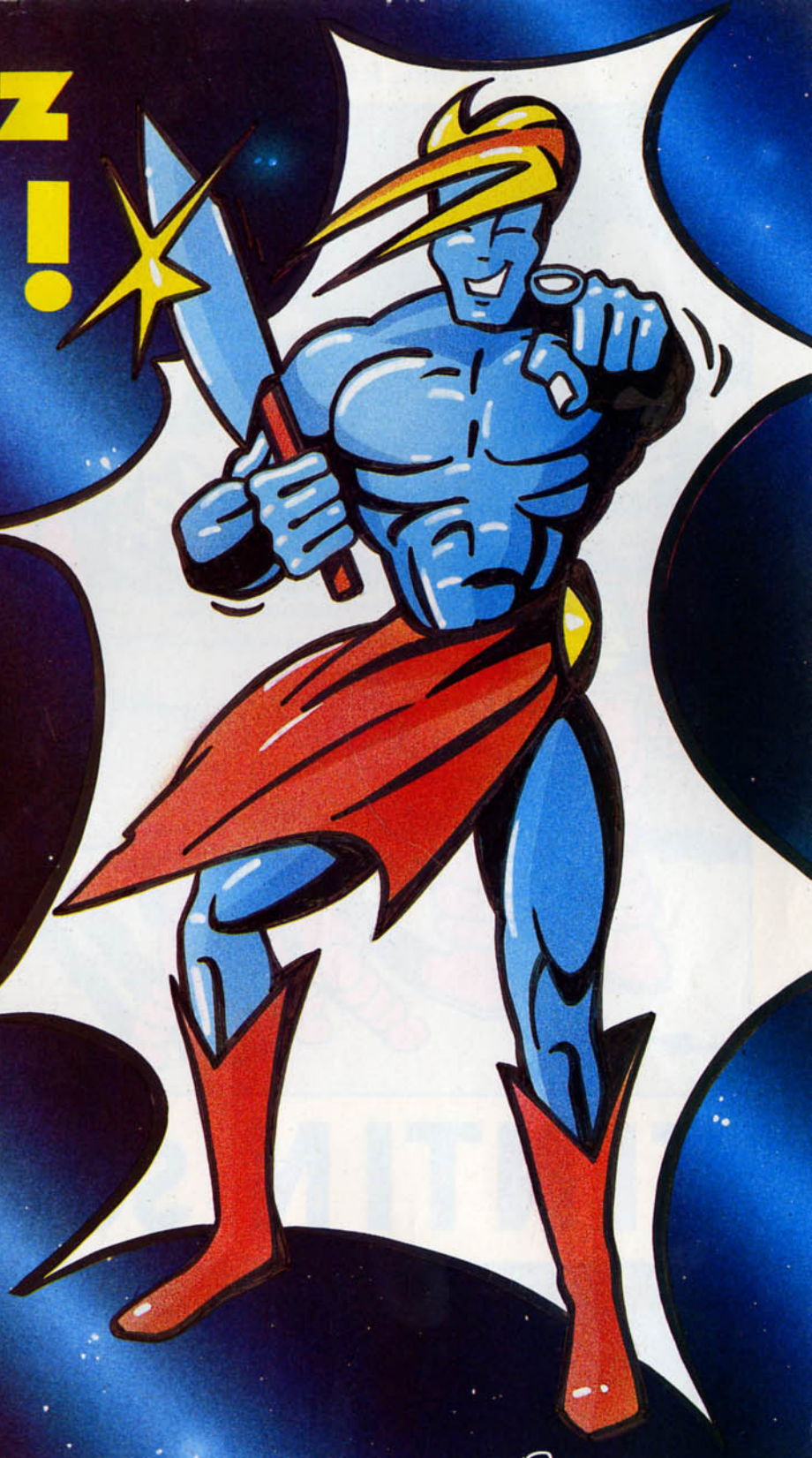
NOM .....

PRENOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

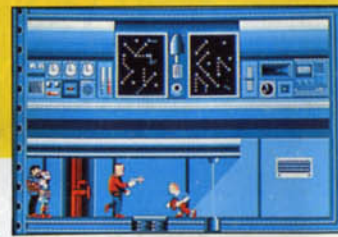
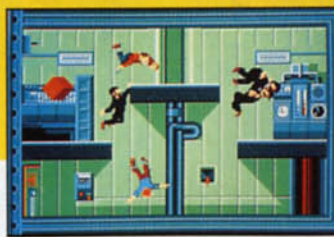
AGE ..... ORDINATEUR ..... SIGNATURE .....



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



# TINTIN SUR LA LUNE



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

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

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

Disponible sur : AMIGA, AMSTRAD, 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<sup>er</sup>-Mars-1943  
69628 VILLEURBANNE  
CEDEX



Nom \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
Ville \_\_\_\_\_  
Machine : K7  DK

