



JOYSTICK

HEBDO

N° 13

• 1 FEVRIER 1989

L'HEBDO DES JEUX MICRO INFORMATIQUE

JEUX... CRACK

76 POKES
TRUCS
ASTUCES
VIES INFINIES

JOYSTICKS D'OR

PALMARES RETRANSMIS SUR FR3

ZOOM

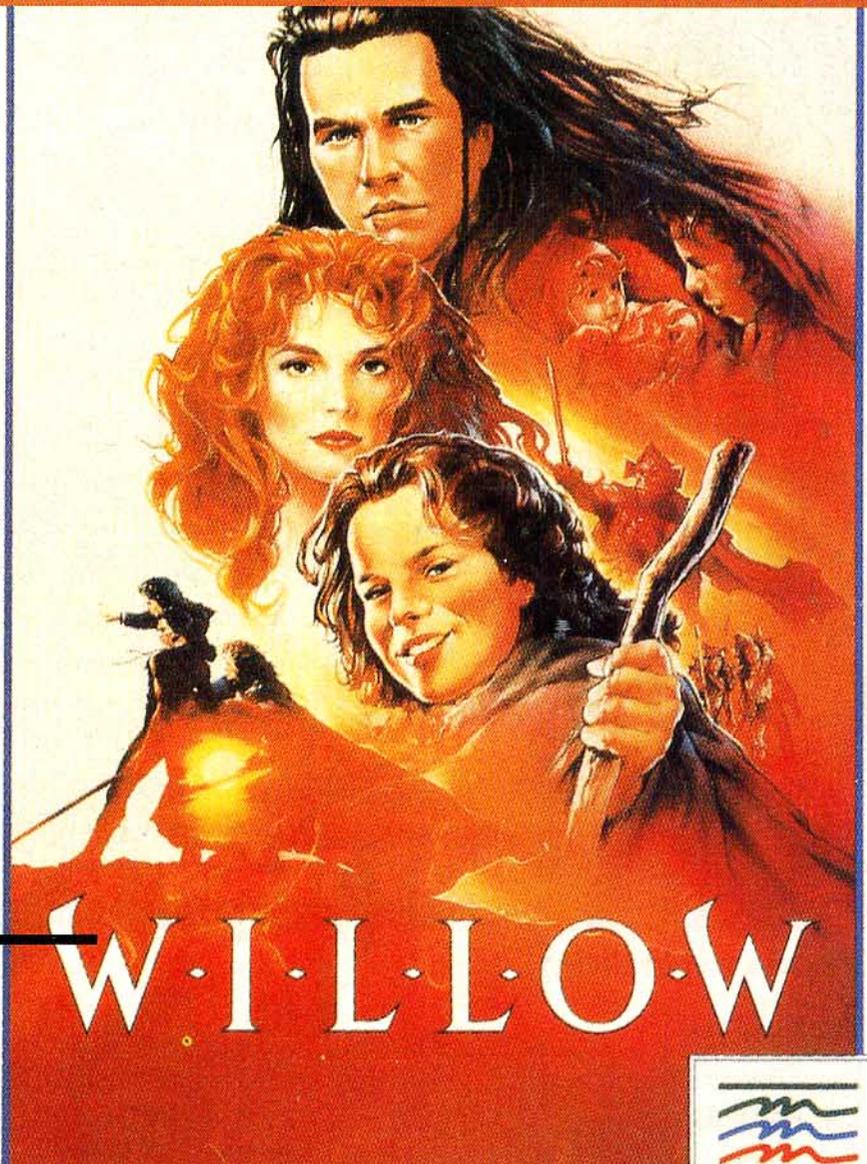
LEISURE SUIT LARRY II

TEENAGE QUEEN - ZOMBI - DRAGON
NINJA - FOOTBALL MANAGER II - LES
FUTURISTES - SKYX - PHANTOM FIGHTER -
FIRE ZONE - IRON LORD - COSMIC BOUNCES

L'ASSEMBLEUR

A LA PORTÉE DE TOUS

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

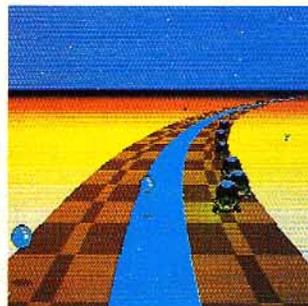


T 2788 - 13 - 10,00 F



3792788010001 00130

DOSSIER
UN BON PLAN
ELIMINATOR



1^{er} PALMARES DES JEUX MICRO



LES JOYSTICKS D'OR

A l'occasion du 4^{ème} Festival International des Jeux de réflexion qui se déroulera à Cannes du 17 au 26 février, JOYSTICK Hebdo et DVLM remettront les JOYSTICKS d'Or du Premier Palmarès des Jeux Micro.

La remise des trophées sera retransmise en direct sur FR3 le vendredi 24 février à 18^H

Vous allez pouvoir voter de deux façons

I• En découpant ou en recopiant le bulletin, après avoir choisi votre jeu préféré pour chacune des catégories et ce, quelle que soit votre bécane.

II• Par minitel 3615. FR3 code DRE

VOTEZ

VOUS ETES SEULS JUGES

JOYSTICK D'OR

Mes jeux préférés sont :

1 - ARCADE : _____
2 - AVENTURE : _____
3 - ACTION : _____
4 - ROLE : _____
5 - GRAPHISME : _____

6 - MUSIQUE : _____
7 - SIMULATION : _____
8 - REFLEXION : _____
9 - SPORTS : _____
10 - ADAPTATION DE
BD OU FILM : _____

NOM : _____

PRENOM : _____

ADRESSE : _____

CP : _____ VILLE _____

AGE : _____ ORDINATEUR _____

JOYSTICK D'OR - 177, rue Saint Honoré, 75001 PARIS

SOMMAIRE

N°13 du 1er février 1989

4 JEUX... CRACK...!

Trucs, astuces, pokes

11 DOSSIER

PLAN de
ELIMINATOR

12 JOYSTICK SECOURS

Toutes vos questions et réponses à vos problèmes concernant les jeux

14 JEUX

20 K7 à gagner

15 ZE ROCKIN' ZOYSTICK

La nouvelle rubrique de GBD

18 LE KO de la semaine

GNIARK sur ATARI ST

20 J'APPRENDS

L'ASSEMBLEUR à la portée de tous

22 ZOOM

Toutes les News...

30 J'ANNONCE

Vos P.A. classées

Ce numéro a été tiré à 62 000 exemplaires

DEPUIS LE 1er N° JOYSTICK Hebdo

c'est plus de

800

Trucs, astuces, pokes, vies infinies, plans,
12 POSTERS

(1. FOFT - 2. TURBO CUP - 3. OPERATION WOLF - 4. LED STORM - 5. PURPLE SATURN DAY - 6. IRON TRACKERS - 7. MATA HARI - 8. CRAZY CARS II - 9. ROBOCOP - 10. AFTERBURNER - 11. JOYSTICK Hebdo - 12. EXPLORA II)

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION

et commandez les numéros qui vous manquent en joignant un chèque de 10F par exemplaire.

JOYSTICK Hebdo

177, rue Saint Honoré

75001 PARIS



Un grand salut à nos 70 000 lecteurs... !

Les nouvelles rubriques (Courrier des lecteurs, KO de la semaine, Programming...) sont presque prêtes. Elles débiteront véritablement le mois prochain. Mais on commence dès cette semaine avec un super KO "GNIARK" pour les ST. En attendant, continuez à nous envoyer toutes vos créations sur toutes les bécanes, vos scrollings, vos utilitaires, vos jeux, vos graphismes et vos dessins. Les meilleurs d'entre vous seront récompensés.

Le Serveur minitel "JOYSTICK" est en route... Vous pourrez bientôt jouer, dialoguer, regarder ou télécharger plus de 1000 trucs, astuces, bidouilles, vies infinies. Encore quelques semaines et ça va être GEANT !

En attendant, tous à vos postes de TV, JOYSTICK Hebdo et DVLM vous présentent sur FR3, tous les mercredis, entre 18H et 18H30 les Mega NEWS. Un véritable HIT Parade est prévu le dernier mercredi de chaque mois avec plein de gagnants. Ne ratez pas cette émission et RV chaque semaine sur FR3.

Attention, regardez la page de gauche et n'oubliez pas que le vendredi 24 février, à Cannes, JOYSTICK Hebdo et Patrice DREVET remettront, EN DIRECT SUR FR3, les JOYSTICKS D'OR du 1er Palmarès des Jeux Micro.

Sautez vite sur vos stylos pour remplir votre bulletin de vote. Soyez sévères, car pour la 1^{re} fois, ce sont les jeux que VOUS aimez qui seront primés.

Hummm... JOYSTICK Hebdo c'est Bô !

Joy's Team

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 • Dépot légal: 1er trimestre 1989.



EUX... CRACK

Méthode d'utilisation des listings:

Tapez le programme et sauvegardez le en lui donnant un **NOM**, sur une disquette, ou cassette vierge. Quand vous aurez envie de l'utiliser, reprenez cette disquette ou cassette, mettez là dans le lecteur, et tapez **LOAD "NOM PROGRAMME"**; Retirez cette disquette ou cassette, introduisez le jeu original, et tapez **RUN**

Salut les Micromaniaks...

Encore une semaine d'enfer, avec des trucs de folie... On a eu de quoi faire cette fois ci encore, et on vous a préparé une page spéciale de listings sur ST. Ne quittez pas l'écoute, on vous concocte d'autres listings qui vont aussi utiliser la Poly Routine. Quant à AMSTRAD, alors là, c'est le déluge! Continuez tous, vous êtes supers... Et n'oubliez pas de Zieuter JOYSTICK SECOURS, où vous trouverez une mine d'infos et de bonnes bidouilles.

Un JACK'S POKE cette semaine de 3350 qui va direct dans les poches de :

Patrick FUNARO (600 F.), J.M. (600 F.), Cédric ROMINGER (400 F.), Diégo PRADOS (250 F.), Philippe CHAZELLE, Stéphane LONGEARD, Olivier VERPORT (200 F. à chacun), Robert MATHIEU, Patrice GILLET, Gillus (100 F. à chacun), Manuel BOT, Emmanuel MAILLARD, Jimmy SAPEDE, Francis DROUGARD, Pascal JAOUEN, Jean-François REBEYROTTE, Jean-Michel BURGESS, Sebastien GROSBOIS, Fabrice ROUX, Christophe LUTHRINGER, Pierre BERTHOMME, Jérôme GUENIF (50 F. à chacun)

A mercredi prochain.



DANIEL & DANIEL

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.

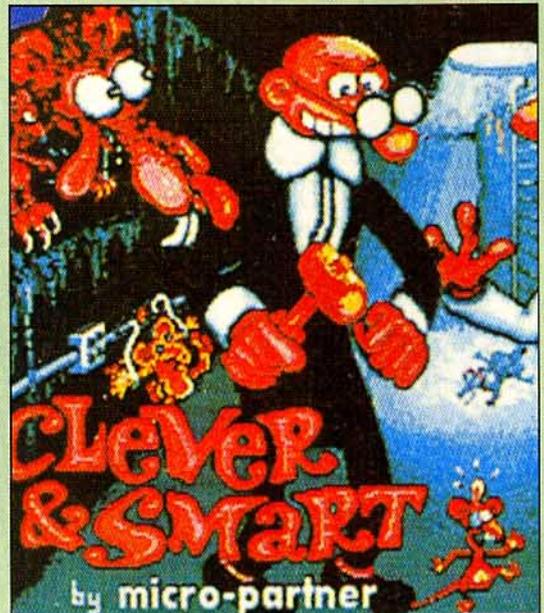
JOYSTICK HEBDO.

Jeux Crack
177, rue Saint-Honoré,
75001 Paris

AMSTRAD

CLEVER & SMART

...Et qu'est ce que Dandy...toi??



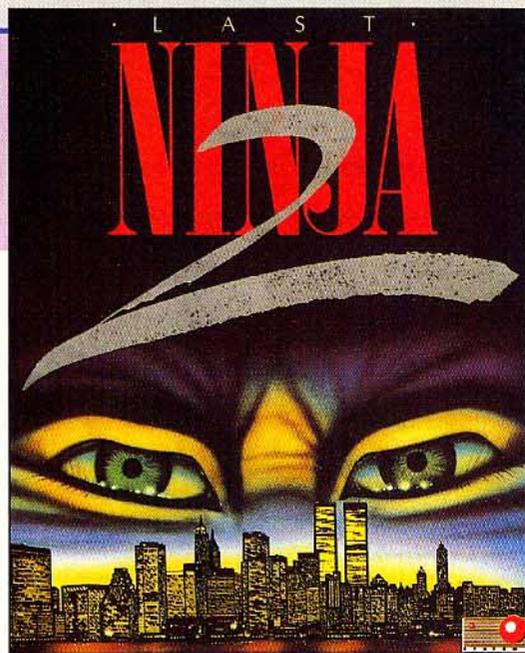
1' Vies illimitées pour
2' CLEVER & SMART version
3' Cassette de Patrick FUNARO
10 FOR A=48768 TO 48833
20 READ B: POKE A,B: C=C+B
30 NEXT: IF C<>7504 THEN 200
40 MODE 1: BORDER 0: INK 0,0
50 INK 1,26:INK 2,15:INK 3,19
60 CALL 48768
70 DATA 205,55,189,62,1
80 DATA 205,107,188,33,185
90 DATA 190,17,0,192,205
100 DATA 172,190,33,188,190
110 DATA 17,103,102,205,172
120 DATA 190,33,191,190,17
130 DATA 0,3,205,172,190
140 DATA 33,0,0,34,19
150 DATA 83,195,60,97,6
160 DATA 3,213,205,119,188
170 DATA 225,205,131,188,195
180 DATA 122,188,67,83,48
190 DATA 67,83,49,67,83,51
200 PRINT "ERREUR !!!"

AMSTRAD**THE LAST NINJA II****The Last Mission****The Last Ninja****A quand The Last Tico?**

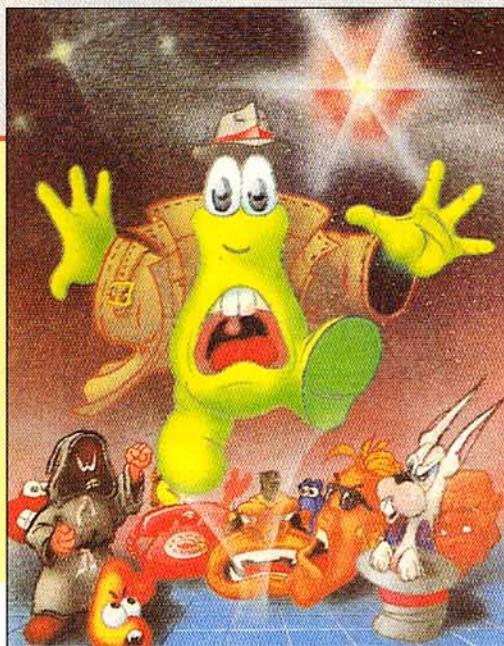
```

10 REM Vies infinies version Last Ninja II version Disk
15 REM De Philippe CHAZELLE
20 MEMORY &3FFF
30 FOR I=&A0000 TO &A0200:READ A$:C=C+VAL("&"+A$):POKE I,VAL("&"+A$):NEXT
40 IF C<>4113 THEN CLS:PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
50 DATA DD,7E,00,DD,56,02,DD,6E,04,DD
60 DATA 66,05,C6,41,1E,00,F5,0E,07,CD
70 DATA 0F,B9,F1,C5,4F,CD,66,C6,C1,CD
80 DATA 18,B9,C9
90 CALL &A0000,&40000,8,0
100 POKE &40000+&9C,0:POKE &A01A,&4E
110 CALL &A0000,&40000,8,0:POKE &A01A,&66
120 CALL &A0000,&40000,5,4.
130 POKE &40000+&130,&F4
140 POKE &40000+&131,&3C:POKE &A01A,&4E
150 CALL &A0000,&40000,5,4
160 RUN'disc

```

**AMSTRAD****HUMPHREY**

- Vous en voulez un tout chaud?
- Non, mettez moi...un frais



```

1 ' Immunité bestioles, mouches,
2 ' Electricité. Choix du tableau
3 ' pour HUMPHREY version Casette
4 ' de Patrick FUNARO
10 DATA 5,18,29,26,14,15,25,8,16,6
20 DATA 22,31,13,21,11,20,67,210,55,211
30 DATA 35,67,49,55,212,35,67,66,55,213
40 DATA 35,67,29,55,155,19,55,250,26,67
50 DATA 200,55,44,49,38,214,8,22,25,70
60 DATA 6,17,5,242,181,200,237,8,67,5
70 DATA 259,45,61,6,180,55,76,35,180,206
80 MODE 0: FOR A=0 TO 15: READ B
90 INK A,B-5,B-5: NEXT
100 PRINT "Introduisez la cassette"
110 OPENOUT"1": MEMORY &7A6: CLOSEOUT
120 LOAD "11",&640: POKE &6CF,&A7
130 FOR A=1935 TO 1988: READ B: POKE A,B-5
140 NEXT: INPUT "Tableau (0-39)":T
150 POKE 1978,T
160 FOR A=1605 TO 1993:POKE (A-1005)
170 PEEK (A): NEXT: PRINT "Pressez <PLAY>"
180 CALL 600

```

**AMSTRAD****JUGGERNAUT**

Désolé...j'étais pas né (comme l'escaloppe), quand ce jeu est sorti

```

10 REM Vies et temps infinies sur version Disquette
20 REM De Diego PRADOS
30 OPENOUT"AND":MEMORY 1000:CLOSEOUT
40 MODE 1:INK 0,0:INK 1,20:INK 2,0:INK 3,0
45 BORDER 0:PAPER 0:PAPER 0:PEN 1
50 WINDOW 4,36,24,25:LOAD"JSCREEN":INK 3,24
60 FOR H=26 TO 6 STEP -1:INK 2,H:NEXT
70 LOAD"1":POKE 27000+80,62:POKE 27000+81,0
75 POKE 27000+82,0
80 POKE 8100+16,201:CALL 26000+208

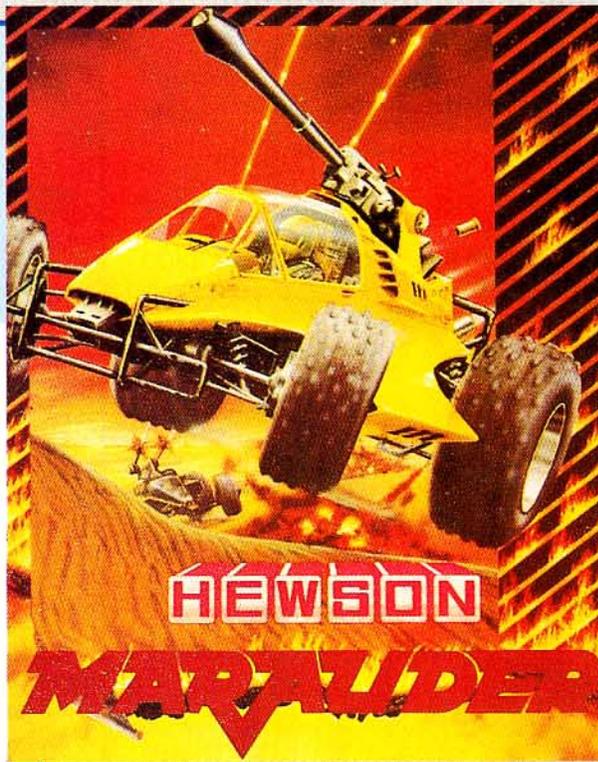
```


SPECTRUM

MARAUDER

Surtout, prévien moi si tu voyais Ma', roder dans le coin.

```
1 REM Permet de commencer au tableau
2 REM voulu dans MARAUDER
10 CLEAR 24767: INK 7: BORDER 0: PAPER 0
20 FOR A=55000 TO 55032: READ B:POKE A,B-5
30 NEXT: FOR A=23400 TO 23418: READ B
40 POKE A,B-5: NEXT
50 INPUT "Numéro de tableau ?,N
60 POKE 23401,N-2
70 LOAD "CODE 64512: RANDOMIZE USR 55000
80 RANDOMIZE USR 64531
90 DATA 38,5,257,22,101,241,6,25,5,242
100 DATA 181,67,206,55,120,241,210,101,241,67
110 DATA 109,55,170,259,67,96,55,171,259,210
120 DATA 24,257,206,67,5,55,66,107,67,5
130 DATA 55,188,138,67,250,55,71,107,200,5
140 DATA 133,206
```



IMPOSSIBLE MISSION II

La mission II est impossible...c'est pas comme la SNCF.



```
10 REM Invulnérabilité sur Impossible Mision II
20 FOR I=679 TO 762:READ C:A=C-5:POKE I,A:B=B+C:NEXT
30 IF B<>9635 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
40 PRINT "Mettez la disquette et appuyer sur une touche"
50 POKE 700,215:POKE 198,0:WAIT 198,1:SYS 679
60 DATA 125,174,59,138,6,167,10,194,247,7,154,188,207,21,253,174
80 DATA 5,37,218,260,167,205,165,7,147,126,178,145,127,178,81,5
90 DATA 177,174,174,167,5,165,239,146,21,54,147,22,54,145,23,54
100 DATA 174,206,167,7,165,239,146,78,52,147,79,52,145,80,52,146
110 DATA 96,52,147,97,52,145,98,52,81,133,13,8,7,260,13,253
120 DATA 7,78,82,85
```

SPECTRUM

STREET FIGHTER

La suite de Clever & Smart...hihi...Je dekon'



```
1 REM Energie illimitée pour
2 REM STREET FIGHTER sur
3 REM SPECTRUM 48 K
10 BORDER 0: PAPER 0
20 INK 7: CLS: CLEAR 24999
30 PRINT "INTRODUISEZ LA ";
40 PRINT "CASSETTE <RETURN>"
50 INPUT "OK$
60 LOAD "SCREENS$
70 LOAD "CODE: LOAD "CODE
80 POKE 43644,0
90 RANDOMIZE USR 58644
```



Poly-Routine '88

Ce listing est une base commune à plusieurs programmes. Tapez le listing et sauvegardez le sur une disquette spéciale sur laquelle vous regrouperez tous les listings à venir.

Mode d'emploi:

Démarrez le GFA Basic puis chargez POLY.BAS tapez à la suite les ajouts propres à chaque jeu puis sauvegardez le tout.

```
' Poly-routine '88
'de J.M.
Do
  Read AS$
  Exit If AS$="****"
  C$=Mki$(Val("&H"+AS$))
  B$=B$+C$
Loop

Data 601A,0000,00E4,0000,0000,0000
Data 0000,0000,0000,0000,0000,0000
Data 0000,FFFF,4FFA,01FE,2F3C,0000
Data 0300,487A,FEF4,4267,3F3C,004A
Data 4E41,4FEF,000C,487A,0064,3F3C
Data 0009,4E41,5C8F,3F3C,0007,4E41
Data 548F,4267,487A,004A,3F3C,004E
Data 4E41,41FA,0068,3018,C0FC,0006
Data D1C0,487A,0037,487A,0033,2F08
Data 2F3C,004B,0003,4E41,4FF9,0007
Data 7FF0,2F40,0004,2240,43E9,0100
Data 41FA,003A,3018,5340,2458,D5C9
Data 3498,51C8,FFF8,4ED1,2A2E,2A00
Data 1B63,071B,6206,1B45,1B59,2A2D
Data 4A6F,7973,7469,636B,2048,6562
Data 646F,0700,0000,0000,0000,0000
```



XENON

Ajoutez ce listing à la suite de la Poly-routine '88. Sauvegardez le listing puis faites Run. Ce programme génère un fichier XENON+.PRG sur votre disquette.

Pour jouer:

- 1) Faire RESET puis insérez la disquette Poly-routine et double-cliquez sur XENON+.PRG
- 2) Quand vous verrez apparaître le message : Joystick Hebdo insérez la disquette XENON puis tapez une touche. Le jeu démarrera normalement. Vous pouvez annuler les options en remplaçant 1B42 par 1B40.

```
Data 0007
' Missiles ailés
Data 0000,08CA,1B42
' Tirs latéraux
Data 0000,08C6,1B42
' H-Missiles
Data 0000,08E2,1B42
' Lasers
Data 0000,08CE,1B42
' Protection
Data 0000,08D2,1B42

Data 0000,141C,0000,0000,1456,0000
Data 6175,746F,5C65,7269,632E,7072
Data 6700,***

Open "o",#1;"XENON+.PRG"
Print #1;B$;
Close #1

End
```



LEATHERNECK

Ajoutez ce listing à la suite de la Poly-routine '88. Sauvegardez le listing puis faites Run. Ce programme génère un fichier LEATHER+.PRG sur votre disquette.

Pour jouer:

- 1) Faire RESET puis insérez la disquette Poly-routine et double-cliquez sur LEATHER+.PRG
 - 2) Quand vous verrez apparaître le message : Joystick Hebdo insérez la disquette LEATHERNECK puis tapez une touche. Le jeu démarrera normalement.
- Option : munitions illimitées

```
Data 0003,0000,45E0,4A6C,0000,460A
Data 4A6C,0000,4632,4A6C,6175,746F
Data 5C6C,2E70,7267,0000,***

Open "o",#1;"LEATHER+.PRG"
Print #1;B$;
Close #1

End
```



BUGGY BOY

Ajoutez ce listing à la suite de la Poly-routine '88. Sauvegardez le listing puis faites Run. Ce programme génère un fichier BUGGY+.PRG sur votre disquette.

Pour jouer:

- 1) Faire RESET puis insérez la disquette Poly-routine et double-cliquez sur BUGGY+.PRG
 - 2) Quand vous verrez apparaître le message : Joystick Hebdo insérez la disquette BUGGY BOY puis tapez une touche. Le jeu démarrera normalement.
- Option : temps illimité.

```
Data 0001,0000,11EC,4A50,6275,6767
Data 7962,6F79,2E70,7267,0000,***

Open "o",#1;"BUGGY+.PRG"
Print #1;B$;
Close #1

End
```

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

THE LAST MISSION

Pour avoir les vies infinies: Presser les touches O.P.E.R. et la touche 'COPY' en même temps. (Diégo PRADOS).

DRAGON-NINJA

Pour vaincre les maîtres ninja facilement, il suffit de t'accroupir, leur donner un coup de poing, puis ils vont sauter de l'autre côté de toi, tu te retournes et tu renouvelles l'opération. Dans les égouts, marche dans l'eau et tu seras intouchable par tes ennemis!!! (Manuel BOT)

RENEGADE

Pour tuer tous les Boss (à part le 3ème et 4ème), on va contre le mur, on saute les deux pieds joints en direction du mur et ainsi, en donnant des coups de pieds dans la direction opposée au mur, on ne peut être touché que si on arrête de taper (alors il faut tout refaire). Pour le 3ème Boss, il faut sauter les deux pieds joints dans sa direction dès qu'il commence à courir, et ainsi l'achever (faire attention à sauter dans le bon sens...). Pour le 4ème Boss il faut tuer les autres mecs, puis lui, en évitant les balles. Si vous coincez au 2ème niveau, pour les motos, il faut faire tomber le mec qui est dessus, en sautant les 2 pieds joints au bon moment. (Emmanuel MAILLARD)

OFF SHORE WARRIOR

En se plaçant entre les bouées et les rochers de droite, les off shores ennemis que vous dépassez viendront (peut être pas tout le temps) se positionner

encore plus à droite et donc, ils percuteront les rochers. Cela vous fera économiser des missiles si vous n'arrivez pas bien à viser. (Jimmy SAPEDE)

MATCH POINT

Vous pouvez jouer au ralenti en laissant les touches "Control" et "Caps lock" enfoncées. (Francis DROUGARD)

OPERATION WOLF

Entre chaque niveau, appuyer plusieurs fois sur ESCAPE, l'énergie perdue redescend. (Pascal JAUEN)

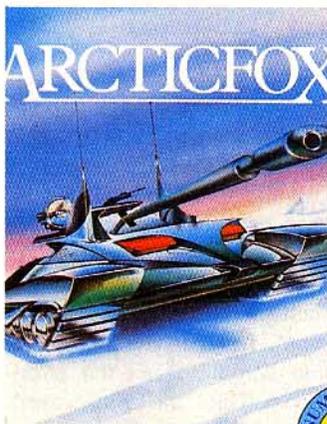
BATTY

Pour avoir 255 vies pour la version AMCHARGE, prendre un éditeur de secteurs, ouvrir le fichier BATTY282, au bloc 90 secteur C1 adresse 0149 remplacer 03 par FF. (Robert MATHIEU)

PHANTOM CLUB

Pour avoir 18 vies, prendre un éditeur de secteur, ouvrir le disque, piste 31 secteur 48 adresse 0028 mettre 12. (Robert MATHIEU)

ARTICFOX



Pour avoir l'énergie infinie : POKE &A300,0

INDIANA JONES

Pour avoir des vies infinies : POKE &7E0D,0
Choix du nombre de vies : POKE &9916,Nb
Pour avoir l'invulnérabilité : POKE &980B,&C9

ZYNAPS

Pour avoir des vies infinies : POKE &565D,&C9

PREDATOR

Pour avoir des vies infinies : POKE &A7A3,0
Pour choisir le nombre de vies : POKE &9751,Nb-1
Pour avoir des munitions infinies : POKE &35E5,0
POKE &35C2,0
Pour avoir le temps infini : POKE &E69F,&C9
Pour avoir des grenades infinies : POKE &86AE,&C9
Pour avoir l'immunité : POKE &A77C,0

COMMODORE

AIRBORNE RANGER

Lâcher les colis à un tiers les uns des autres de la distance totale à parcourir. Pour toujours améliorer son High Score, lorsque l'on est mort, au moment de charger le dernier score, enlever la disquette, le drive tourne dans le vide et vous pouvez repartir avec le même vétéran. Pour prendre moins de risques, courir dans les tranchées ou dans l'eau, au moindre bruit de balle, se baisser puis renouveler l'opération autant de fois que nécessaire pour atteindre le bout de la mission. (Jean-François REBEYROTTE)

RASTAN

Mettre le compteur à 818 puis mettre en route le jeu. Quand vous avez tue le gardien du premier niveau avancer le compteur à 000 (attention il ne faut pas appuyer sur RESET du compteur) et vous commencerez en plein milieu du level 6 (Jean-Michel BURGESS)

720°

Pour pouvoir acheter tout ce que tu veux : POKE 11820,173
POKE 7672,240
POKE 7673,42

POKE 8224,208
POKE 8225,42
POKE 8582,240
POKE 8583,42
POKE 8878,240
Pour avoir du temps infini : POKE 5592,173
POKE 7452,173
POKE 8025,173
POKE 8435,173

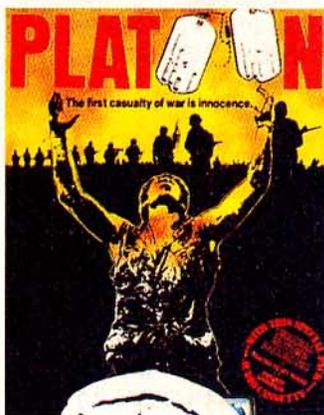
XEVIOS

Pour avoir des vies infinies : POKE 5663,173
Pour exécuter : SYS 5000

RENEGADE

Pour détraquer l'ennemi : POKE 38674,165
POKE 43077,255
Energie infinie : POKE 43022,0
POKE 46631,44
Temps infini : POKE 41114,165
Vies infinies : POKE 42187,165
POKE 45868,44
POKE 46285,96
Exécution : SYS 41931

PLATOON



Pour avoir dans la première partie : Grenades infinies : POKE 48438,44
Moral infini : POKE 48595,44
Munitions infinies : POKE 48395,96
Vies infinies : POKE 48501,96
Pour avoir dans la deuxième partie : Moral infini : POKE 16182,44
Munitions infinies : POKE 15998,44
Vies infinies :

POKE 16094,96
 Pour avoir dans la troisième partie :
 Moral infini :
 POKE 15219,44
 Munitions infinies :
 POKE 15116,96
 Vies infinies :
 POKE 15146,96
 POKE 7236,44
 Temps infini :
 POKE 6903,0

ATARI

SDI

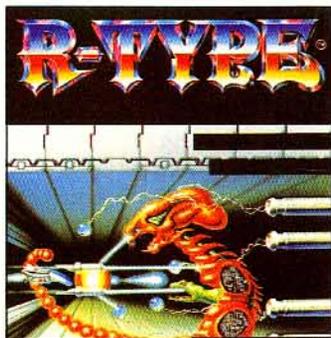


Pour avoir des vies infinies avec un éditeur de secteur/fichiers de type "MUTIL" ou "DISKDOC-TOR" éditer le fichier ABSCODE.GPR puis à l'adresse \$24CA remplacer les octets \$6E24 par \$6024. (Sébastien GROSBOIS)

FERNANDEZ MUST DIE

Pour avoir des vies infinies avec un éditeur de secteur editer le fichier .PRG et à l'adresse \$150 changer \$6600 \$00F0 par \$4E71 \$4E71. (Sébastien GROSBOIS)

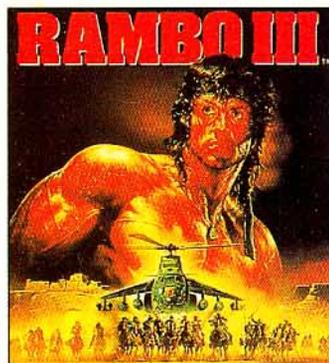
R-TYPE



Pour avoir des vies infinies prendre un éditeur de secteurs

et rechercher 53790001698E et remplacer par 60260001698 Pour garder les bonus de tirs chercher 4EB9000A718 42390001CD6 et remplacer par 4EB9000A718605800 001CD6. (Gillus)

RAMBO III



Pour être invincible prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets 4A2E005B660 00056 et les remplacer par 3D7C00224F684E71 (il faudra changer uniquement la deuxième chaîne trouvée). (Gillus)

RAMBO III

Vous livre les secrets du premier niveau.
 2=BAS
 4 GAUCHE
 6=DROITE
 8=BAS
 5=PRENDRE OBJET
 *=APPUYER SUR LE BOUTON

6, 8, 8, 5, 8, 6, 8, 4, 5, 4, 6, 6, 6, 6, 8, 8, 2, 2, 5, 8, 8, 4, 5, 6, 8, 4, *, 6, 2, 2, 4, 4, 4, 4, 8, 5, 2, 2, 2, 4, 2, 6, 2, 6, 8, 6, 2, 5, 8, 6, 5, 2, 6, 2, 4, 5, 4, 5, 4, 5, 6, 6, 8, 6, 2, 6, 5, 8, 8, 8, 4, 2, 5, 8, 6, 8 (Fabrice ROUX)

LIVINGSTONE

Pour avoir des vies infinies il vous suffit de vous asseoir sur votre ATARI et de... Qu'est ce que je dis???!! Il faut appuyer sur toutes les touches du clavier et s'assurer d'appuyer sur la barre d'espace en dernier.

STARWARS

Pendant le jeu, centrez l'étoile noire de manière à l'avoir toujours en ligne de mire, les vaisseaux apparaîtront beaucoup plus gros... et seront donc des

proies plus simples! Si vous trouvez le jeu trop rapide, scotchez la barre d'espace, et vous aurez un superbe ralenti! (Christophe LUTHRNIGER)

SPACE HARRIER

Appuyer sur 'SHIFT' + 'A' en même temps pour changer de niveau. (Patrice GILLET)

HADES NEBULA

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

AMIGA

SORCERY+



Pour délivrer le sorcier: Dans le tunnel, il faut "the magic wards". Dans le palace, il faut "the little lyre". Dans the outer sanctum, il faut "the speel book". Dans the wine cellar, il faut the "solder chalice". Dans storenenge, il faut "the sorcer's moon". Dans the wastelands, il faut "the soblet of wine". Dans le donjon, il faut "the scrool". Dans the strongroom, il faut "the jewel crown". Normalement ce truc marche aussi pour le ST. (Jérôme GUENIF)

FERNANDEZ MUST DIE

Pour avoir des vies infinies, il vous suffit d'entrer en mode 'PAUSE' et de taper 'SPINY-NORMAN'.

SPECTRUM

AIRWOLF



Pour choisir le nombre de vies :
 POKE 56126,Nb
 Pour avoir des vies infinies :
 POKE 23377,0
 POKE 53705,201

AIRWOLF II

Pour avoir l'immunité :
 POKE 57391,0
 POKE 57392,0
 POKE 57393,0

ARMY MOVES

Fuel infini :
 POKE 62033,0
 Invisibilité :
 POKE 57502,0
 -Pour la partie I
 Vies infinies :
 POKE 54599,0
 -Pour la partie II
 Vies infinies :
 POKE 53771,0

AU REVOIR MONTY

Pour avoir les ennemis immobilisés :
 POKE 43502,201
 Pour avoir des vies infinies :
 POKE 41139,0
 Pour avoir l'invulnérabilité :
 POKE 42160,201

AVENGER

Pour avoir des vies infinies :
 POKE 41200,24
 POKE 50454,201
 POKE 50480,201
 Pour avoir les shurikens infinies :
 POKE 54046,0

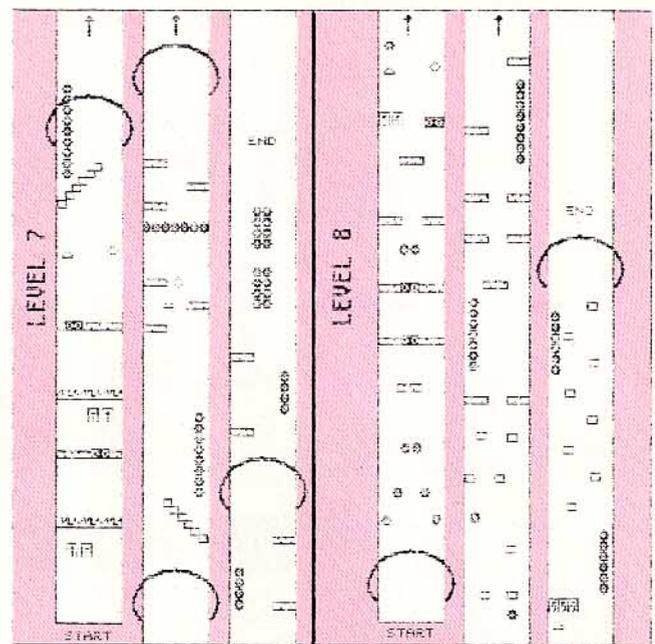
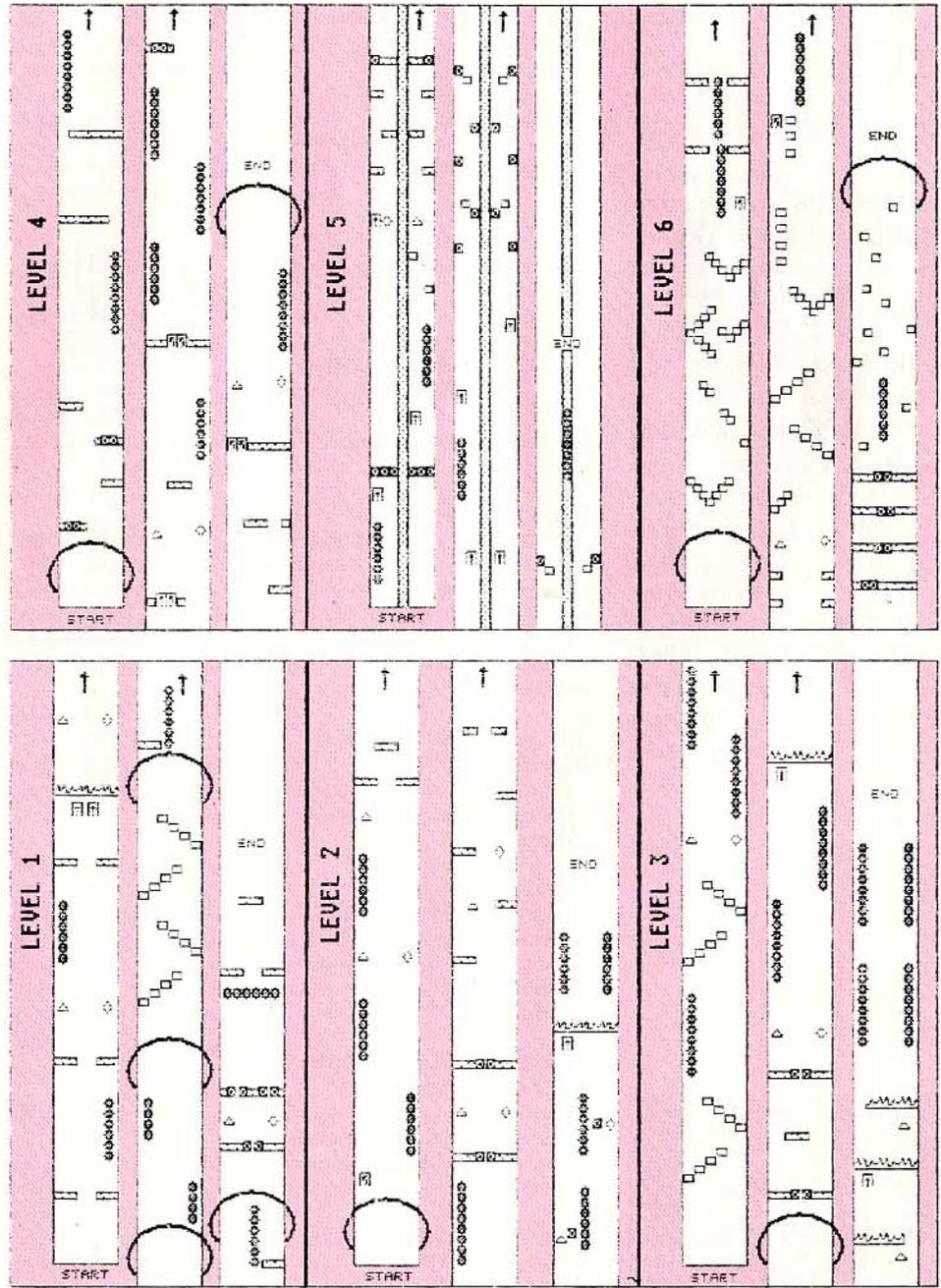
TRUCS



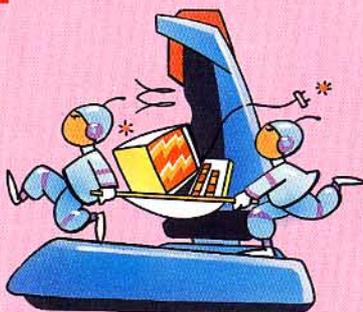
ELIMINATOR



Cédric ROMINGER



Joystick secours



Mission impossible.. ?

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

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

Stéf.

JOYSTICK SECOURS

177, rue St-Honoré
75001 PARIS

QUESTIONS

MAJOR MATION

Charles. Q.10413
Pourrais-je avoir des vies infinies et comment se débarrasser de la roquette envoyée par le chasseur? (ATARI ST)

COMBAT SCHOOL

Un lecteur. Q.10414
Je n'arrive pas à passer la première compétition. Help!!

INTERPOL

Yann. Q.10415
Quel est le code? à quoi sert le crypto?

MEURTRE A GRANDE VITESSE

Yann. Q.10416
Comment inculper le coupable?

L'ILE

Nicolas. Q.10417
Le bateau à l'horizon doit pouvoir nous aider à quitter l'île mais je ne sais pas comment faire!

NONAMED

Un lecteur. Q.10418
Comment tuer le dragon?

THE LAST NINJA II

Un lecteur. Q.10419
Comment faire pour aller au 6ème écran, je suis arrivé au ventilateur. (Je cccrraaaaquuee!)

F.A CUP FOOTBALL

Un lecteur. Q.10420
Je ne pige rien, quelqu'un pourrait-il m'aider? Merci d'avance Joystickeurs!

IMPOSSIBLE MISSION

Stef & Gille. Q.10421
J'ai un problème, pourrais-je avoir un listing ou un poke pour stopper le temps et les robots? Comment résoudre le puzzle? Merci d'avance.

SORCERY

Sylvain. Q.10422
Comment aller dans le souterrain? Toute aide serait la bienvenue.

S.O.S

Thierry. Q.10423
Pourriez-vous me donner un équivalent pour Poke sur PC1512? (la commande PEEK et POKE ne marche pas). J'aimerais aussi savoir les utiliser. Merci.

S.O.S

Des lecteurs. Q.10424
J'aimerais savoir comment faire fonctionner les pokes sur Amstrad CPC.

SPITFIRE 40

Un lecteur. Q.10425
Comment atterrir et obtenir des médailles?

EDEN BLUES

Un lecteur. Q.10426
Comment sortir?

SHORT CIRCUIT

Un lecteur. Q.10427
Après avoir coupé le système de sécurité à l'heure prévue, que faut-il faire? Que faire après avoir trouvé l'activateur du laser?

BILLY LA BANLIEUE

Pierre. Q.10429
Quelqu'un pourrait-il me dire comment fait-on pour se débarrasser du loubard?

CAPTAIN AMERICA

Serval. Q.10430
Je cherche en vain les capsules dans les 4 premiers étages, j'ai bien une sorte de capsule qui apparaît près de l'entrée, mais je ne peux l'attraper. Qu'un compatriote vienne à mon aide, vite Help!

3-D STUNT RIDER

Serval. Q.10431
Chaque fois que je saute le tremplin, je n'arrive pas jusqu'au second tremplin, je le dépasse et je fais une pirouette pour finir mon atterrissage sur la tête. Que quelqu'un me vienne en aide car mon casque prend un coup à chaque fois.

LIVE AND LET DIE

Stéphane. Q.10432
Une question à dix balles (de pistolets), quel est le but, que doit-on faire?

FLASH

Serval. Q.10433
Pourrait-on me dire comment on peut arriver à la fin de ce jeu?

MICKEY MOUSE

Serval. Q.10434
J'aimerais bien me débarrasser des gros bras qui protègent les portes, comment puis-je faire?

THE LAST NINJA II

Serval. Q.10435
Après être arrivé au 4ème niveau je ne trouve plus de porte, j'aimerais savoir si c'est la fin du jeu?

HIJACK

Serval. Q.10436
Quelqu'un pourrait-il me donner des indices pour avancer dans ce jeu?

MANHATTAN 95

Pierre. Q.10437
Que doit-on répondre au type assis en tailleur qui ne cesse de répondre "Je suis le roi".

RELIEF ACTION

Un lecteur. Q.10438
Pourrais-je connaître les objets nécessaires pour le jeu et savoir où les trouver?

GREAT ESCAPE

Jean-Christophe. Q.10439
Comment peut-on faire pour s'évader dans ce super jeu?

OFF SHORE WARRIOR

Denis. Q.10440
Comment faire pour avoir des missiles infinis? Vous êtes mon seul espoir!

CRASH GARRET

Eddy. Q.10441
Comment avoir une arme? Je vous remercie d'avance.

ZOMBI

Un lecteur. Q.10442

A quoi servent les camions, et comment les utiliser? Comment verser l'essence dans le réservoir de l'hélicoptère? Comment utiliser le compteur du sous-sol? A quoi sert l'ordinateur et que lui donner comme instruction? A quoi servent la corde, la prise, les clés trouvées, les jumelles, le tuyau et la caisse roulante?

A320

Fabien & co. Q.10443

Pourrait-on avoir la solution de la

2ème partie de A320? Vite vite vite!

LAS VEGAS

Michel. Q.10444

Pouvez-vous m'indiquer comment prendre un taxi?

RAMBO III

Alain. Q.10445

Comment faire pour passer la porte en fer après avoir ramassé tous les objets.

LEGEND OF KAGE

Alain. Q.10446

Comment faire pour passer au 2ème

tableau après avoir détruit plus de 20 combattants ninja?

IMPOSSIBLE MISSION II

Gérard. Q.10447

Au début du jeu, quand je rentre dans une salle tout est noir et rien ne se passe. Pourquoi?

GARY LINEKERS SUPER-SKILLS

Stéphane. Q.10448

Comment dois-je faire pour jongler avec le genou? (AMSTRAD)

S.O.S

Christophe. Q.10449

Voilà, je possède une console Sega depuis peu, et tout truc serait le bienvenu. Merci.

S.O.S

Titli. Q.10450

Comment faire une copie de sauvegarde pour K7? (AMSTRAD)

REPONSES**GHOSTS'N GOBLINS**

François. R.10211

On prend son éditeur de secteurs préféré de son Amstrad, on recherche CD 46 52 18 9C FD 36 42 05 et on remplace 05 par FF pour avoir 255 vies.

JACK THE NIPPER II

The best & bad. R.10224

Le but du jeu n'est pas de faire de bêtise mais de parcourir tous les tableaux et de prendre les divers objets (en particulier les tétines).

ELIMINATOR

François. R.10255

Voilà que je viens au secours des Ataristes! Lors de la page de présentation, appuie sur Help et reste appuyé sur cette touche lorsque tu tapes le code. Il faut le taper en QWERTY: A et Q, Z et W et M et ? sont inversés.

GAME OVER

The best & bad. R.10291

Il faut aller complètement à gauche, monter l'ascenseur et aller à droite; le passage sera ouvert, tu pourras prendre l'objet. Il suffira de descendre dans le gouffre du début du jeu, vers le début du jeu, vers la droite et tuer le monstre.

DRAGON'S LAIR

Mathieu. R.10299

Il faut que tu sautes sur la planche d'en face.

L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD

Sébastien. R.10301

Inutile de continuer, ton jeu ne fonctionne pas.

DRAGON'S LAIR

Mathieu. R.10305

Il faut sauter d'un mur à un autre, tuer les kangourous et arriver sur le dernier mur.

RENEGADE

Mathieu. R.10314

D'abord il faut tuer tous les blacks aux couteaux pour ensuite coincer le boss contre le mur et lui donner des coups de poings.

MEURTRES EN SERIE

Un lecteur. R.10316

La traduction du message codé (tire de droite à gauche), donne les coordonnées du trésor: 18h pile, 58.72, taper "monte". C'est Harry Benson qui donne un rendez-vous à 16h. On peut le trouver à 98.135 à 11h55 et 90.131 à 17h10.

LE PASSAGER DU TEMPS

Serval. R.10326

Pour rattraper la clé du tonton il faut prendre le journal (comme Joystick), déchirer une feuille (Hé Oh, ça va pas la tête), la glisser sous la porte, secouer la porte jusqu'à ce que la clé tombe, récupérer la clé et ouvrir.

LE PASSAGER DU TEMPS

Serval. R.10335

Pour descendre l'escalier, il faut tout d'abord que tu ailles dans la cuisine prendre de l'huile et des allumettes. Tu retournes ensuite devant l'escalier et tu allumes l'interrupteur (bien entendu, tu as allumé ta torche avant). Tu descends et tu cherches le groupe électrogène, tu le ré pares et tu remontes, ensuite, hé bien heuuuu, à toi de jouer!

RENEGADE

Serval. R.10339

Voici une astuce très cool pour bastonner ces loufiats à distance. Tu avances droit sur un de ces méchants qui veulent te faire la peau jusqu'à ce qu'il soit acculé contre un mur ou un vide, là tu avances un chouia pour qu'il se trouve derrière toi. Maintenant tu donnes des coups de pied arrière pour qu'il reste à distance le temps que l'un de ses copains viennent l'aider, c'est là que tu castagnes à fond, car en donnant un coup de pied tu touches les deux crénies au lieu d'un, magique non! (NON, JOYSTIIIIICK!), oui.

MASQUE I

Mathieu. R.10349

Les agents se trouvent au bout de chaque étape.

MEURTRE A GRANDE VITESSE

Théo. R.10296

Il faut faire le 12 et attendre un peu.

BOULDER DASH I

Eric. R.10364

Hello! Pour le tableau N, il faut d'abord faire un petit "labyrinthe" pour perdre les "papillons" ensuite descendez de 2 ou 6 carreaux, replacez-vous sous une autre pierre. Pour les bombes, il faut les entraîner dans le "labyrinthe". Allez, bonne chasse!

BILLY LA BANLIEUE

Guillaume. R.10368

Il n'y a pas d'endroits où se placer pour être sûr de gagner. Quand on fait Jackpot, le niveau de l'énergie de Billy retrouve son maximum. Chouette non!

THE LAST NINJA II

Un lecteur. R.10371

En fait, tu n'a pas besoin de munchakos, mais du bâton qui te permettra de pousser la 2ème barque (sur la route de droite, là où se trouve le "monstre nuage"). Après, tu iras sur la route de gauche où tu effectueras les mêmes manoeuvres

qu'avec la première rivière.

S.O.S

Joystick. R.10424

Bon voilà, je n'irais pas par quatre chemins (car ils vont tous...), vous avez deux solutions: soit relire attentivement le Joystick N°4 et 9 ou encore, le must, prendre la carte MULTIFACE II (abonnez-vous, il y a une réduction à la clé) qui vous permet de POKER tout ce que vous voulez et où vous le voulez!

S.O.S

Nicolas. R.10449

Saviez-vous que dans la console Sega se trouve un jeu inclus dans la mémoire ROM (NDLR: Pour ceux qui le savent pas, ça veut dire Read Only Memory (Mémoire lisible uniquement, c-a-d on ne peut pas modifier son contenu), oui, oui j'sais, j'suis l'meilleur!). Pour l'obtenir, il suffit d'appuyer sur les 2 boutons du Joystick (on le dit et on le répète, on n'a pas de boutons NOUS!), star1 et star2 après que la présentation soit apparue sur l'écran. Il faut alors pousser le levier vers l'avant et un labyrinthe se dessinera sur l'écran.

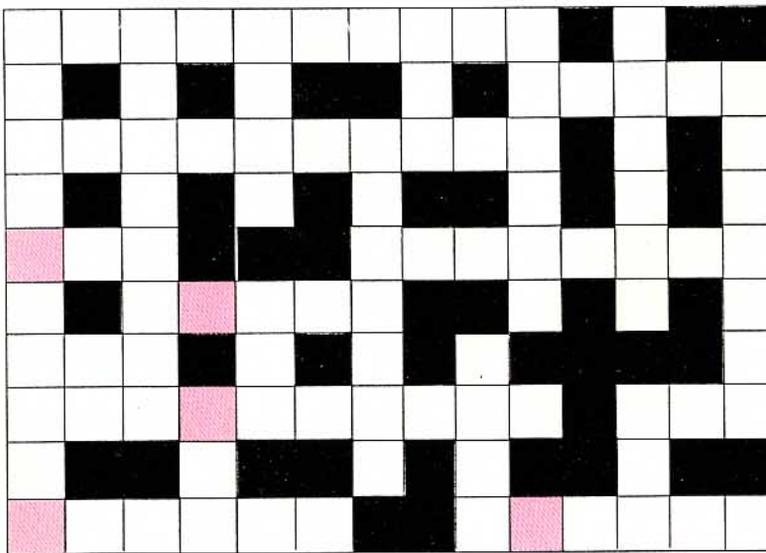


ALIEN était
le jeu mystérieux à
trouver dans notre N° 10
BRAVO à tous les gagnants
qui recevront la K7 NRJ

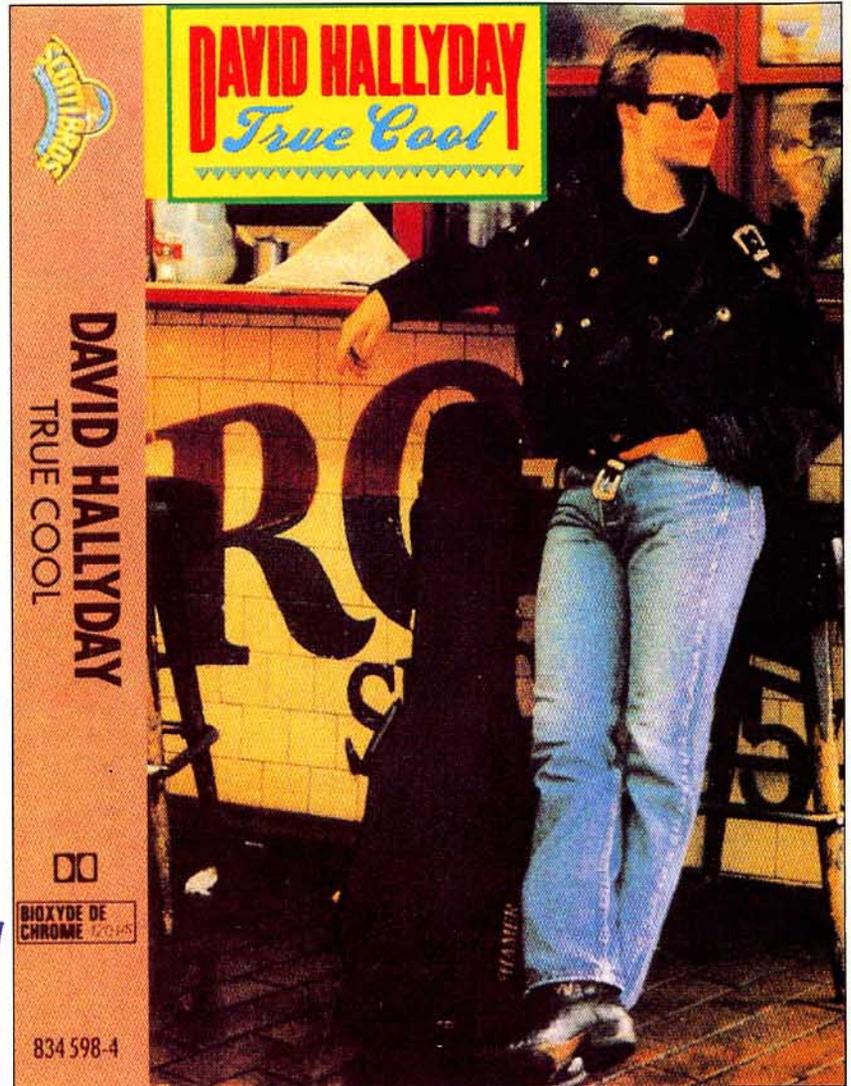
ADAM Olivier, ALBAC Bernard,
AMISTADI David, BALDELLI Thomas,
BENLATRECHE Momo, BERNEUIL
Yvan, BLANGUERNON Arianne,
BOUSSARD Romuald, CEONE
Stéphane, CORDIER Jean-Luc,
CRETAL Gilles, CUGNOT Alexandre,
CUIRET Emmanuel, DALLE Oliver,
DELABRE Eric, DORE Stéphane,
DUFOUR Marc, DUMONTET Didier,
FORTIN Nicolas, FRENKEL
Stéphanie, GASPARINI Thierry,
GRASSIEN Hervé, GROLLIER
Fabrice, HASSEVELDE Henri, HELLE
Damien, JARDIN André, JUBERT
Christophe, LACH Jean-Louis, LAR-
SONNIER Olivier, LATRAYE Kenji, LE
MEUR David, LÉLOUARN Philippe,
MARITON William, MARQUE
Raphaël, MEYLAN Nicolas, NOGUES
Patrick, PAYELLE Pascal, PELLETIER
Pierre, PILAERT Emmanuel, PRETTE
Sophie, RAGOTS Florent, RENUCOLI
Fabien, RISSE Christophe, SCHOENE-
WALD Gilles, SEDDIKI Yazid, SELLE-
RON Alexandre, STEFFANETTI Jean-
Claude, TROMPER Alain, VORA
Fabrice, WANDWORD Hubert

20 K7

HIGH - MOVE - VERTIGO - YA SEEN
ONE, YA SEEN'EM ALL - TRUE COOL -
SHADOW SIDE - LISTENING - MAD,
MAD WORLD - WANNA TAKE MY TIME
- HE'S MY GIRL



- 3) GAC - GFA - ROI - OUT - REM - ONT - ACL -
- 4) OINK - NEWS -
- 5) IBALL - LUXOR -
- 6) EXOLON - EMPIRE - SLAINE - SAVAGE -
- 7) RAMDISC - SAILING -
- 8) TASS TIME - IRON LORD -
- 10) OVERLANDER - MICROPROSE - METROCROSS - COSA NOSTRA -



A GAGNER

HIGH, N° 1 AU TOP 50

David Hallyday, N°1 du moment,
JOYSTICK Hebdo fait fort cette semaine
et vous offre cette K7 qui va faire frémir
ces demoiselles...

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 1er FEVRIER

□ □ □ □ □

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

ZE ROCKIN' ZOYSTICK

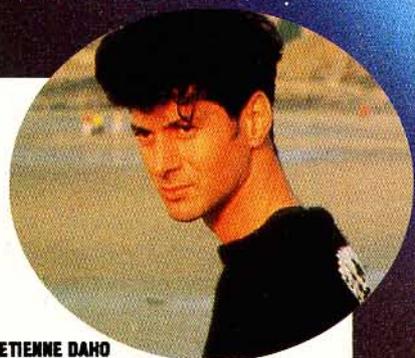


LUNA PARKER

Dans un entrepot du 11^{ème} arrondissement, à Paris, des PROJOS blancs éclairent des dizaines d'aquariums. Poissons stars pour vidéo-clip, ils tournent inlassablement sous l'oeil glauque d'une caméra 35mm le «Tic-Tacquatique» clip des Luna Parker. A l'aise dans leurs cuirs, Rachel Rachel et Eric Tabuchi, un gobelet à la main, discutent le prochain plan avec Emmanuel Fleche leur réalisateur. Au premier étage, des dizaines de montres de tous poils font tic tac pour ce «Tic-Tacquatique» pop et water-proof. Irrésistible gaterie

chanter sa «piscine minimale» en salsa synthétique et aquarium «qui bat le rythme d'un air nautique». Et bientôt son «Tic-Taquatique» crèvera le bocal en définition 625

Day» elles sont inspirés par l'esprit du concert anti apartheid pour Mandela qui s'était déroulé à Wembley l'été dernier. Militantisme tartan gorgé de



ETIENNE DAHO

bre et à la lumière en glissant dans des cascades de PROJOS. Costume noir strict et yeux baissés, le visage de Daho s'éclaire soudainement lorsque des milliers de bras se lèvent comme pour le saisir. Quel chemin parcouru depuis cet hiver 81 à la salle de la Cité de Rennes où il chantait pour la toute première fois en invité surprise. Pour «Tombé Pour La France» et «Duel au Soleil» c'est carrément les ados qui chantent à sa place. Choeur monumental à Cinq ou six mille voix pour une pop music adrénalinisée aux influences saturées de Jesus and Mary Chain et de Lennon, Daho idole des jeunes fait tomber les kids dans sa «Nuit Martienne».

Tournée marathon de deux mois à travers l'hexagone jusqu'à fin Mars, vous avez dit voyage au bout de la nuit?

Décibels crus à consommer avant leur date limite, les concerts de la semaine défilent sur mon computer de Rocksticker. D'abord les Proclaimers, british forcenés de la guitare sèche décalqués des Everly Brothers seront au New Morning le Lundi 6 le même soir et le lendemain, Lundi et Mardi, l'albinos Johnny Winter déchirera l'air de la Cigale de ses sonorités saturées délicieusement rétros 70's. Enfin le méga tour funky yankee de Kool and The Gang explosera sur l'Hexagone le Mardi 7 à Nîmes et le Mercredi 8 à Nice. Rockin' Joystickement vôtre et bonjour chez vous...

GERARD BAR DAVID



lignes de nos téléviseurs. Rockin'Zoysticker privilégié, je nage depuis deux mois dans le Loch Ness des cornemuses enflammées de Simple Minds. «Songs From The Streets», leur nouveau maxi trois titres sort enfin Lundi et c'est un événement. «Once Upon A Time» leur dernier LP était millésime 1985. Quatre années c'est un sacré paye pour l'un des groupes majeurs de la planète. Dans son village écossais de Lochearnhead, un Jim Kerr juvénile cheveux courts aux frontières du look Rick Astley m'avait confié ses motivations pour ce rockin' parallèle entre les enfants de Belfast et de Soweto. Ecrite en souvenir de son grand-père irlandais, «Belfast Child» reflète toute la tragédie de l'Irlande du Nord. Quand à «Biko» - une reprise de la chanson écrite en 77 par Peter Gabriel - et «Mandela

feeling, les nouvelles chansons de Simple Minds ont l'ivresse du grand frisson.

Et dans ce village paumé des highlands la voix du chanteur de Simple Minds s'échappe dans le lointain pour toucher les barreaux d'une certaine prison de Pretoria où Nelson Mandela, leader d'une Afrique du Sud multi-raciale croupit depuis vingt six ans :

«Il faut réagir, tu descends dans la rue pour t'exprimer ou tu crèves», me confie Jim face à ce décor vertigineux de montagnes et de lacs.

Le Simple Minds nouveau a le poing levé et c'est pour la bonne cause.

«Je crois que notre musique ressemble étrangement à ces paysages», reprend Jim Kerr, «elle irradie quelque chose de chaud et de lumineux. Alors, si seulement nous pouvions être quelque chose de plus que des pantins à succès histoire de faire partager notre euphorie et notre révolte.»

Cornemuses aériennes et légion des synthés, la voix de Jim s'échappe simplement vers l'espoir.

Dans la toile tendue du Zenith, la «Nuit Martienne» s'abat doucement pour le retour à la scène d'Etienne Daho.

Ado éternellement attardé et romantique, le rennais joue à l'om-



JIM KERR

extraite de leur album «Felin Pour L'Autre» le beat ensolleillé de la chanson vous fera plonger entre deux eaux.

Sur l'écran de contrôle noir et blanc, démultiplié par l'objectif, le poisson rouge se heurte à sa propre image renvoyée par un miroir. Silence. Moteur. Ça tourne. Et la voix de Rachel jaillit des hauts parleurs pour

PROCLAIMERS



LA FORCE

BATMAN™

THE CAPED CRUSADER



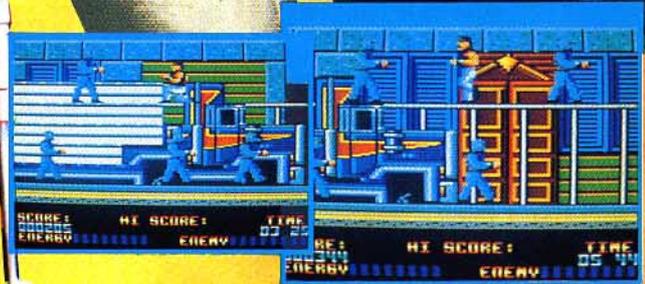
DE OCEAN

DRAGONNINJA T.M.

DATA EAST



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



ocean®

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



Vous voulez faire peur à votre copain?

OK! le petit programme qu'on vous file va afficher un message d'alerte inquiétant sur l'écran. Quels que soient ses efforts, votre copain ne pourra jamais cliquer sur l'option "ANNULE" puisque la boîte d'alerte fuira devant son pointeur de souris. A la fin du compte à rebours, votre copain affolé craquera, et éteindra son ordinateur. Sinon bonjour l'apocalypse sur l'écran. Au fait, ce programme ne causera aucun dommage à vos programmes, disques durs, machines et autres périphériques connectés à votre bécane!

Tapez ce listing en basic G.F.A versions 2.02 ou supérieures.
Faites impérativement une sauvegarde avant de faire RUN.

Ce programme ne fonctionne qu'en basse résolution.
Les possesseurs du COMPILATEUR peuvent avantageusement compiler ce listing afin d'obtenir un GNIARK.PRG plus anonyme.

ATTENTION:Ce listing s'auto-detruira dans 30 secondes.

```
"
"gniark
"
"      J.Martinez 1988
"
```

```
"*** interdire le CTRL+SHIFT+ALTERNATE
"
```

```
On Break Gosub Break
"
```

```
"*** initialisations
"
```

```
Spoke &H484,Peek(&H484) And 254
```

```
Scr%=Xbios(2)
```

```
Restore Click
```

```
Gosub R_son
```

```
Click$=A$
```

```
Restore Clack
```

```
Gosub R_son
```

```
Clack$=A$
```

```
Restore Boom
```

```
Gosub R_son
```

```
Boom$=A$
"
```

```
"*** teste la resolution
"
```

```
If Xbios(4)
```

```
  Gosub Err_rez
```

```
  Goto Fin
```

```
Endif
"
```

```
"*** dessine le faux-ecran
"
```

```
Deftext 1,0,0,6
```

```
Deffill 3,2,8
```

```
Pbox 0,12,319,199
```

```
Color 1
```

```
Line 0,11,319,11
```

```
Text 119,9,"GNIARK.PRG"
"
```

```
"*** dessine la fausse fenêtre
"
```

```
Deffill 0,2,8
```

```
Pbox 60,80,260,140
```

```
Box 59,79,261,141
```

```
Text 72,90," !!! ATTENTION !!! "
```

```
Text 72,100," ERREUR SYSTEME"
```

```
Text 72,110,"Auto-destruction dans:"
```

```
Text 136,120,"30 sec"
"
```

```
" *** dessine le cadre ANNULER
"
```

```
Defline 1,2,0,0
```

```
X%=86
```

```
Y%=125
```

```
Lpos_x%=X%-1
```

```
Lpos_y%=Y%-1
```

```
Pos_x%=Lpos_x%
```

```
Pos_y%=Lpos_y%
```

```
Get Lpos_x%,Lpos_y%,Lpos_x%+62,Lpos_y%+14,M$
```

```
Box 0+X%,0+Y%,60+X%,12+Y%
```

```
Box X%-1,Y%-1,61+X%,13+Y%
```

```
Text X%+2,Y%+9,"ANNULER"
```

```
Get Lpos_x%,Lpos_y%,Lpos_x%+62,Lpos_y%+14,O$
"
```

```
" *** dessine le cadre CONTINUER
"
```

```
X%=158
```

```
Y%=125
```

```
Box 0+X%,0+Y%,76+X%,12+Y%
```

```
Text X%+2,Y%+9,"CONTINUER"
```

```
T%=30
```

```
C%=15
```

```
Old_t=Timer+200
"
```

```
" *** boucle principale
"
```

```
Do
```

```
  If Timer>Old_t-100 And C_flag%=0
```

```
    Void Xbios(32,L:Varptr(Clack$))
```

```
    C_flag%=1
```

```
  Endif
```

```
  If Timer>Old_t
```

```
    Old_t=Old_t+200
```

```
    Sub T%,1
```

```
    Text 136,120,Right$("00")+Str$(T%),2)
```

```
    Put Pos_x%,Pos_y%,O$
```

```
    C_flag%=0
```

```
    Void Xbios(32,L:Varptr(Clack$))
```

```
  Endif
```

```
  X%=Mousex
```

```
  Y%=Mousey
```

```
  If X%>158 And X%<234 And Y%>125 And Y%<139 And
```

```
  Mousek=1
```

```
    Flag%=1
```

```
  Endif
```

```
  If X%>Pos_x% And X%<Pos_x%+62 And Y%>Pos_y% And
```

```
  Y%<Pos_y%+14 And Mousek=1
```

```
    Sub C%,1
```

```

Endif
If X%>Pos_x%-10 And X%<Pos_x%+72 And Y%>Pos_y%-
10 And Y%<Pos_y%+24
If X%>Pos_x%+35
Sub Pos_x%,10
If Pos_x%<0
Pos_x%=20
Endif
Else
Add Pos_x%,10
If Pos_x%>256
Pos_x%=236
Endif
Endif
If Y%>Pos_y%+7
Sub Pos_y%,10
If Pos_y%<0
Pos_y%=16
Endif
Else
Add Pos_y%,10
If Pos_y%>185
Pos_y%=170
Endif
Endif
Endif
If Lpos_x%<>Pos_x% Or Lpos_y%<>Pos_y%
Put Lpos_x%,Lpos_y%,M$
Get Pos_x%,Pos_y%,Pos_x%+62,Pos_y%+14,M$
Put Pos_x%,Pos_y%,O$
Lpos_x%=Pos_x%
Lpos_y%=Pos_y%
Endif
Exit If T%=0 Or C%=0 Or Flag%=1
Loop
If Flag%=0 And T%<>0
Goto Fin
Endif
Hidem
X%=0
Void Xbios(32,L:Varptr(Boom$))
Do
Spoke &HFF8240,Random(&H1000)
Bmove Scr%-X%,Scr%,32000
X%=X%+(Int(X%/160)*160)+160
Exit If X%>32000
Loop

```

```

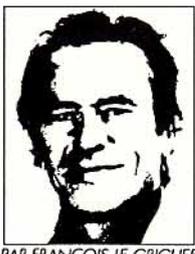
X%=0
Do
Spoke &HFF8240,Random(&H1000)
Bmove 50000+(Int(Random(1000)*160)),Scr%,32000
Inc X%
Exit If X%=100
Loop
Spoke &H70,Lpeek(4)
Fin:
Spoke &H484,Peek(&H484) Or 7
Spoke &HFF8240,&HFFF
End
"
Procedure Break
"
" * si break, ne rien faire
"
Stop
Return
"
Procedure Err_rez
Local X%
Cls
Print «Gniark ne fonctionne qu'en basse resolution...»
Print
Print «désolé.»
X%=Inp(2)
Return
"
Procedure R_son
Local X%
A$=""
Do
Read X%
Exit If X%=-1
A$=A$+Chr$(X%)
Loop
Return
"
" *** data son
"
Click:
Data 0,200,8,16,11,128,12,0,13,0,130,10,130,0,-1
Clack:
Data 0,50,8,16,11,128,12,0,13,0,130,10,130,0,-1
Boom:
Data 7,&x11010111,6,31,13,0,12,50,8,16,130,200,130,0,-1

```



Allez-y les chefs... On attend vos oeuvres

JOYSTICK Hebdo - KO de la semaine
177, rue Saint Honoré - 75001 PARIS



PAR FRANÇOIS LE GRIGUER

TU VIENS DE TE POSER EN DOUCEUR SUR UNE NOUVELLE PLANETE DE L'INFORMATIQUE. UNE PLANETE DIFFERENTE DES AUTRES PAR UNE UTILISATION REGULIERE DE L'ASSEMBLEUR. LES PROGRAMMES ECRITS ICI, SONT TOUJOURS EN BASIC POUR L'ORGANISATION GENERALE MAIS, CHAQUE SEQUENCE JUGEE TROP LENTE SE TROUVE REMPLACEE PAR DE L'ASSEMBLEUR ET, TOUT CELA, DANS UN BUT, UN SEUL, ALLER VITE, TRES VITE, AVEC UNE ANIMATION FLUIDE. CES SOUS-PROGRAMMES EN ASSEMBLEUR VONT TE PERMETTRE DE CREER DES JEUX RAPIDES AVEC PLUSIEURS SPRITES ANIMES ET, NOUS ALLONS VOIR, ENSEMBLE, LEUR CONTENU ET LEUR UTILISATION A TRAVERS LA REALISATION D'UN JEU D'ARCADE.

J'APPRENDS

SOMMAIRE

- LE DESSIN D'UN SPRITE
- LE FICHER DES SPRITES
- LES ECHANGES BASIC/ASSEMBLEUR
- L'AFFICHAGE EN ASSEMBLEUR
- LA GESTION DES SPRITES
- LA REALISATION DU JEU

DESSINE-MOI UN AVION

Tu as vu la semaine dernière, dans le petit programme en Basic, un assemblage de caractères qui occupaient la place d'un avion. Le but n'était pas de dessiner mais de contrôler les limites d'une séquence écrite en Basic. Mais je te devais un vrai dessin qui, en même temps, nous donne l'occasion d'étudier le principe de préparation d'un Sprite, c-à-d d'un objet destiné à être déplacé (Sprite en français veut dire lutin). Les méthodes varient, la plus simple consiste à juxtaposer des caractères redéfinis et, la plus complexe décompose le dessin en octets codifiés suivant les couleurs. L'affichage de caractères, malgré un temps de traitement plus long, permet une meilleure approche et, c'est le processus que l'on va retenir. Le gros défaut des caractères étant un affichage en une seule couleur, nous allons prévoir la superposition de couleurs pour obtenir un beau Sprite, en assembleur évidemment pour être rapide. Tu prends du papier quadrillé 5/5 et tu représentes des grands carrés de 8 par 8. Chaque carré constitue un caractère et, ceci te permet de

définir les dimensions de ton Sprite, en longueur et en hauteur. L'écran en mode 1 contient 25 lignes de 40 caractères. Tu traces les contours de ton objet, puis les détails internes, en respectant chaque carreau qui constitue un pixel (point). Maintenant, avec ton dessin entièrement tracé, tu colories en sachant que, en mode 1, tu disposes de 4 couleurs. C'est exactement la présentation de l'avion avec, 6 caractères de long et 3 lignes, les INK matérialisées par le code 1, 2 ou 3. Tu constates, maintenant, que plusieurs caractères contiennent plus d'une couleur. Pour reproduire un caractère comme CX (colonne C ligne X), par exemple, il te faudra afficher un caractère contenant tous les pixels 2 avec l'INK 2 et, superposer un second pour tous les pixels 1 avec l'INK 1, d'ou 2 caractères à redéfinir pour afficher CX à l'écran avec ses deux couleurs. Toute cette décomposition génère finalement 25 caractères à codifier pour être redéfinis. Ton avion se précise, il te reste encore à calculer, pour chacune des 8 lignes des 25 caractères, la valeur représentée par les pixels.

JOYSTICK EN KIT

Avec un petit rappel de l'octet et de l'hexadécimal tu vas voir: c'est Super Simple!!!
L'octet, avec ses 8 bits, le voici:

128 64 32 16 8 4 2 1

Le bit 0 vaut 1, le bit 1 vaut 2 etc... jusqu'au bit 7 qui vaut 128.

Si tu prends la première ligne du caractère AX, tu as 4 pixels, les bits 7,6,5 et 4, qui donnent en décimal: $128 + 64 + 32 + 16 = 240$. Cette addition s'avère fastidieuse et, il serait beaucoup plus simple de dire: $8 + 4 + 2 + 1 = 15$. Génial non!!! tu viens d'utiliser l'hexadécimal en divisant par 16 toutes les valeurs décimales et, tu écris non plus = 15 mais = F. En hexadécimal 10, 11, 12, 13, 14 et 15 sont remplacés par A, B, C, D, E et F.

Notre octet se présente maintenant avec les valeurs hexadécimales:

8 4 2 1 8 4 2 1

Et un petit exemple avec la dernière ligne du caractère AX, avec les bits 0, 1, 2, 3, pour la partie basse qui donne: $1 + 2 + 4 + 8 = F$ (15). La partie haute, avec les bits 4, 5, 6 = $1 + 2 + 4 = 7$. Finalement la valeur totale de l'octet s'écrit: 7F soit 127 en décimal ($7 * 16 = 112 + 15$). Maintenant tu prends du papier et un crayon et tu codifies les 25 caractères, sans regarder la solution!! on ne copie pas là-bas au fond!! attention j'ai les noms!! Dès que tu as rendu ta feuille on met des notes sur le petit contrôle en base 16 et, il faut avoir presque 20/20!! Le programme qui suit contient toute la redéfinition des caractères avec l'instruction SYMBOL et, l'affichage pour contrôle, de ton Super avion. Un avion qui va, très bientôt s'animer. Comme toujours, tu saisis le listing avec en début AUTO 10,10, et en fin SAVE»KIT. Un petit RUN pour découvrir ton dessin en changeant les couleurs suivant tes goûts en ligne 580. Le symbole & qui précède toutes les valeurs signifie qu'il s'agit d'hexadécimal.

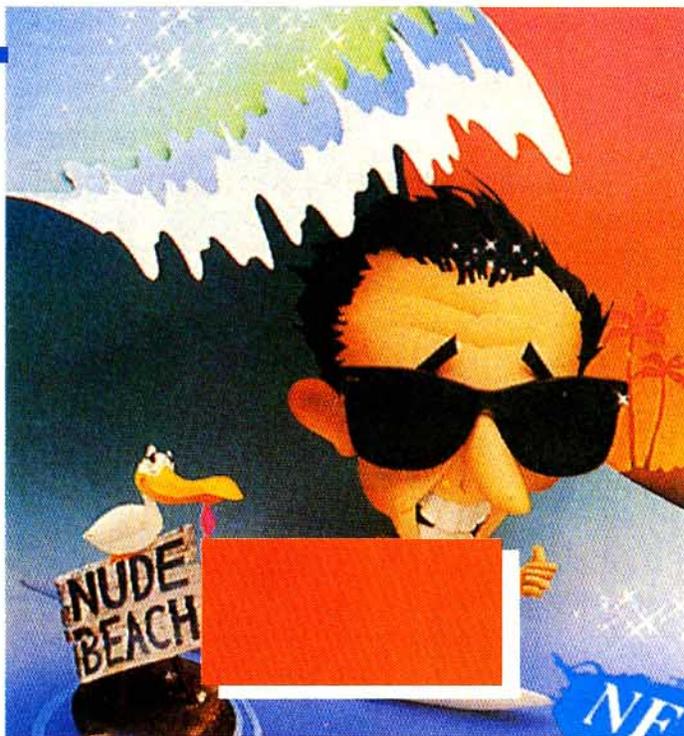
- 10 'definition des caracteres
- 20 SYMBOL AFTER 150
- 30 '
- 40 'avion
- 50 '
- 60 'AX INK2
- 70 SYMBOL 255,&F0,&F0,&F8,&FC,&FE,&7F,&7F,&7F
- 80 'BX INK 2
- 90 SYMBOL 254,0,0,0,&78,&FF,&7F,&BF,&DF
- 100 'CX INK 1
- 110 SYMBOL 253,0,0,0,0,0,&1F,0,&FF
- 120 'CX INK 2
- 130 SYMBOL 252,0,0,0,0,0,&E0,&FC
- 140 'DX INK 1
- 150 SYMBOL 251,0,0,0,0,0,&80,0,&FC
- 160 'DX INK 3
- 170 SYMBOL 250,0,0,0,0,0,0,0,&3
- 180 'EX INK 3
- 190 SYMBOL 249,0,0,0,0,0,0,0,&F0
- 200 'AY INK 1
- 210 SYMBOL 248,0,&3E,&FF
- 220 'AY INK 2
- 230 SYMBOL 247,&3F,&1,0,&FF,&1F,&1F,&1C,&10
- 240 'AY INK 3
- 250 SYMBOL 246,&C0,&40,0,0,&20,&20,&E0,&60
- 260 'BY INK 1
- 270 SYMBOL 245,&1F,0,&FF,&4,&3C,&F8
- 280 'BY INK 2
- 290 SYMBOL 244,&E0,&FF,0,&FB,&C3,&7,&F,&1F
- 300 'CY INK 1
- 310 SYMBOL 243,0,0,&FF
- 320 'CY INK 2
- 330 SYMBOL 242,&FF,&FF,0,&FF,&FF,&FF,&FF,&FC
- 340 'DY INK 1
- 350 SYMBOL 241,0,0,&FF,0,&1,&F,&7F,&FF
- 360 'DY INK 2
- 370 SYMBOL 240,&FC,&FF,0,&FF,&FE,&F0,&80
- 380 'DY INK 3
- 390 SYMBOL 239,&3
- 400 'EY INK 1
- 410 SYMBOL 238,0,0,&FF,&40,&C0,&FF
- 420 'EY INK 2
- 430 SYMBOL 237,0,&F,0,&BF,&3F
- 440 'EY INK 3
- 450 SYMBOL 236,&F8,&F0
- 460 'FY INK 1
- 470 SYMBOL 235,0,0,&F0
- 480 'FY INK 2
- 490 SYMBOL 234,0,0,0,&FF,&F8
- 500 'BZ INK 2
- 510 SYMBOL 233,&3F,&7F,&FF,&FC
- 520 'CZ INK 1
- 530 SYMBOL 232,0,&3F
- 540 'CZ INK 2
- 550 SYMBOL 231,&F0,&C0

ZOOM

LEISURE SUIT LARRY II GOES

LOOKING FOR LOVE (IN
SEVERAL WRONG
PLACES)!

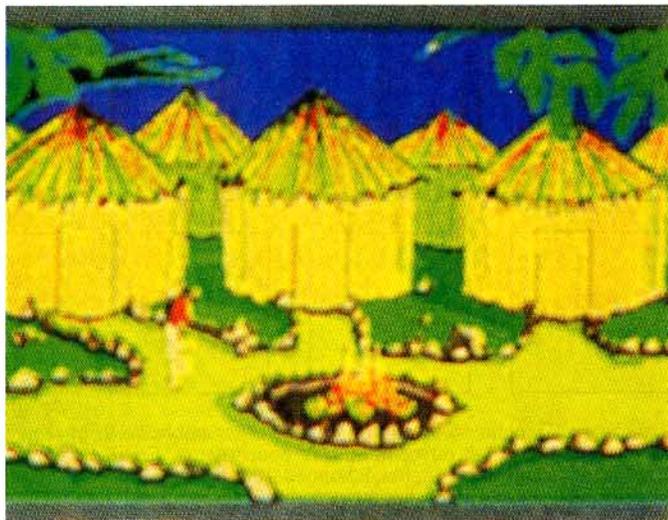
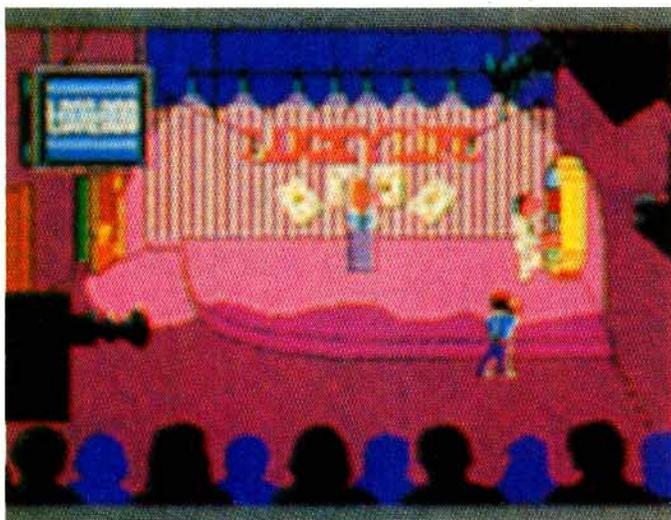
Non, cette phrase n'est pas issue de mon esprit pervers, c'est tout simplement le titre du dernier soft de SIERRA ON-LINE. Si vous avez bonne mémoire LEISURE SUIT LARRY (avec ALT X pour éviter les questions au début) ne doit pas vous être inconnus : souvenez-vous, un adolescent attardé en costard blanc, une histoire de LOUNGE LIZARD et une nuit entière pour le dépraver? Ca y'est, ça fait tilt, euh! pardon, JOYSTICK! Eh bien voici le tome 2 (savoie!). Après lui avoir bourré la gueule dans l'aventure précédente, vous allez devoir, cette fois-ci, lui faire jouer au docteur avec de charmantes jeunes filles, si vous voiiiiiyez ce que je veut dire! Autrement dit il va devoir se servir de son joystick pour autre chose que pour détruire des aliens abrutis! Pour corser le tout un docteur fou menace LOS ANGELES où, comme par hasard, LARRY drague la gueuse! LEISURE SUIT est plus qu'un simple jeu d'aventure, c'est une vraie saga, une BD cochonne



animé, un scénario en béton (rêve pas LARRY!) et un humour déifiant toute concurrence. Le système de jeu est maintenant bien connu des accros de la maison, c'est le même que celui utilisé pour KING QUEST, POLICE QUEST, SPACE QUEST et bien d'autres hits de la marque. Son succès tient à la combinaison mi-souris, avec menus déroulants et gestion des déplacement du personnage, mi-clavier pour taper (pas trop fort quand même!) des ordres et des phrases complè-

tes. Seul inconvénient, la notice et le soft sont entièrement en anglais et requierent un bon niveau. Les graphismes sont assez spéciaux, ils sont loin de la qualité des fresques des THE PAWN et autres JINXTER, mais sont là pour donner une ambiance BD, et y réussissent parfaitement. Tiens j'avais pas remarqué sur la boîte la phrase "FOR ADULTS" alors que ça fait une heure que le fils de ma voisine prend son pied (c'est le cas de le dire!) avec LARRY. C'est encore le coté puritain

des yankees qui leur pousse à marquer ça sur la jaquette. Pourtant LARRY n'est pas plus hard qu'un certain poster distribué dans les boîtes de BARBARIAN! Les pages écrans sont parsemées de petites animations genre voitures qui passent, train roulant au loin, autres personnages se baladant alentours, drapeaux flottants au vent, et des tas de petits détails rendant l'aventure très réaliste. Au chargement si vous ne touchez à rien, un petit film animé vous raconte les premières aventures de LARRY à LOS ANGELES, histoire que vous sachiez un peu d'où il débarque, le tout accompagné d'une petite musique sympathique. Parlons-en de la musique: si vous avez un synthé, Le programme gère la prise MIDI, ainsi, une fois l'option et la marque de votre synthétiseur sélectionnées, vous aurez la joie de voir s'échapper par votre ampli une qualité de son à faire rougir de honte un amiga! Cette option se trouve dans les menus déroulant de gestion du jeu. Ainsi à partir de ces menus vous pouvez sauver la partie en cours, en charger une précédemment sauvegardée, monter le son,



le baisser et même changer de niveau de jeu. Le soft comporte un dictionnaire d'une centaine de mots courants et d'un vérificateur orthographique assez puissant mais comme je l'ai dit plus haut, sans un bon niveau d'anglais et un big dico, c'est même pas la peine d'essayer. Avant de finir, juste un mot sur la saloperie de protection qu'il ont mis: le manuel comprend des photos de girls avec leur numéro de téléphone, jusque là, pas de problème, mais là où cela devient profondément scandaleux, c'est que les photos du manuel sont illisibles, il faut donc passer trois heures avec le manuel pour tenter de découvrir s'il s'agit de l'une ou de l'autre! Les pirates se feront une joie d'enlever cette protection, si ce n'est déjà fait, et encore une fois c'est l'utilisateur honnête qui aura payé le soft qui sera désavantagé et inutilement ennuyé. Cette pratique est scandaleuse, et il est temps que les éditeurs réagissent dans le bon sens devant l'insuccès de leurs protections en vue de favoriser, enfin, le consommateur honnête qui claque deux cent balles et plus pour des softs qui sont loin de toujours le valoir*. Si LARRY est chaud show cette semaine, c'est pour son fabuleux scénario, sa réalisation parfaite, son humour, et ses cochonneries...hé, hé! Mais pas pour sa protection!

A ne pas mettre entre toutes les mains!
 (* Tout le monde sait que les protections sont nécessaires, lorsqu'on aborde les domaines fréquentés par Larry. NDLR)

Ed. SIERRA

disponible : PC, MAC, IIGS
Testé sur ST



TIMBER

TEENAGE QUEEN

Le chaud-show d'il y a quelques semaines sur AMIGA. Voilà maintenant que la cochonne d'ERE montre son cul sur ST! Les bruits qui courent comme quoi l'attachée de presse d'ERE aurait posée pour TEENAGE sont entièrement faux, quoique les dessins ont d'abord été faits sur papier pour être digitalisés et être enfin retouchés à l'écran. La version ST perd un peu de sa qualité mais reste quand même suffisamment bandante. Il y a juste un peu plus de grain. De toute façon, vus l'état de transe dans lequel vous sombrerez en jouant avec ma copine, vous ne remarquerez même pas la différence. Par contre au niveau du son rien n'a changé, les spasmes lubriques de la d'moiselle d'en face sont toujours aussi excitants, diantre,



j'en ai la sueur au front! Les «viens jouer avec moi!» chuchotés dans un baiser m'ont fait tomber de mon siège. Non! Pas son petit rire calin, Acht! Ca y est je me trompe de joystick! Shiiiiit! Y en a plein l'écran. Allez, je lui fait un reset et allume la télé avant que ce soit elle

qui recommence à m'allumer!
 Dur métier!?!

Ed. ERE

disponible : AMIGA, PC
Testé sur ST

ZOMBI

C'est une vieille connaissance, mais aujourd'hui, il renait sur ST. graphiquement c'est plus bô, et c'est quand même la moindre des choses. Tout se dirige à la souris, et c'est tant mieux. Les chargements entre chaque decor sont vraiment très longs et très chiants, m'enfin on est loin de ROGER RABBIT quand même, genre le soft où l'on attrape des crampes au bras à force de changer de disquette.

RV dans un tout prochain numéro de votre JOYSTICK Hebdo préféré pour la solution complète et en couleurs de ce jeu complètement destroy...



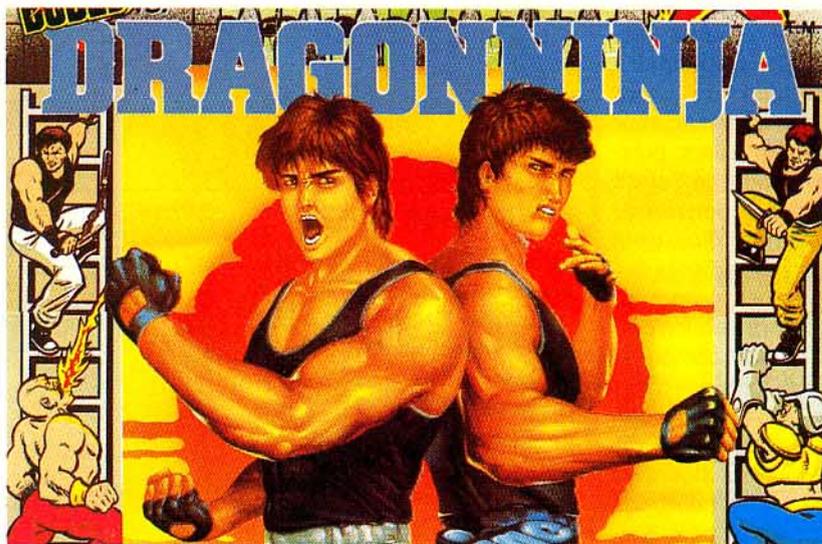
Ed. UBI SOFT

disponible : C64,
 AMSTRAD CPC
Testé sur ST

DRAGON NINJA

Et une adaptation d'arcade, une !!! Pour ne pas changer, Imagine nous a concocté un MUST absolu en matière de jeu d'arcade. Il s'agit de l'adaptation directe de Dragon Ninja version Arcade. D'ailleurs pour votre culture générale sachez que le titre d'origine est "Bad Dudes Versus Dragon Ninja". Pour ceux-ce qui ne connaissent pas Dragon Ninja eh bien je vous raconte vite fait: "Vous êtes un Ninja super-balèze-costaud, et vous devez castagner tout le monde sans savoir pourquoi. Vous pourrez remarquer que pour une fois les scénaristes ne se sont pas cassé le derche pour trouver un scénario, la preuve y en a pas !!!

Coté réalisation c'est superbe, d'ailleurs je commence à en avoir marre de voir les éditeurs sortir des musts à tout bout de champ. En ce qui concerne la réalisation c'est fantastique, ça bouge dans tous les sens, par exemple, au premier niveau je me suis retrouvé agressé par 7 ennemies, plus un chien qui passait par la, sans compter l'énorme camion qui a



traversé l'écran à toute vitesse (pour les intéressés je signale que ledit camion occupe toute la largeur de l'écran) c'est tout simplement génial !!!! Ca bouge à toute vitesse, et je vous jure que ce déébut d'année s'annonce très très speed chez Imagine, ça va cartonner !!!

Et pour ceux qui disent que le CPC c'est de la m..., eh bien ils peuvent ranger leurs jurons, vendre leur bécane et s'acheter un CPC, car maintenant, point de vue son c'est

d'acier, puisque tous les éditeurs ont compris d'un seul coup qu'il était possible de faire de la très bonne digitalisation sur CPC, la preuve, y'a ka écouter Robocop parler. Le manoir de mortevielle et maintenant Dragon Ninja car lorsque vous mourrez votre zéro s'écrit: "ahhhhh !!!", et lorsque vous changez de niveau il vous dira d'une voix suave: "I'm Bad!!!", ou quelque chose comme ça, parce que l'anglais et moi ça fait trois (tout comme les maths

d'ailleurs). Bref je vais pas vous retenir plus longtemps en vous disant du bien de ce super soft !!! On l'achète et plus vite que ça. D'ailleurs si ça continue comme ça vous allez être fauchés comme les blés.

Ed. IMAGINE

disponible : CPC,
SPECTRUM, COMMODORE

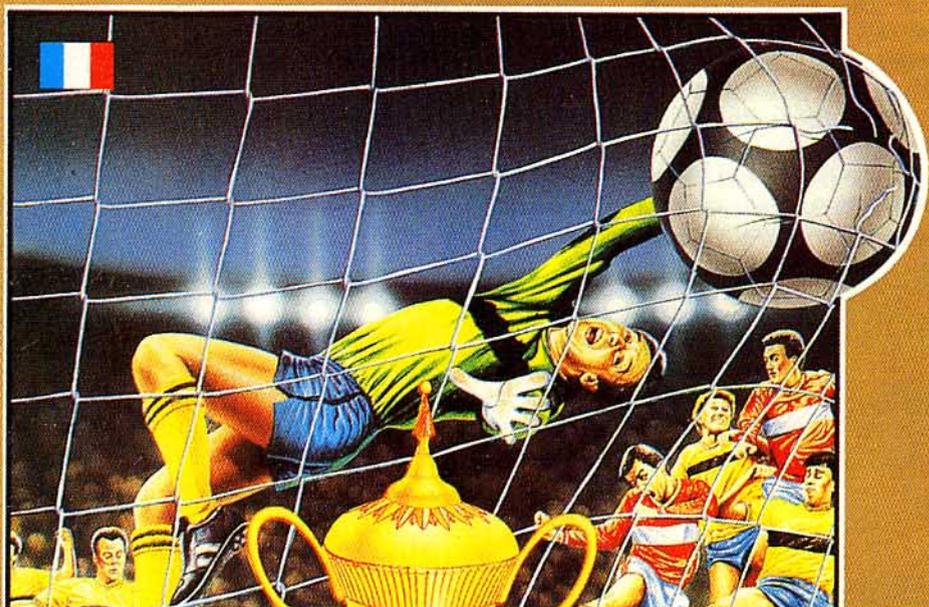
Testé sur CPC

FOOTBALL MANAGER II

Fou de balle manager deux !!! Je me souviens, il-y-a de ça 5 ans, j'étais encore jeune et beau (quoi que beau je le suis toujours) j'avais beaucoup joué à football manager, il faut dire que pour les pokes le jeu était assez clas-souille et plutot innovateur, une simulation économique basée sur le foot. Ah, évidemment la programmation était en basic, mais bon, le jeu était là koa. Et j'avoue sans honte que j'y ai passé au moins 2 mois sur ce jeu et qu'à la fin j'ai quand même réussi à gagner la coupe du monde.

Mais bon, je sais pas si vous êtes au courant mais nous sommes en 1989 et ça fait 5 ans de cela, donc en ce début 1989 ils nous ont ressorti football manager, c'est sûr il est plus beau, mais bon, ça n'intéresse plus personne ce genre de jeu, et ceux que ça intrigue auront déjà joué au moins une fois à football manager numéro un. Donc on jette au fond de la poubelle et on oublie vite tous les souvenirs...

FOOTBALL MANAGER 2



Ed. ADDICTIVE

disponible : CPC, ST,
AMIGA, PC

Testé sur CPC

LES FUTURISTES

Voici une compilation pour les nouveaux arrivants sur CPC qui nous est offerte par Infogrames et sa superbe attachée de presse (Rhaaaaa Lovelyyyyyyy !!!!!!). Reprenons nos esprits et parlons soft. Une compilation est comme vous le savez tous un ensemble de jeux plus ou moins récents regroupés sur une ou plusieurs disquettes ou cassettes. En loque errante ici nous pouvons trouver Bob morane S.F., le syndrome, despotik design, Z comme Zark Davor, Crafton & Xunk, Cybor, Star Boy, et l'hépiss(eurie). Donc comme d'habitude je vais vous décrire tout cela dans l'ordre:

Bob Morane S.F. : Une espèce de Prohibition, pas trop mauvais et qui se démarque du lot par un scrolling de très bonne qualité.
Le syndrome : Ancien Melt-Down renommé le syndrome, c'est un clone (pas un clown) de Crafton & Xunk et autres, pas particulièrement génial.
Despotik Design : Très dur le jeu, un arcade aventure encore un, mais il est hyper dur, mais c'est un arcade aventure,



oui mais il est très dur...

Z comme Zark Davor : Un très bon shoot'em up (j'aime bien ce mot) qui se déroule sur un scrolling multidirectionnel. Très bon.

Crafton & Xunk : Le Must en matière d'arcade aventure génial, il n'a pas pris une seule ride en 3 ans d'existences.

Cybor : un très mauvais jeu d'arcade aventure.

Star Boy : Un bon jeu de grimpette qui est très dur.

L'hépiss (partout) : Alors là, j'ai craqué car ça faisait un bail que j'avais pas joué à ce super jeu d'arcade aventure (un de plus), c'est génial un p'tit mec genre le gus que l'on a pu voir dans Hero sur CBM 64 et console Atari 2600 qui se balade dans une usine. Conseil: si la compil' est dans vos

moyens, vous pouvez l'acheter sans problème because ça rappelle de très bons souvenirs.

Ed. INFOGRAMES

disponible : CPC,
THOMSON

Testé sur CPC

SKYX

Lorsque je reçus la pré-version de Skyx, c'est avec la plus grande joie du monde que je voulus le charger, mais malheureusement, la protection m'empêcha de jouer puisque le système anti-piratage ne voulu pas croire que c'était Legend Software qui m'avait envoyé la disquette, ah lalala ces ordinateurs...

Bref hier je reçus la version définitive du jeu. Je m'attendais au pire, mais au bout de 15 essais je parvins à charger correctement le jeu. Ouf mon honneur est sauf. Eh bon, je sais pas comment traiter ce jeu, puisque c'est le premier de Legend Software, en fait il s'agit de la copie du jeu de café appelé Super Qix 98%, je sais pas si vous le connaissez ? Non, bon vous êtes un petit bonhomme et vous devez remplir l'écran en formant des formes (ouhh la répétition !!!) qui une fois fermés se remplissent par quelques pixels de couleurs qui ne sont en fait, que des morceaux du dessin final. Je sais pas si c'est clair, mais en tout cas le

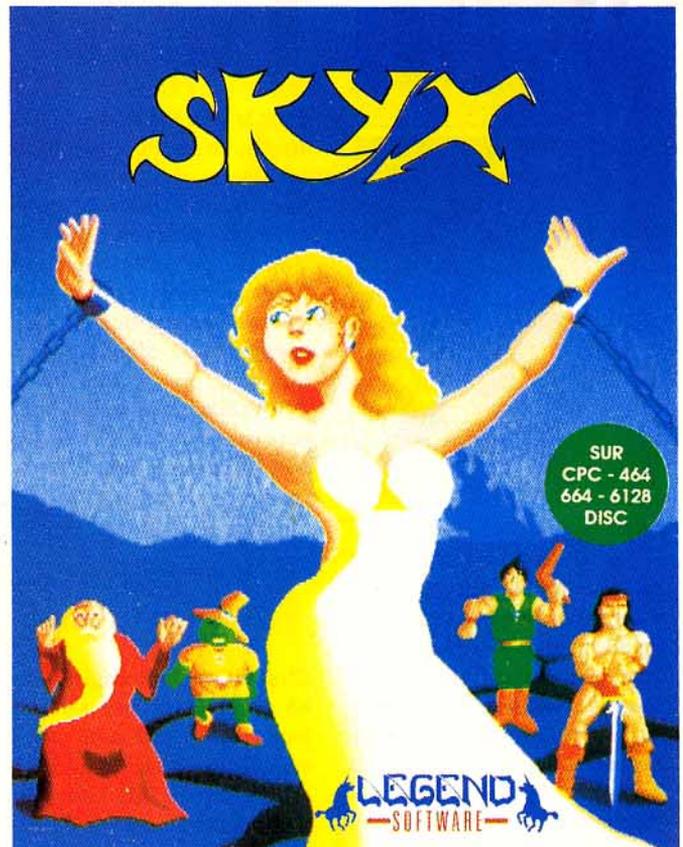
jeu est très chouette.

Et bien figurez-vous que Skyx reprend le même principe. Bon, point de vu réalisation c'est pas génial mais bon, ce n'est qu'un premier jeu, personnellement je trouve que l'ensemble fait un peu débutant, les graphismes sont moyens, l'animation est correcte, le son n'est pas génial. Je sais pas, le jeu est marrant, mais il manque une petite note pro là dedans, je sais vraiment pas d'où ça vient. Bref, toujours est-il que ce jeu avait peut-être de l'intérêt, il y a 5 ans, mais aujourd'hui... bof ! tellement dépassé qu'il en est devenu une légende, un conte pour pisseculotte !

Alors, un conseil essayez-le avant de l'acheter, je crois que c'est ce qu'il ya de mieux à faire.

Ed. LEGEND SOFTWARE

disponible : CPC
Testé sur CPC



PHANTOM FIGHTER

Depuis que Katakis à été interdit de vente, les clones n'arrêtent pas de sortir, stimulés par la campagne médiatique de R-TYPE. PHANTOM FIGHTER fait partie des émules du genre, à ceci près, qu'il est d'une qualité effarante. Les jeux d'arcade micro approchent de plus en plus la qualité de certaines consoles de jeux de café, mais PHANTOM n'y va pas par quatre chemins : il tente de les égaler. Et c'est pratiquement réussi tant le scrolling est irréprochable et les graphismes somptueux. Les attaquants sont aussi variés et nombreux que les softs sur MACINTOSH... Ils sont hyper bien dessinés et sortent de n'importe quel endroit de l'écran trompant le joueur à la moindre seconde d'hésitation. Votre vaisseau navigue dans une grotte sous-terraine à faire palir d'envie un spéléologue! Quand à la musique elle est géniale et hyper stimulante! Les fans du genre se doivent de le posséder immédiatement, pour les romantiques je vous conseillerais plutôt RODY ET MASTIKO, si vous voyez ce que je veut diiiiire!!!



Ed. MARTECH

disponible : AMIGA
Testé sur AMIGA

PSSST ! La rubrique de l'Indiscrétion

DRAGON NINJA

IMAGINE
ST



La préversion nous est enfin parvenue! C'est assez pas mal! La présentation est exactement la même que dans le jeu de café! Pareil pour le jeu, le sprite est aussi gros et aussi bien dessiné que dans le coin op. L'animation du personnage est saccadée mais très rapide ce qui gomme de beaucoup l'inconvénient. Par rapport à de nombreuses adaptations il est très jouable! Mais je ne vous dévoile pas tout, test complet à venir!

COSMIC BOUNCES

AMIGA

C'est le type même du jeu que je déteste, un scrolling vertical avec des décors pseudo-spatiaux sur lesquelles vient rebondir une balle de tennis, pourquoi une balle de tennis, on s'le demande? Graphiquement c'est très beau, mais je soutiens que ce jeu n'a aucune sorte d'intérêt. Bon je retourne à mon SPACE INVADERS, là au moins je ne me pose pas de question, et les aliens sont à leur place: dans l'espace!

FIRE ZONE

PSS
ST

C'est un jeu de stratégie, pas très bô du tout, pas très agréable à jouer, assez mal géré car pas complètement à la souris. Bref on est très loin de UMS. La représentation du terrain est vue du dessus et est très mal dessinée. Pas de grandes batailles célèbres, pas d'armées existantes mais, par contre,

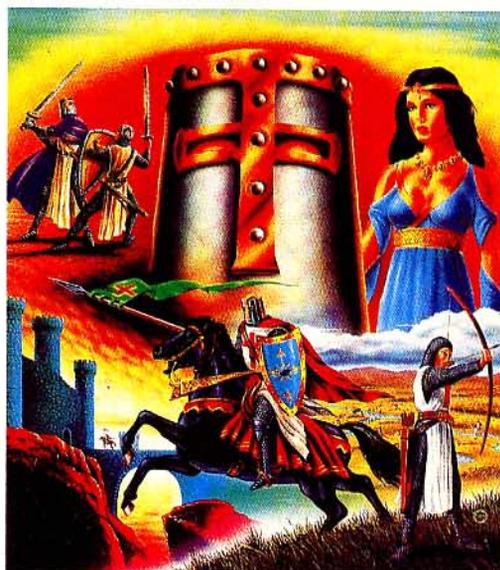
plusieurs types de combats. Malgré tout cela reste un soft pas très attrayant. Hé hop, direct pouibelle!

IRON LORD

UBI - SOFT
ST

Hé! hé! hé! V'là t'y pas que j'ai trouvé une démo du jeu fantôme le plus connu sur la planète! C'est assez étrange, cela représente une gigantesque tête de mort ouvrant

la bouche. Et dans la bouche, quand je titille mon bâton de joie (espèce de dégueulasse, tu pourrais te retenir), y a un gars genre soldat du moyen age qui se meut dans un scrolling multi-directionnel! Oui, une sorte de GAUNTLET quoooooi! PUFFY'S SAGA leur a tapé sur le trognon, chez UBI! Mais graphiquement, c'est vraiment très, très bô. Il faut dire que depuis qu'ils nous le promettent, ils ont eu le temps de le puffiner!



LE GRAND ZOO

**Philippe PLAS,
André et Louis Marie
ROCQUES**

Champs-sur-Marnes, à quelques bonnes encablures du boulevard Saint-Germain. Dur la France profonde, persuadé que j'étais que la fin de l'univers civilisé se situait aux alentours de la Garennes-Colombes. Philippe, André et Louis-Marie, trois pour le prix d'un, la complète de Silmarils. Une poignée de mètres carrés propres sur eux, une banlieue clean, la machine à café et le grand frère Bull à vue de moniteur. Leur décor au quotidien est brossé. La saga silmarilienne s'ouvre fin 87 avec Manhattan Dealers, une grande bastonnerie anti-blanche dans une ligne (de poudre) allant de Double Dragon à Karate Champ. Louis-Marie Rocques se fout la seringue dans l'oeil: le jeu n'aura ni la furia jouissive du premier, ni la pêche blitzée du second. Il se livrera, lui qui nous



MADSHOW

avait tous envoyés en l'air avec l'Aigle d'or, à une auto-critique fair-play en diable. Le gros bonnet accepte de porter le chapeau. Au moment où tout le monde réalisait que personne ne

savait tout faire, il se la joua en solo, à l'ancienne, sans graphiste ni musicien. De l'histoire ancienne, n'y revenons plus. Le présent, ce sont les galères, les petites barques plutôt, de la micro-entreprise cellulaire. Concilier la beauté, l'intelligence et son petit ego, mais faire du chiffre qui qu'il arrive et rester dans la course à côté des gros. «On essaye de se raccrocher à un marché potentiel connu pour faire des chiffres de vente qui ne seront pas ou le maximum ou le minimum». Philippe Plas, le programmeur de la version PC de Manhattan, sera sans doute le plus philosophe, le plus cynique peut-être, le plus lucide en tout cas. «Je donne toujours cet exemple: d'un côté il y a Bergman et Fellini, de l'autre côté il y a Lucas et Spielberg. L'un n'est pas plus mauvais que l'autre... Je crois qu'on peut même faire la différence entre Rambo et Indiana Jones. Il y en a un qui est relativement primaire, il y en a un autre qui n'a pas de prétentions intellectuelles mais qui reste à peu près cohérent». La différence entre le racolage et la séduction...



MANHATTAN DEALERS

Alors on suit les traces des valeurs sûres, en gardant un pied léger sur le champignon de la création. Le public n'apprécie pas toujours les cellules grises retournées à l'état sauvage. L'autre présent, c'est Mad Show. Quatre jeux d'arcade liés par une



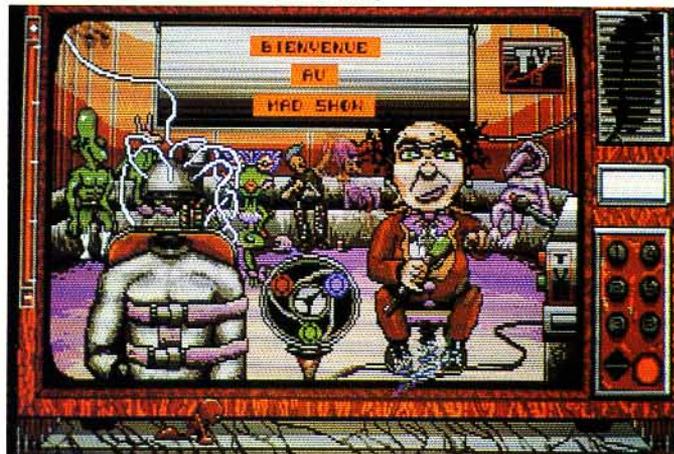
SILMARILS au complet

sauce aux relents de satire ludico-télévisuelle glauque et destroy. Trop vert et trop kistch pour s'en lécher les doigts jusqu'au moignon ou crever l'audimat des étalages. Il faudrait pourtant avoir perdu tous ses dixièmes pour ne pas y voir les brillants prémices d'un futur paf micro ou du moins une jolie petite gueule d'atmosphère. André Rocques, le frangin à l'autre, s'est livré à une pittoresque démonstration d'animation de sprites sur différents plans, afin de donner une illusion de troisième dimension, une 2D

dessinés en premier seront recouverts par ceux placés devant). Simple, mais lent et pas très élégant algorithmiquement parlant. Technique du chef: réécrire la routine de manipulation des blocs en demandant de préciser le numéro du plan (premier, deuxième, quatrième dimension). Pour l'affichage du sprite, on vérifie-ra pour chaque pixel si rien ne se trouve déjà sur un plan plus proche. Si oui, le point est invisible, sinon il doit apparaître et on l'affiche. Beaucoup mieux sapé. L'arbre qui cache la forêt (fin de la parenthèse concession de la créativité débridée à la programmation conceptuelle). Ça manque encore d'ambition tout ça, de prétention surtout. Il est symptomatique pour un développeur de ne pas s'imaginer qu'il concocte forcément le meilleur jeu du monde. Targhan est sur sa rampe de lancement, mais on attend, sinon le méga-sof du siècle, du moins plus consistant que Manhattan Dealers. Les trois larrons évoquaient les fédérales aventures 3D de Sierra-On-Line, il faut en faire un crédo. Par ici les enfants, c'est le bon chemin. Abreuvez-vous du tout récent Leisure Suit Larry Goes Looking For Love, un joyau purement asta écrit par un Al Lowe déchainé. Prenez-en de la graine, et ne perdez pas de temps avant de vous décider à devenir géniaux...

François COULON

MADSHOW



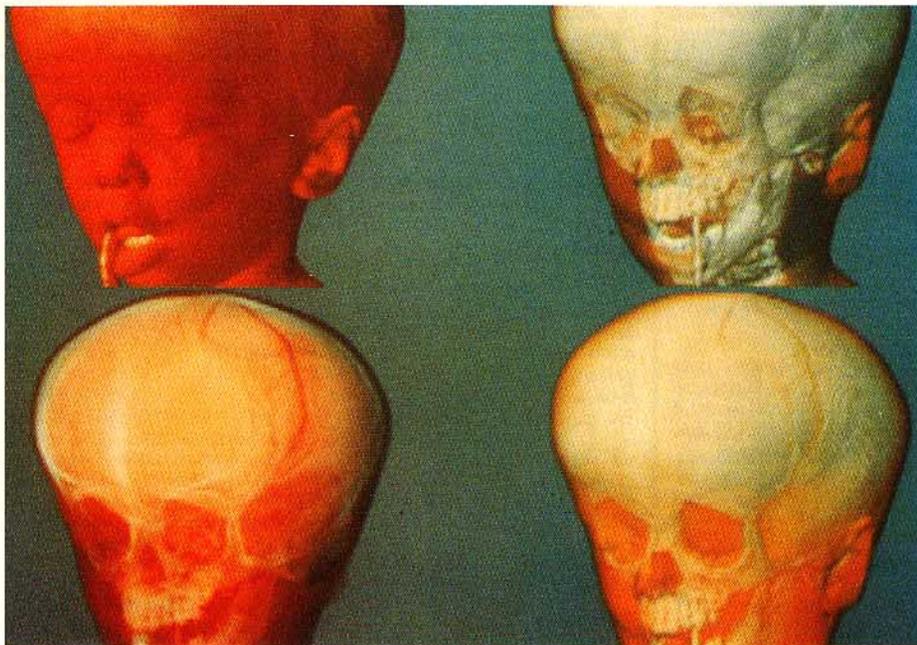
MADSHOW



Réveillez-vous, bonjour! Bientôt c'est IMAGINA. Du 8 au 11 février, à Monte Carlo. Je vais donc en profiter pour vous montrer de nouvelles images, en liberté, donc très belles. Important et nouveau, l'image de synthèse a traversé les murs de la connaissance technique et pénètre tous les domaines, artistiques, industriels, médias et même les derniers refuges ludiques. Alors, à Monte Carlo, des artistes de tous bords, de toutes nationalités, viendront présenter et expliquer leurs créations. Des supers techniciens seront présents pour parler des supers machines, à architecture parallèle, ou de systèmes de relations entre différentes bécane qui permettront d'accélérer les calculs et donc la fabrication des images. Si vous avez aimé LUXO JUNIOR, RED'S DREAM et TIN TOY, réjouissez-vous. Vous pourrez les voir en version intégrale et les revoir autant que vous le souhaitez, tous, et si vous êtes sages et bien introduits, rencontrer ceux qui nous préparent le grand choc des futurs programmes de télé,

LE MIROIR AUX ILLUSIONS

LE MIROIR AUX ILLUSIONS



CHILD'S HEAD (PIXAR)

avec l'apparition des présentateurs de synthèse. Bien mieux que MAX HEADROOM, qui n'est qu'une super supercherie. (Un acteur maquillé et costumé super raide, qui nous a fait planer pendant des mois. Son succès irrita si fort les spécialistes d'images de synthèse, qu'ils balancèrent le secret à la grande presse avide de démo-

FIREMON (AUTOMATED IMAGES)

litions en tous genres). Mais la progression vers un langage naturel ou simple s'accroît et il est possible d'espérer de grandes choses pour très bientôt. Grâce au «Gant magique» et au «Costume de données», inventés par le Californien Jaron LANIER, il sera possible d'approcher la notion de dialogue instinctif avec l'or-

dinateur. Mais vous, qui souhaitez aborder cette nouvelle forme d'expression artistique, vous ne serez pas déçus! Car vous pourrez vous entraîner au dessin animé grâce à l'INA et XCOM qui organiseront des stages d'initiation sur DAN, nouvelle bécane d'animation en 2D. Si vous voulez être inscrits, dépêchez-vous d'apprendre à dessiner, car ce sera réservé aux spécialistes du graphisme en mouvement. Qu'est ce qu'on dit à JOYSTICK Hebdo, hein?

- "Que t'aurais pu le dire plus tôt!
- Bon sang, qu'ils sont désagréables!..."



LE MIROIR AUX ILLUSIONS

ZOOM

RUBRIQUE DU JOYSTICK ENCHANTE

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

75 N°2001051
Vend Amstrad CPC 464 (vert), révision complète + 1 manette de jeux + nombreux jeux et livres. Environ 55 F jeux. Peut vendre séparément. Demander Usar. 187 Rue Verlingetrix. 75014 PARIS. Tel.: 45.43.97.37.

78 N°2000988
Vend CPC 6128. 1987 coul. avec logs. orig. + doc. discology 5, DBAS2 + jeux : Titan, F15, Gunship, Tardt Echecs. Prix : 6000 F. Ninja II, Ikari, Cyberoid I/II, Golf etc... nombreux DK vierges + livres. DUMOULIN C. 7 Sq. Providence. Tel.: 34.83.09.38.

83 N°2001011
Vend Amstrad CPC 664 + moniteur couleur + 1 Joystick + de nombreux jeux, disks, livres + cordon K7 + jeux K7. Le tout : 3000 F. Demander FABRESSE David. 6 Rue Pierre Marie Curie. 83240 CAVALAIRE S/MER. Tel.: 94.64.18.70. (après 18h).

88 N°2001028
Vend cause nouvel ach. envisagé. Amstrad 464 coul. + nombreux jeux ainsi que cassettes vierges + magazines + Joystick (acheter en Nov. 88). Demander LEBRUN Florian pour adresse et prix. Dams aux Bois. 88330 CHATEL S/ MOSELLE. Tel.: 39.82.62.71. (ap. 19h).

91 N°2001050
Vend CPC 464 + Joystick + moniteur couleur + nombreux jeux + nombreuses revues. Prix : 2500 F. LEVY Ludovic. 37 Avenue du Général de Gaulle. 91260 JUVISY S/JORGE. Tel.: 69.21.64.66.

94 N°2001016
Vend moniteur monochrome Amstrad 6128. Prix : 700 F. (peu servie). Mr. COMBETTES Sébastien. 29 Avenue de Joinville. 94130 NOGENT S/MARNE.

95 N°2001035
Vend CPC 6128 couleur + jeux + Joystick (t.b.e.). Prix : 2700 F (à débattre). Demander GALLET Yann. 12 Rue Henry Dunant. 95580 ANDILLY. Tel.: 34.16.69.30. Urgent.

ATARI

CONTACT

44 N°2001036
Vous rechercher un Club pour traiter tout ce qui vous préoccupe (Softs, progrs, promos, bidles). Hards & Softs, prêts de matériels etc...). Alors contacter le Club "Scrolling & Training". Ludwig. 81 Rue des Coteaux. 44340 BOUGUENNAIS. Tel.: 40.65.66.62.

57 N°2000995
520 ST DF, cherche contact pour échanges, trucs, astuces et logiciels en tout genre. Possède nouveautés. (Débutant accepté). BONA Raphaël. 3 Chemin de Ramonville. 57120 ROMBAS. Tel.: 87.67.12.76.

63 N°2001046
Cherche contacts sur ST pour échanges. Possède news et utilitaires. Envoyer liste à ALARY Laurent. Résidence des 2 Avenues. 48bis Avenue Edouard Michelin. 63000 CLERMONT-FERRAND.

92 N°2001026
Salut! Je possède un 520 ST et je sou-

haite faire des échanges avec des types sympas (j'attends vos lettres avec vos listes). Réponse assurée. HARPOULTIAN Cyril. 1 Avenue Diderot. 92330 SCEAUX. Salut Kollog's).

ECHANGE

21 N°2001015
Echange news. Envoyez vos listes très rapidement. Possède : Super Hang-On, 1943, Pacmania, Turbo Cup... Ecrire à MICHELON Guillaume. Rue St Joseph de Cluny. 21170 ST JEAN DE LOSNE. Tel.: 80.29.12.32. Tchao!

31 N°2001044
1040 ST. Cherche contacts pour échanges de toutes sortes : jeux musique et autres softs. Envoyez vos listes. Réponse assurée à FRUTOS Stéphanes. 5 Rue Rivals. 31000 TOULOUSE.

76 N°2001012
Echange news sur ST. Possède Purple S. Day, Crazy Cars II, Baal, Night Hunter, Technocop, Menace, Ghost N'Goblins. Contactez-moi : FLAMBARDE Frédéric. 9 Allée Manouchian. Les Essarts. 76530 GRAND COURONNE. Tel.: 35.67.70.69.

VENTE

41 N°2000939
Vend cause chômage : 520 ST DF + très nombreuses news + Joys. + port : 3799 F/garantie ou les news seuls, DK et port compris. : nombreux logs. : 799 F + nbrx. logs. : 1399 F. HERNANDEZ Fabrice. 1 Rue Saulnerie. 41100 VENDOME. Tel.: 54.72.27.87. Urgent.

75 N°2001025
Vend Atari 1040 STF + moniteur CM6801 Philips (les deux sous garantie) + logiciels + Joysticks + doc. Prix : 5500 F. CASTELOT Jérôme. 117 Rue de la Convention. 75015 PARIS. Tel.: 45.57.93.79. (après 18h).

92 N°2001030
Vend Atari ST 1040 sans souris avec 4 jeux originaux. Prix : 3800 F. COUSSON J. Sébastien. Tel.: 46.03.11.90.

COMMODORE

CONTACT

54 N°2001007
Recherche programmes éducatifs, utilitaires ainsi que schéma, pour liaison imprimante centronic sur C64. SOUILLIE Régis. 1 La Houblonnière. DAMMARTIN LES TOUL. 54200 TOUL. Tel.: 83.43.38.21. (après 20h).

ECHANGE

69 N°2000997
C64 K7 échange jeux. (Je dispose de BCP de news). Mr. LAGRANGE Patrick. 104 Bis Bld. Pinel. 69003 LYON. Réponse assurée 100%. Tel.: 72.33.73.40.

93 N°2001023
Cherche contacts sérieux sur C64 pour échanger jeux & trucs & pokes etc... sur disk. Réponse assurée. PERRIER Laurent. 75 Rue Maurice Grandcoing. Log. 107. 93430 VILLETANEUSE.

VENTE

57 N°2001031
Vend C64 péritel + moniteur couleur + 1541 + lecteur K7 + 2 Joysticks + nombreux jeux + utilitaires. (Geos, Newsroom) + livres + Tilts 18/50 prix : 3800 F. WRONECKI Marek. 9 Allée Gaston Vin-

cent. 57100 THIONVILLE. Tel.: 82.88.50.58.

69 N°2000996
Vend C64 + 1541 (news) + 1531 + Power Cartridge + très nombreux jeux + boîte de rangement + revues + Joystick. Le tout 3600 F. (En cadeau une Télé Couleur Sharp). Demander GIROD Richard. 18 Rue D'Anjou. 69330 MEYZIEU. Tel.: 78.31.51.88. (après 18h).

80 N°2001000
Vend jeux originaux K7 C64. Echange également ces jeux contre d'autres. Envoyer liste sur demande. CIRIER Pascal. Route Nationale. St-Maxent. 80140 OISEMONT. Tel.: 22.28.50.43.

SPECTRUM

VENTE

77 N°2001029
Vend séparément Spectrum 128K + 2 Joys. + cables + man. (En cadeau pour mon acheteur 2 jeux, le tout neuf 02/87). Prix : 1000 F. Nbrx. jeux (Wolf Robocop...). Entre 35 et 100 F. GUTOT Jacky. A Av. Fontaine Douce. 77450 ESBLY. Tel.: 60.04.53.69. (ap.18h).

93 N°2001049
Vend ZX Spectrum + 2, (très bon état). Nombreux jeux + manuel + Joystick + lect. cassette integ. Valeur : 3000 F. Vendu : 1200 F. DEGARDIN Ludovic. 17 Rue Roger Gibrat. 93700 DRANCY. Tel.: 48.31.73.37.

THOMSON

ACHAT

10 N°2001018
Achète le listing de "Joystick-Breaker". Traduit en basic. 512 Microsoft pour Thomson. Au prix de 10 F. COFFINET Frédéric. 76 Avenue Diderot Prolongée. 10100 ROMILLY S/SEINE.

ECHANGE

57 N°2001006
Echanges nombreux jeux dont : Educatifs. (Roadkiller, Les Cavernes de Thénebe...). Envoyez-moi vos listes à l'adresse suivante : BALDAZZI Sylvain. 10 Avenue St-Jean le Konacker. 57240 KNUTANGE. Tel.: 82.85.20.02. (après 17h).

VENTE

78 N°2001024
Vend Thomson MO5, 2 Joysticks, lecteur cassette, manuel, + nombreux jeux : (l'Aigle d'Or, 5ème Axa, Eliminator etc...). Prix : 1000 F. BRENNER Frédéric. 16 Avenue Image Notre Dame. 78450 VILLEPREUX. Tel.: 34.62.25.59. (après 17h).

91 N°2001005
Vend TO9 + moni. coul. + lec. + K7 + 2 man. + souris + nombreux jeux + DK init. basic + util. paragraphe + multidos + nombreux disks vierges 3 1/2 + imprim. Thomson. Prix : 9000 F. MENET Stéphane. 2 Rue Masséna. 91350 GRIGNY. Tel.: 69.06.47.81. (ap.19h).

95 N°2001027
Vend ordinateur Thomson avec lecteur de cassette + Joystick + nombreux jeux. (Green Beret, Arkanoid...) + programmes. Prix : 1300 F à débattre. AFFANE

Mohamed. 15 Avenue Joliot Curie. 95140 GARGES LES GONESSE.

AUTRES

CONTACT

30 N°2001020
Cherche contacts MSX1 et 2 disks ou K7. Digits, dessins, programmes basic, trucs, solutions, pokes. Envoyer liste. Réponse assurée. Ecrire à BEZON Philippe. 688 Rue du Scarabée Courbesac. 30000 NIMES.

VENTE

19 N°2001002
Vend logiciels MSX1 VG8020 Philips. Vend aussi 1 livre de jeux à programmer. Prix et liste. S'adressant à LAGNOUX Olivier. Le Pourchet. 19000 TULLE.

21 N°2001048
Vend logiciels pour tout types de computer disq et K7. A des prix réduit. Contactez Le Club Computer et appelez Thierry. Tel.: 80.21.25.14.

36 N°2001033
Vend MSX VG8020 + lecteur de disks + moniteur couleur + nombreux logiciels + livre. Prix : 2500 F. Contacter PINAULT Fabrice. 63 Avenue Pasteur. 36210 CHABRIS. Tel.: 54.40.03.86. (après 19h).

57 N°2000998
Vend boîte à rythmes Yamaha RX 17, cause j'ai gagné. A vendre 2500 F. Prix normal 3300 F. Pour tout renseignement contacter ROSSBACH Jean-François. 48 Rue Balzac. 57600 FORBACH. Tel.: 87.87.58.45.

57 N°2001038
Vend boîte à rythmes Yamaha Rx 17. Vend Amstrad 6128 mono + nombreux jeux + nbrx. disks. Vend sega + jeux : 650 F. Bte. à rythmes : 2500 F. Val. : 3300 F. Amstrad : 2500 F. Ach. Amiga 500. (Prix à débattre). ROSSBACH J.F. 48 Rue Balzac. Tel.: 87.87.58.45.

75 N°2000965
Vend Console Sega + Mega Joystick + jeux : (Outrun, World GP, Enduro Racer, F16 Fighter, Hang On). Valeur : 2200 F. Vendu : 1200 F. PETIT Marc. 27 Rue des Dames. 75017 PARIS. Tel.: 42.93.32.62. (après 20h).

75 N°2000999
Vend console sega encore garantie 10 mois. Excellent état + Light Phaser + nombreux jeux dont, My Hero, Wonder Boy II, Zillion, Gangster Town, Secret Command etc... Le tout pour 1190 Frs. Demander Grégoire. Tel.: 48.22.88.20.

75 N°2001047
Vend ensemble complet Texas II, 99/4A : console, synthétiseur, super sketch, nombreuses cartouches et cassettes etc... Valeur achat 15000 F. Vendu 6000 F. Liste sur demande à CUVELLARD Bruno. 83 Rue Baudricourt. 75013 PARIS.

87 N°2001039
Vend Console Nintendo + Super Mario Bros + 2 Manettes + Pistolet + Duck Hunt. Le tout pour 1500 F. Prix d'origine : 1650 F. Contacter DORME Guillaume. 15 Rue de l'Observatoire. 87000 LIMOGES. Tel.: 55.34.28.00. (A n'importe quelle heure). Urgent!

abonnez VOUS !

40^F D'ECONOMIE

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

TOUTES VOS
P.A.*
GRATUITES

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

* Valable aussi pour nos anciens abonnés.

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

BULLETIN D'ABONNEMENT

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

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

NOM
PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL VILLE
AGE ORDINATEUR SIGNATURE

