



JOYSTICK

HEBDO

N° 15 • 15 FEVRIER 1989 L'HEBDO DES JEUX MICRO INFORMATIQUE

JEUX... CRACK

72 POKES
TRUCS
ASTUCES
VIES INFINIES

ZOOM
BARBARIAN II

BIO CHALLENGE - CYBERMIND - LED
STORM - SPITTING IMAGE - REX -
CUSTODIAN - LAST DUEL - ALIEN
LEGION - WEC LE MANS - PARANOIA -
DOUBLE DRAGON - HUMAN KILLING
MACHINE - ELIMINATOR

GAGNEZ
UN ATARI ST
CHAQUE SEMAINE SUR FR3

TEENAGE QUEEN

EN POSTER A L'INTERIEUR
Certains l'aiment chaud !

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

TEENAGE



Queen

© 1988

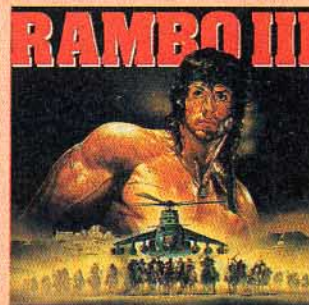


T 2788 - 15 - 10,00 F



3792788010001 00150

DOSSIER
RAMBO III
INVULNERABLE



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.
dans l'émission DREVET VEND LA MÈCHE

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

Les votes se précisent et, après un premier dépouillement, voici, par catégorie, les jeux retenus

VOUS DEVEZ TOUS VOTER

Mes jeux préférés sont :

- | | | | | |
|--|---|--|--|---|
| 1. ARCADE
<input type="checkbox"/> ARKANOID
<input type="checkbox"/> OPERATION WOLF
<input type="checkbox"/> THUNDERBLADE
<input type="checkbox"/> DOUBLE DRAGON | 2. AVENTURE
<input type="checkbox"/> EXPLORA
<input type="checkbox"/> ELITE
<input type="checkbox"/> CAPTAIN BLOOD
<input type="checkbox"/> MOTVILLE MANOR | 3. ACTION
<input type="checkbox"/> DRAGON NINJA
<input type="checkbox"/> TIGER ROAD
<input type="checkbox"/> R.TYPE
<input type="checkbox"/> BARBARIAN | 4. ROLE
<input type="checkbox"/> King's Quest
<input type="checkbox"/> DUNGEON MASTER
<input type="checkbox"/> HEROES OF THE LANCE
<input type="checkbox"/> BARD'S TALE | 5. GRAPHISME
<input type="checkbox"/> TEENAGE QUEEN
<input type="checkbox"/> EXPLORA
<input type="checkbox"/> QUETE OISEAU DU TEMPS
<input type="checkbox"/> ROCKET RANGER |
| 6. MUSIQUE
<input type="checkbox"/> TURBO CUP
<input type="checkbox"/> CAPTAIN BLOOD
<input type="checkbox"/> QUETE OISEAU DU TEMPS
<input type="checkbox"/> GOLDRUNNER | 7. SIMULATION
<input type="checkbox"/> FALCON
<input type="checkbox"/> F.18
<input type="checkbox"/> GUNSHIP
<input type="checkbox"/> TURBO CUP | 8. REFLEXION
<input type="checkbox"/> PSION CHESS
<input type="checkbox"/> BATTLE CHESS
<input type="checkbox"/> SCRABBLE
<input type="checkbox"/> SENTINEL | 9. SPORTS
<input type="checkbox"/> TURBO CUP
<input type="checkbox"/> CRAZY CARS
<input type="checkbox"/> SUMMER GAMES II
<input type="checkbox"/> LEADER BOARD | 10. ADAPTATION
<input type="checkbox"/> TINTIN
<input type="checkbox"/> ROBOCOP
<input type="checkbox"/> BATMAN
<input type="checkbox"/> LES RIPOUX |

NOM : _____

PRENOM : _____

ADRESSE : _____

CP : _____ VILLE _____

AGE : _____ ORDINATEUR _____

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

SOMMAIRE

N°15 du 15 février 1989

4 ZOOM

Toutes les News...

7 Comment gagner un ATARI ST

14 JEUX

25 K7 de David Halliday à gagner

15 ZE ROCKIN' ZOYSTICK

La nouvelle rubrique de GBD

16 J'APPRENDS

JOYSTICK en Kit : le programme basic du générateur de sprites

18 LE KO de la semaine

The Initializer sur ATARI ST

20 JEUX... CRACK...!

Trucs, astuces, pokes

24 DOSSIER

RAMBO III INVULNERABLE

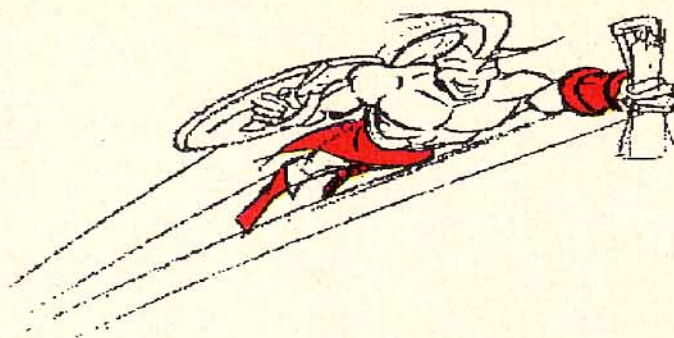
28 JOYSTICK SECOURS

Toutes vos questions et réponses à vos problèmes concernant les jeux

30 J'ANNONCE

Vos P.A. classées

Ce numéro a été tiré à 62 000 exemplaires



Hello....

Ca y est....Ca chauffe très fort pour le Palmarès des Jeux sur Micro . Un premier dépouillement des votes a été fait, laissant seulement quatre jeux par catégorie.

Rien n'est encore joué, mais...mais, ce que l'on ressent tout d'abord en voyant vos choix, c'est que vous souhaitez récompenser la qualité. C'est la dernière ligne droite:

IL FAUT QUE TOUS NOS LECTEURS VOTENT

Alors, découpez, ou recopiez le bulletin de la page de gauche, et cochez votre Jeu favori.

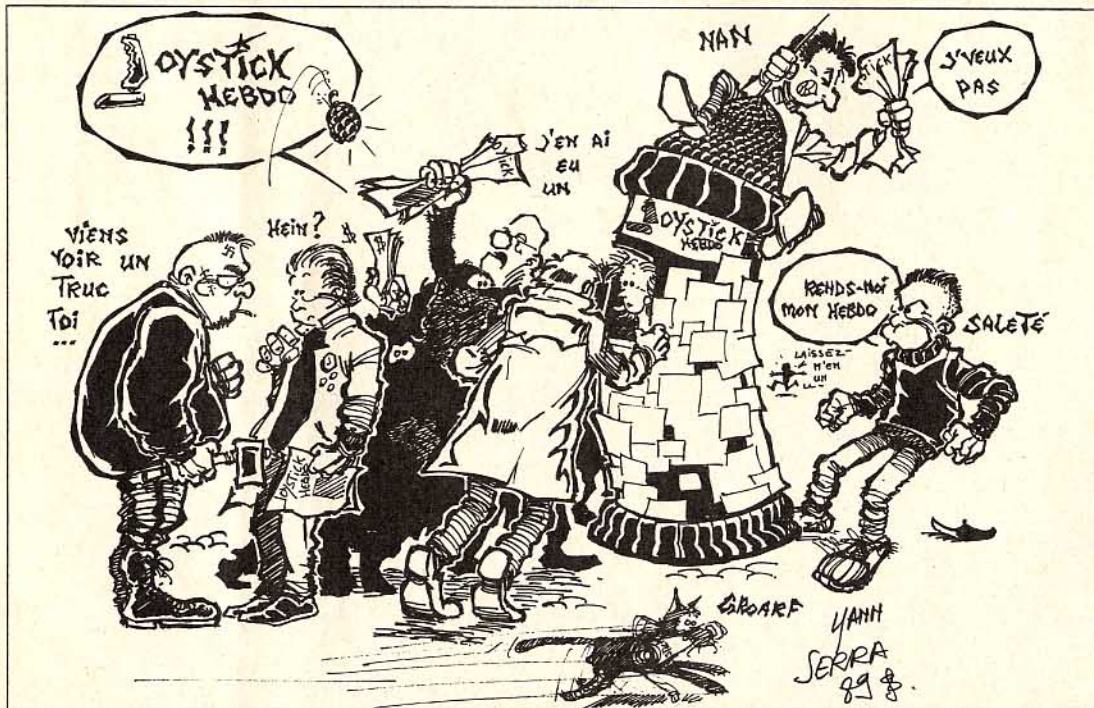
Viiiiiiiite...il ne reste que quelques jours

TEENAGE QUEEN nous a éclaté la tête par son graphisme, et cette semaine, nous lui avons fait une petite place, près de notre coeur, au centre du journal.

Sortez les punaises, les agrapheuses... C'est pour votre chambre.

Vie Infinie à tous Joy's Team

CE NUMERO COMPORTE UN POSTER
NON FOLIOTE EN PAGES CENTRALES



VOUS ETES SUPERS...

Continuez à nous envoyer vos dessins

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.

ZOOM

BARBARIAN II

C'était déjà dur de s'y retrouver entre le BARBARIAN de PSYGNOSIS et celui de PALACE; et v'la t'y pas qu'ils nous sortent le deuxième du nom! Mais qui? Ben, euh...PALACE! Surtout que le plus drôle c'est que PSY vient d'annoncer qu'ils allaient eux aussi sortir la suite du leur! Mais revenons à nos moutons, ou plutôt, nos peau de mouton au vu de l'animal, euh, du mec à l'air abruti qui vient de s'afficher sur mon écran! J'vous raconte pas la taille de la hanche, pardon, de la hache qu'il tient dans la pogne! Zzzz...zz, le chargement est très long, surtout que le jeu tient sur...trois disquettes! Ecran noir. Paf! Je dois rêver, une créature de rêve vient de s'allumer sur mon écran, non, de m'allumer sur



LE CHAUD-SHOW
DE LA
SEMAINE

mon crane! Et c'est pas fini, une voix terrifiante vient rugir un «welcome» caveurneux! Puis termine par «Choose you're warriors», ce qui me permet de me rendre compte, que l'autre naze avec sa hache est là lui aussi! Sans hésiter, j'incline mon bouton de joie du côté de la charmante donzelle! Sur-

tout qu'avec les poumons qu'elle a, elle ne peut que remporter cette turlutte, pardon, cette dure lutte! Zzzz...«INSERT DISK 2'...zz, pfff, c'est vraiment long, remarquez, comme dit le proverbe et surtout nombre de copines, plus c'est long, plus c'est bon! Ca y est il est chargé, et le jeu commence tout de suite.

C'est comme BARBARIAN I, mais en nettement plus beau! A peine notre hégérie est téléportée sur une planète zarbi, qu'un stre-mon débarque! Empatouillé dans les combinaisons du joystick, j'ai pas le temps de réagir! C'est une sorte de dragon vert avec une tronche de cake moisie, son cou se tord, sa bouche s'ouvre, et il bouffe, SCRONTCH!!! la tête de ma nana dans une giclée de sang! Gonflé le mec! «PRESS FIRE», cette fois pas de quartier, je lève le joystick, j'appuie sur le bouton FIRE, l'épée de ma copine fend l'air, et, TCHAC! Dans la tête, bien fait! Fallait pas me chercher, sans perdre une seconde, je baisse le joystick, re-TCHAC! Dans la cuisse! Putain, il est coriace, une vraie tête de mort! Tant pis pour



lui, je continue! Au bout d'une dizaine de coup, il pousse un hurlement déchirant et disparaît dans un nuage verdâtre! Pfiouh! Je suis en sueur! Cela s'annonce plus difficile que je ne pensait! Je pars en courant, saute une coulée de lave et disparaît dans une caverne. Je commence à me demander où je vais réparaître! Dans un décors presque identique, mais c'est le stre-mon qui a changé, c'est maintenant, une sorte d'autruche mais sans plumes, qui me donne des grand coup de becs dans la gueule! J'agite frénétiquement mon baton de joie, mais rien n'y fait, m'a dulcinée s'écroule dans un hurlement à fendre le coeur de l'homme de fer! Tout est génial dans ce jeu, les monster sont vraiment très variés et superbes. Dans le premier niveau l'on rencontre un barbare gigantesque, si vous trouvez la bonne combinaison du joystick, vous le décapitez et verrez se tête rebondir sur le sol! Le graphisme est très sympa mais pas extraordinaire, sauf les monstres et les personnages qui sont très bien dessinés. Il y a six niveaux d'une vingtaine de tableaux chacun. Je souhaite bien du plaisir à ceux qui iront jusqu'au bout car ils ne sont pas arrivés! Pour passer d'un niveau à un autre, il faut ramasser toutes les boules noires du niveau. L'animation est un tout petit peu saccadée mais reste acceptable, et puis on est



tellement pris par le jeu qu'on ne le remarque même pas. Les sons digitalisés, présents pendant

STONE de chez PALACE de nous l'avoir apporté avec autant de gentillesse (message perso: hi Pete,

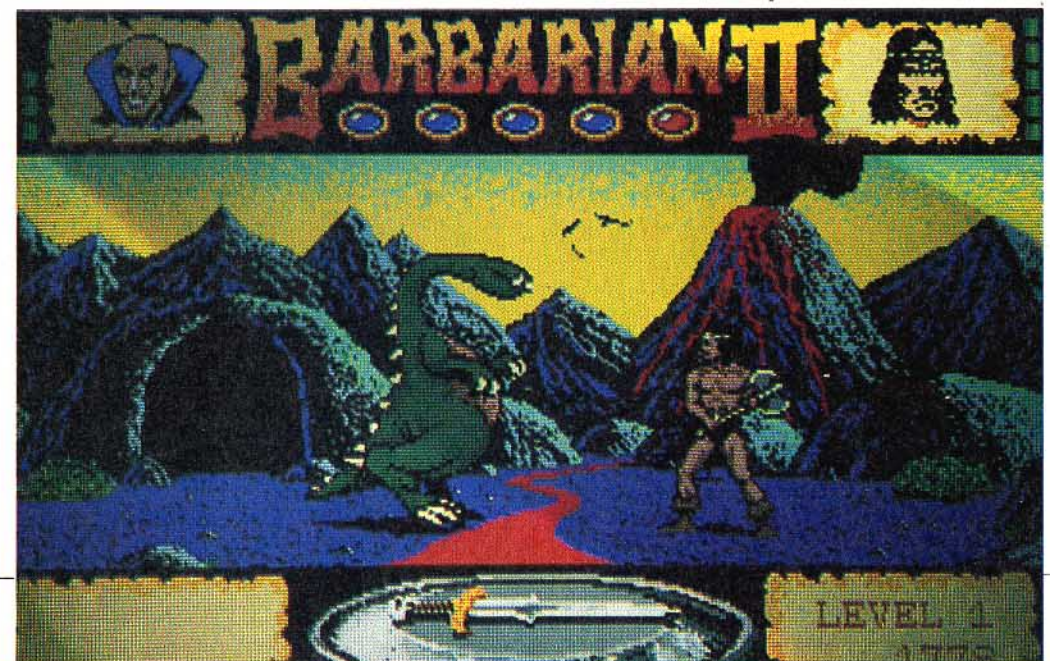
ravigote! See you soon and thanks, for barbarian!), et surtout de nous avoir montré la version classée X, de Barbarian, dont nous vous montrons les photos en exclusivité mondiale! Allez les jeunes, à vos petits batons de joie, jouez vous un petit air de BEETHOVEN et si vous voulez mourir moins bêtes, courez acheter ce soft génial.



tout le jeu sont vraiment sympas et fort bien venus. On remercie Pete

next time, we'll invite you at a french restaurant to taste une tête de veau

Car, rien que le bout des seins de Maria WHITAKER, ça vaut le déplacement...



TIMBER

BIO CHALLENGE

Jamais le premier soft d'un nouvel éditeur n'a fait autant de bruit que BIO CHALLENGE! Tout les journaux de micro en avaient fait la une avant même que la moindre démo ne soit prête! Seules quelques images et bribes d'animations montraient le haut niveau technique de DELPHINE SOFTWARE, branche micro d'une maison de disque. Autant dire tout de suite que la maison mère leur a donné les moyens de réussir, pépette pocket! Bon, vous avez au moins tous vu une, voire deux et éventuellement trois images, les jours fastes, donc je vous ferais pas un speech sur la beauté du graphisme, que c'est beau, que c'est zôli, agh que je t'aime! Bref je vais plutôt vous parler de ce que vous n'avez pas encore et encore vu: le scrolling. Eh bien, il est nul, c'est une vraie chérie, c'est saccadé comme mon premier programme basic sur ZX-81, c'est aussi lent qu'un escargot sur une lame de ra-



différence! Musicalement c'est génial, mais au niveau de la qualité sonore y a énormément de souffle, et le morceau est assez court. La musique de TURBO CUP (le must en son digit) qui fait genre 3 mn et des poussières sans souffle est supérieure! Mais bon, passons, après le générique, quand on lance le jeu, un visage de mec en trois dimension annonce dans une voix digit parfaite: «You start for level 1» et son visage se décompose en fractale pour se reformer par dessus les vecteurs, casqué! c'est époustouffant, y a pas un pixel qui déconne! Le jeu en lui même est très sympa, car il ne s'agit pas de tirer comme une brute sur tout ce qui bouge, pour la simple et bonne raison que vous n'avez pas d'armes! Vous devez monter sur des plateformes, et sauter dessus pour qu'elles tombent, et si possible sur les aliens qui vous entourent, comme ça vous marquez des tonnes de points! Le saut périlleux du robot est proprement dé-mo-ni-aque! On dirait un dessin animé! Vous devez ramasser des objets et les amener à une sorte de lampe à plasma pour passer au niveau supérieur. Il y a six niveaux entrecoupés de tests. Pour les tests, vous faites face à un stre-



mon, à chaque fois différent, et quand vous sautez en l'air, votre robot se recroqueville et vous pouvez tirer au laser. Une fois le monstre détruit, vous passez au niveau supérieur. Tout est parfait dans ce soft, y a rien à dire, cela va être certainement le plus gros hit de l'année, en

tout cas, avec BATMAN, c'est techniquement, le meilleur soft que j'ai jamais vu...

Ed. DELPHINE SOFTWARE

disponible : ST
Testé sur ST



6

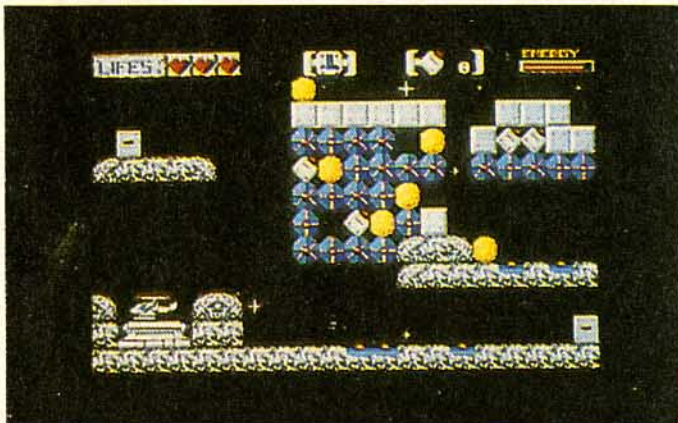
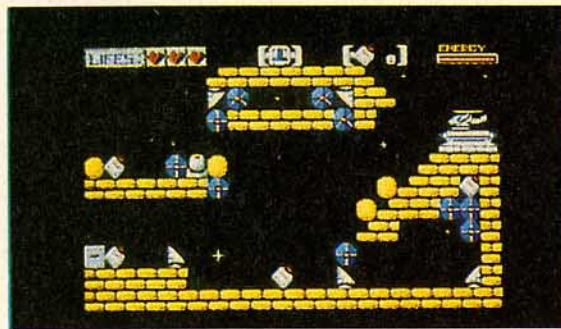
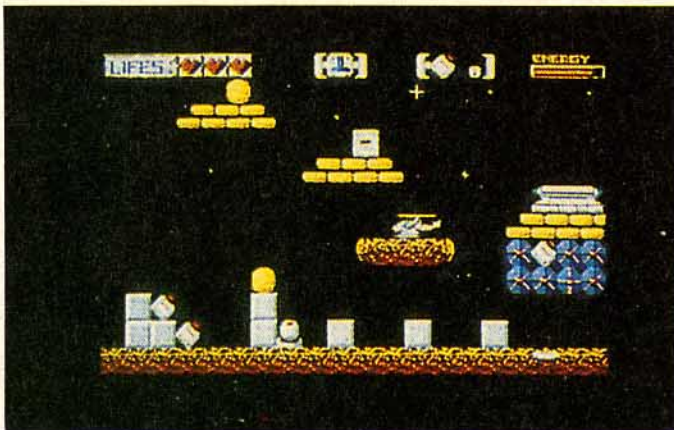
soir! Hé c'est pas vrai, euh, c'est pas vrai, nah! En fait, comme on pouvait s'y attendre, c'est fluide comme de l'huile LESIEUR et rapide comme une crêpe grand-mère qui tombe du quinzième étage! Le générique, je ne vous en parle même pas! Ca commence par un mec allongé, qui tout d'un coup se transforme en robot, mais c'est tellement bien fait, que TRON à coté, c'est du pipi de chat! Alors, bien sûr, la fameuse musique digitalisée en quatre voix? J'ai pas remarqué la



CYBERMIND

Le dernier soft d'UBI m'a énormément surpris! Contrairement à ce que je croyais en chargeant le soft, ce n'est pas un jeu d'arcade, mais un casse tête! Je vous explique: vous pilotez un hélicoptère, jusque là rien d'extraordinaire, mais, vous devez ramasser des disquettes pour pouvoir atterrir à votre base et ainsi passer au tableau suivant. Seulement voilà, pour pouvoir attraper les disquettes, il faut utiliser les objets présents dans le tableau, mais pas utiliser n'importe lesquels et

n'importe comment! Vos seules aides, le laser de votre hélico et son treuil qui permet de transporter des blocs de ciment. Pour l'instant, je suis bloqué au cinquième niveau mais j'espère bien m'en sortir! (Attends, attends, Joystick Hebdo t'envoie les vies infinies! NDLR) La difficulté des tableaux est progressive et c'est très bien, ni trop difficile, ni trop facile. La présentation est sympa, mais surtout, tous les sons sont digitalisés et c'est fabuleux. Le graphisme du jeu est loin de valoir ceux de PSYGNOSIS mais est très agréable et efficace tout en restant



simple. J'ai adoré ce jeu, on passe vraiment de bons moments avec, mais attention l'aspirine pour les accros! Enfin un jeu intelligent sans être un jeu d'aventure! On en redemande...

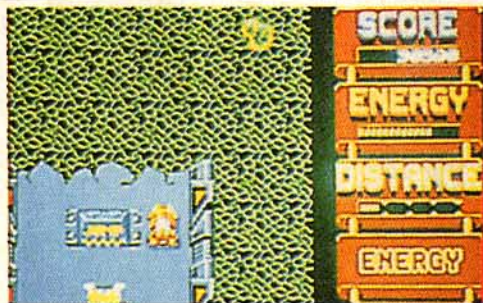
De quoi? de l'aspirine ou de l'aventure?

Ed. UBI SOFT

disponible : ST
Testé sur ST

LED STORM

Je suis sûr que presque personne ne connaît ce jeu. Eh bien c'est un tort, et le tort tue (ahahahahaha-haaaaahhhh!). Bon, primo, je n'ai pu tester que la version CBM de ce soft, mais la version CPC ne saurait tarder à venir. Donc pour les heureux possesseurs de CBM 64 et bien, vous allez vous en prendre plein la tronche pour pas un rond. En effet tout commence par la musique et là, les premières notes m'ont



saturation, et pour un fan de Deep Purple, ça fait du bien. Donc, déjà un point favorable pour ce jeu. La suite n'est pas mal non plus, puisque vous vous retrouvez au volant d'un transformeur (et non pas d'un transformiste!!!). En effet, votre voiture est au départ une voiture, normal pour une voiture, mais ensuite vous pourrez vous transformer en moto à deux roues, normal pour une moto. Bon, le but du jeu n'étant pas de se transformer, je vous explique donc ce que vous devrez faire: finir chaque course! Votre nombre de vie et le temps étant illimités vous pensez donc que ce sera un jeu d'enfant. Eh bien NON !! Vous avez oublié le carburant, et pour en avoir un peu, c'est pas évident. Vous devrez récupérer 6

jerrycans pour voir votre compteur de fuel se remplir un petit peu, donc, c'est très dur, la preuve, j'ai mis (comme c'est super) 2h30 avant de pouvoir passer le premier tableau... Dur métier que le nôtre, mais après c'est le délire, vous vous retrouvez dans le désert et là un tas de sauvages complètement allumés s'amuse à vous pousser et à vous faire culbuter dans tous les sens. Bonjour le niveau de difficulté du jeu... Heureusement, de temps en temps, une soucoupe volante passe et vous large trois options, qui

sont dans l'ordre et en partant de la gauche: de l'énergie, un bouclier, et des points. Voilà, sinon que vous dire de plus, si ce n'est que le scrolling est différentiel sur deux plans et que les musiques (il y en a une dans la présentation, une au début du jeu, une pendant le jeu et qui change à chaque tableau) et une pour le tableau des scores, bonjour les mélomanes... Donc, je pourrais vous dire que si vous aimez les jeux durs, vous allez être gâtés...

Ed. CAPCOM

disponible : C64
Testé sur C64



étrangement rappelé Smoke on the water de Deep Purple, en fait c'est carrément le début de cette chanson, ils sont gonflés quand même, mais ça fait plaisir à entendre, surtout que le son de guitare électrique est génial, bien grasseyé avec plein de

SPITING IMAGE

Voilà un jeu qui est très original et vraiment drôle (du moins c'est que laisse présager la jaquette !). En effet, vous allez vous retrouver dans la peau d'un des grands de ce monde, vous avez le choix: Gorbatchov, Thatcher, Jean Paul 2 (le retour du fils du Jedi), Reagan, La y'a tola Grosminet et le président Botha. Vous avez donc l'embarras du choix parmi toutes ces tristes célébrités. Une fois votre dur choix effectué vous devrez vous battre contre un adversaire que vous aurez préalablement sélectionné. Puis ce sera une vraie baston de rue, chaque perso ayant ses points forts et bien sûr ses points faibles. Côté réalisation c'est correct, sans plus, les animations sont nombreuses et rigolotes, c'est rapide, et surtout c'est très coloré. D'ailleurs, si vous aviez suivi le DVLM, il y a de cela quelques semaines, vous auriez pu voir la version ST en action. C'est dans l'ensemble assez semblable. Je trouve person-



nelement que ce jeu n'est pas vraiment intéressant, en effet au bout de quelques parties, je me suis ennuyé comme un rat mort. Mais mon avis n'étant pas partagé par tout le monde (surtout sur ce jeu) je vous conseillerais donc de l'essayer avant de l'acheter.

Ed. DOMARK

disponible : CPC - C64 - ST
Testé sur CPC

REX

C'est quoi le titre déjà? REX! Ah oui, couché! et plus vite que ça!

Cela faisait une paye que je n'avais pas eu la joie de recevoir un jeu de chez Martech. Et pis c'matin v'la ty pas k'j'en r'çois un, vin diou !!! C'est avec plaisir que je vais vous raconter le scénario. Pour une fois il y a eu un effort de fait de ce coté là, puisque vous ne serez pas le libérateur de la terre, mais le dictateur interplanétaire, celui que vous avez détruit tant de fois auparavant. Personnellement je dois avouer que j'ai eu du mal à m'imaginer dans la peau du monstre vert, moi qui suis si

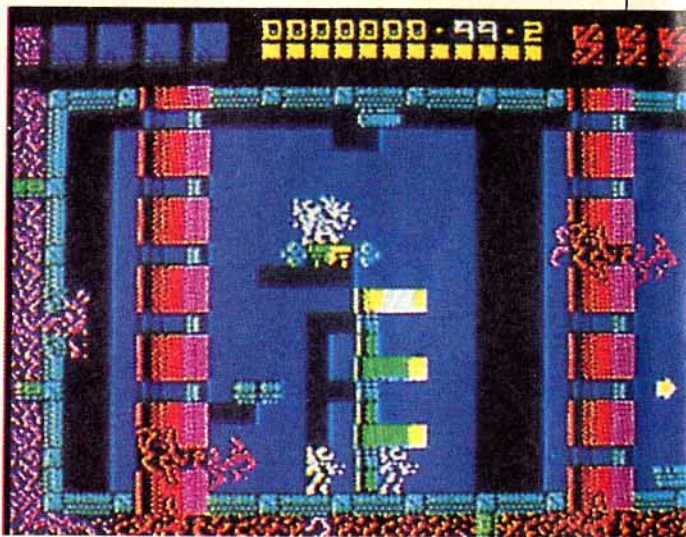


beau... et jaune à pois violets. Les gens de chez Martech ont vu Cybernoid, ça leur a plu (comme à tout le monde) et ils en ont fait une pâle imitation, lente, moche, et surtout lente.

Mais ce n'est pas le pire défaut de ce jeu, non, loin de là, le pire de tout c'est que c'est lent, affreusement lent. Un peu moins lent qu'Out Run mais lent tout de même. Pour ceux qui n'auraient pas compris, je répète que c'est lent et affreusement lent.

Ed. MARTECH

disponible : CPC
Testé sur CPC



INFOS PAS GENEES

APPLE

Contrairement à ce qui a pu être annoncé auparavant (chinois), Supercard pour Mac, n'est pas terminé et semble loin d'être au point. Ce qui laisse un sourire léger sur les lèvres du patron d'IC Products, société qui a mis au point Hypercard couleur sur Mac 2. Quant aux auteurs de Film Maker, édité par Arborescence, ils rigolent presque. Coup de pot pour eux, Supercard s'est retrouvé face au mur des lamentations dès qu'il a fallu créer une pile. Ce qui est plus qu'une paille dans le cas de ce type de soft. Le Mac SE 30 semble être la future bête de concours prévue chez Apple. Mais de toutes façons, ne rêvons pas, il coûtera entre 38 et 42000 francs. C'est cher? Alors espérons un peu avec le Mac plus qui sera lui aux alentours de 15000F, ce qui est plus proche de nos Atari et Amiga, mais ne fait pas tout à fait la même chose. Restent à guetter toutes les occasions qui ne vont pas manquer puisque la gamme Mac va changer, entraînant donc un désir pour certains de ces utilisateurs privilégiés de rester up to date. Au fait, voici les noms de code de certaines de ces machines: COBRA 2, Mac2 x hypergonfié; COLOMBO qui était autrefois JOHNATAN, qui n'a pas son Imper ni son cigare mais reste quand même accroché au 68030,

et a une filiation plutôt MAC2; FOUR SQUARE toujours sur la même bécane. Pour les écrans monochromes pissaux aux couleurs délavées, leur imagination est encore plus drôle, tellement que j'en ai oublié les noms de code.

Les lâcheurs

Commodore est présent au PC FORUM, Atari est au PC FORUM et AMSTRAD, au PC FORUM, il n'y a que ça. Plus ça va, moins ça va pour nos bécanes préférées, et l'on s'aperçoit que nos très chers constructeurs ont compris et appliqué le vieux principe, de faire ce qui se vend et non pas de vendre ce qu'il faut faire. Il vaut mieux vendre énormément en gagnant peu à chaque fois que vendre très cher à peu de gens. Méditez ça les mecs, et vous verrez que votre avenir informatique repasse par la brouette aux nombreux compatibles.

AMIGA

Selon des sources bien intentionnées, il y aurait eu plus de 300 développeurs Amiga à la conférence de Frankfurt. A mon avis, ils étaient venus consulter la documentation locale: Bier, Wurst und Schnapps. Le plus étonnant, ce qui me scie énormément, c'est le chiffre, annoncé par Commodore,

d'Amiga vendus dans le monde. Ouvrez les yeux! Plus de 1 MILLION de bécanes dont 680 000 en Europe. GLUPIII!

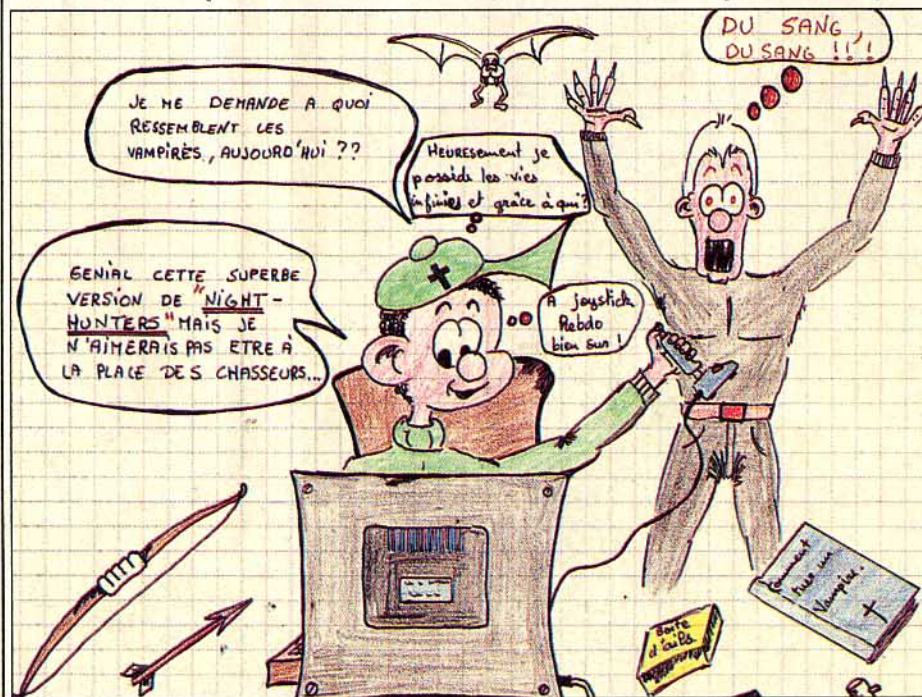
THOMSON

On le sait depuis longtemps, mais il arrive qu'on aie encore un peu d'espoir, mais voilà, il faut le constater, dans certains domaines, les industriels français se comportent comme des crétils à part entière. En ce qui concerne les ordinateurs familiaux, les français du milieu ont vraiment fait fort. Matra et Thomson par exemple. Beaucoup de bruits ont circulé à certains moments, laissant espérer une informatique familiale dirigée par des génies, mais hélas, le retour aux dures réalités fut plus que rapide. Après avoir été pris en otage par un plan informatique étrange, les mêmes se sont retrouvés collés devant des T07, M05, T08 et pour finir des T09, que les bons pères de familles ont associé, dans les pactés, au bon fonctionnement de leur frigo ou de la machine à laver. «Qu'est ce qu'elle utilise ta femme? - Je sais pas, elle m'en parle jamais!» Et forcément, banane, puisqu'il s'agit d'une branche!!! Donc pendant un moment, certains milieux bien informés, s'autorisaient à penser que THOMSON ferait alliance avec APPLE et nous construirait des bécanes Apple made in Camembertland. Que

nenni, messire, tudieu! Pas question de se faire mettre la technologie par ces ricains pourris par les chips jaunes. Et vian, ce fut reparti dans la connerie du style, je sais tout, alors je réinvente la roue! Moralité, au lieu d'avoir un standard international, nos petits français se sont mis à crachoter devant leur écran miteux, admirant des programmes éducatifs, dégueulés par des bons à nibe, nuls en communication et en ergonomie. Dernier sursaut d'espoir, il y a deux ans environ, quand d'autres milieux fort bien introduits ma foi, s'enhardissaient à imaginer une alliance entre THOMSON et ATARI, pour produire des 16 teubs, compatibles ST. Diantre, le fol, que me baillez vous là? La maladie était plus grave que les symptômes ne le laissent croire. En fait de ST grenouille, on a vu apparaître des compatibles PC. A mon avis, THOMSON Informatique, qui décidément n'a rien compris à la micro familiale, n'a rien compris non plus à la politique française. Et prenant le virage à gauche de 81 comme une règle à suivre à la lettre, a cru qu'il fallait faire des PC pour être agréable aux yeux du ministère des finances et décrocher ainsi quelques menues aides permettant d'aller encore plus loin dans la recherche d'un absolu, où rien ni personne ne viendrait les troubler. Pas même le doute.... R.I.P.

GRAND CONCOURS UBI SOFT - NIGHT HUNTER

Bon, alors que tous les chauves sourient... voici la réponse aux questions de ce superbe jeu d'UBI Soft



"NIGHT HUNTER"

Question N°1

Les 5 personnages figurant sur la page de présentation sont :

DRACULA - UNE FEMME - UN PRETRE - UN HOMME AVEC UN PIEU - UNE CHAUVESOURIS

Question N°2

Dracula se transforme en chauve souris et en loup-garou

Question N°3

Dracula doit ramasser 5 clefs et 3 parchemins par niveau

PSSST!!!

La rubrique de l'indiscrétion

LED STORM



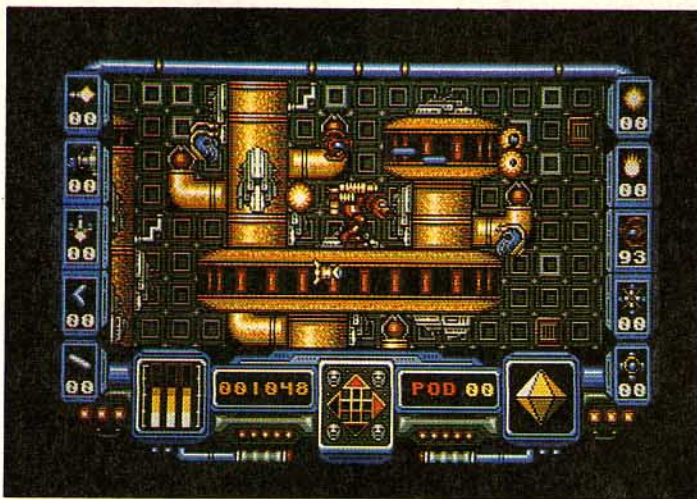
Les p'tits gars sur ST se souviennent peut-être d'un jeu nommé MAJOR MOTION, qui n'eut pas un terrible succès, mais fit parler de lui tant il y avait peu de softs sur leur machine chérie. Eh ben, j'ai le regret de dire que LED STORM en reprend l'idée, tout en étant quand même dix milliards de fois supérieur. Donc vous voyez votre voiture de guerre du dessus. Vous suivez une route parsemée d'embûches et d'ennemis peu recommandables. Les aspérités du terrain sont déjà assez embarrassantes mais vos compagnons de route sont eux aussi très agressifs. Le scrolling est correct, le graphisme est très sympa, l'effet quand la voiture saute d'un tremplin, est proprement génial! Un bon jeu d'arcade.



CUSTODIAN

Le HEWSON nouveau est arrivé. Les programmeurs de CYBERNOID, se sont remis au travail pour nous offrir ce sublime jeu d'arcade. C'est un mélange de CYBERNOID (logique!) et de BAAL (ouh!), cocktail détonnant, mais réussi. Les graphismes sont vraiment superbes et à la limite de la perfection en arcade 16-32 bits. Le scrolling

multi-directionnel ne souffre d'aucun reproche, c'est comme à l'armée, y a pas un pixel qui bronche! L'histoire est plutôt floue : vous êtes le gardien d'une chambre mortuaire, chargé de protéger les tombes nucléaires, de l'invasion des parasites suceurs! Etrange, non? En tout cas, niveau réalisation c'est parfait, surtout que la musique est faite par David WHITTAKER, oui, oui, le frère de miss barbare! Et, elle, est canon!



Mais non, pas la soeur, la musique! Niveau intérêt, à vous de juger, moi je trouve ça moyen!
A part la soeur...

LAST DUEL

Alors que dire de ce jeu, sinon que c'est l'exacte réplique de LED STORM, avec la même route, sans doute le même programmeur, d'ailleurs, vu le peu de différence entre les deux jeux! La seule, en



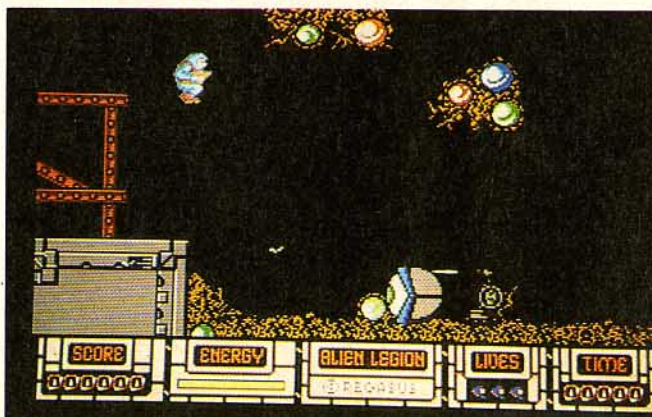
fait, c'est que la voiture devient un bloc de pixels difformes, que vous devez tirer sur tout ce qui bouge et qu'il y a des grands trous dans la route qui ont le don de m'énerver. Pour le graphisme et l'animation, reportez-vous au test de LED STORM, à part ça j'espère bien que se sera le LAST DUEL, car j'ai autre chose à glander que de tester ce pompage ridicule.
Au suivant!

AAAAAaaaaahhhh! Ben voilà un soft qu'il est génial! C'est un scrolling horizontal, comme tout descendant de GHOST'N GOBLINS qui se respecte, sauf que là, comme c'est la mode en



ce moment, cela se passe dans l'espace! Bref j'étais si mort de rire en combattant les premiers stre-mon que j'me suis dit: «Ce soft, c'est peut-être un futur chaud-show». Mais comme j'ai qu'une préversion, vous attendez encore pour connaître son scrolling fluide comme la farine francine et ses décors galactiquement funs. D'autant que y'a tellement de monstres différents qu'on se croirait dans un zoo vulcain! Spoke, au pied Spoke!

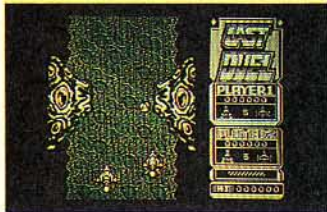
ALIEN LEGION



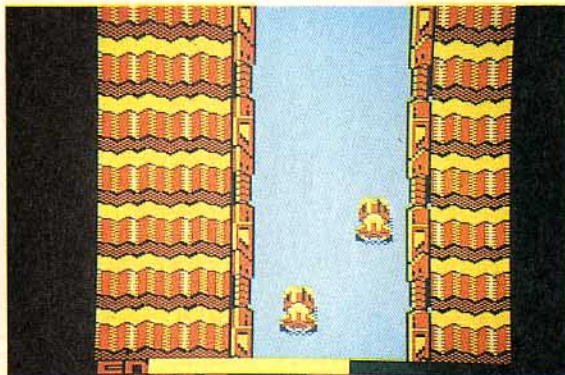
NEWS CPC

Quelle fut ma joie lorsque cette semaine L.N. d'U.S. Gold est passée pour nous montrer quelques previews. Alors que Cyril répétait sans cesse «J'suis vert !!!» devant les jeux ST, moi je me roulais par terre en suppliant L.N. de me prêter les disquettes, chose qu'elle ne voulut pas faire, et cela se comprend, je les aurais gardées pour moi !!! Donc voici un petit récapitulatif de ce que nos amis d'U.S vont distribuer à tout va dans les jours à venir. Commençons par ce qui ne saurait tarder à sortir :

C'est un shoot'em up très classe toujours en mode 1, et qui offre un possibilité de jouer a deux, c'est réalisé par Capcom/Go ! et ça sort fin Mars.



Led Storm



l'heure ou vous lirez ces lignes (ne les lisez pas trop tot, sinon je vais passer pour un rigolo), d'ailleurs vous pourrez lire un papier sur ce jeu en version CBM 64. Voir plus haut encore !

Human Killing Machine



Human Killing Machine est un jeu de combat très amusant mais j'ai trouvé que les graphismes étaient un peu fouillis, mais je n'ai vu qu'une preview donc je pense que tout ceci sera rectifié d'ici la.

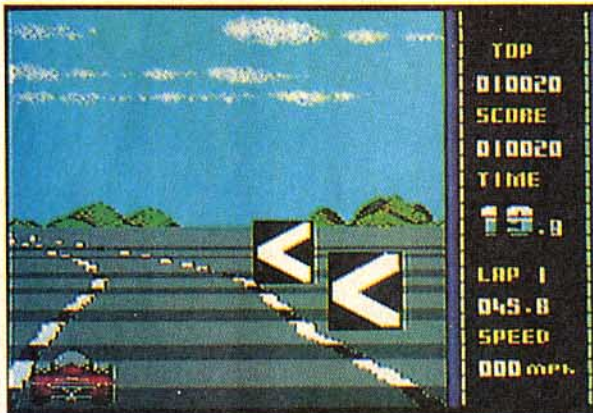
Eliminator CBM 64

J'ai eu la chance de joué a Eliminator sur CBM 64 et je peux vous dire que c'est géant, astiquez vos pièces, vous allez en avoir besoin.



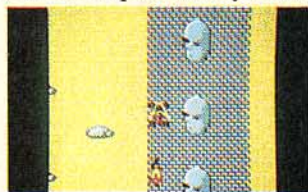
Enfin une petite news marrante, Bio Challenge va être adapté sur CPC, et sortira d'ici 8 mois !!!! Vous avez le temps de préparer votre tune.

Wec le Mans



qui est génial, et d'ailleurs je vous en prépare un test complet d'ici la semaine prochaine. Les graphismes sont très fins, Mode 1 oblige, et très peu colorés, mais la rapidité, je vous dis pas...

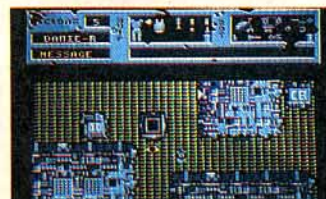
Ensuite nous avons eu le droit à Led Storm, qui devrait sortir d'ici peu, et meme peut-etre déjà sorti à



Paranoïa



Paranoïa est un jeu très classe qui se passe dans des cités futuristes et est entierement repris du célèbre jeu de rôle du même nom. Ca a l'air classe mais, wait & see...



NEWS FROM EXXOS

Si votre CPC se sentait délaissé par EXXOS eh bien rassurez-le : cette très grande boite Française va sortir Purple Saturn Day fin février et The temple of the flying saucers fin avril. Quant aux comodoristes, ils pourront se rabattre sur L'arche du capitaine Blood qui est sorti récemment pour leur bécane, à titre indicatif, sachez que la dite version est un tout petit peu moins bien que la délirante version CPC (Ah! bon! NDLR).

Last Duel



Double Dragon

Dragon va sortir sur CPC vers le mois de Mars (bonjour la précision !).



LE GRAND ZOO

François AGUILLON

Des parties denses et trappues, des règles limpides, une profondeur tactique à flanquer le vertige. Othello est le jeu parfait. Une fédération, un classement, des compétitions internationales, il ne lui manque qu'un peu de troupes en rab. Avec ce petit air binaire et rationnel qui va comme un gant aux algorithmes, il fallait qu'il soit ingurgité par l'informatique, ou bien le contraire. L'homme est-il plus fort que la machine, et si oui jusqu'à quand? Les pousseurs de bois échiquiers sentent et se râclent le ciboulot, Othello a déjà sa réponse: c'est non. En 1980, autant dire le précambrien, The Moor accrochait Iroshi Inoue lors d'une partie assez surréaliste. Pour la première fois, un adversaire informatique avait étalé un champion du monde. L'accident ou le début de la fin? 89, Comp'oth est probablement le meilleur joueur français, sinon de toute la stratosphère. C'est un programme, celui d'un physicien à la trentaine légère, le pileux en repli stratégique, la boîte à rythme cranienne qui mouline à 180 bpm. De la graine de professeur Nimbus, le bon client pour l'ophtalmo. Aguillon se cherche des excuses, comme pour bémoler le brio de Comp'oth. «Les joueurs d'échecs de haut niveau sont des professionnels, et ils passent leur

temps à étudier les bibliothèques d'ouvertures, on ne peut pas les prendre par surprise... Tout le monde est un peu novice à Othello». N'empêche, Comp'oth a atomisé un terrain en friche et s'est tapé les meilleurs joueurs. «J'aimerais bien être reconnu meilleur programme du monde, ça c'est des choses qu'on peut comparer. Il n'y a pas d'effet de surprise, pas d'effet de concentration». Pour schématiser aux alentours, disons que le soft est trop fort pour être classé officiellement au Top 50 local. Les charts de la fédé le place officieusement à trois longueurs devant les meilleurs japonais. «Les joueurs d'Othello qui sont susceptibles de le battre, ou qui le batte d'ailleurs, ce sont des gens qui objectivement n'ont pas peur de se faire battre par une machine... J'aimerais qu'il y ait vraiment des tournois de très fort niveau où la présence des ordinateurs soit acceptée, il y a une réticence monstrueuse». Pas d'innovation titanesque dans la force de Comp'oth. En hors d'oeuvre, une bibliothèque d'ouvertures, calculées une fois pour toutes pendant la nuit ou saisies à



François AGUILLON

la main, mais qu'il débite immédiatement. Le milieu de partie est encore le plus subtil. L'ordinateur plonge à plusieurs niveaux sans explorer, temps limité oblige, les variantes visiblement

Comp'oth

Nouvelle partie
Charger une partie
Sauver la partie
Quitter Comp'oth
Comp'oth joue les noirs
Comp'oth joue les blancs
Régler les pendules
Modifier le damier
Mode normal
Profondeur fixe
Temps infini
Fin de partie
Suivre le calcul
Varier les coups
Touches de fonction

Noir :
00h 00' 00"
15 pions

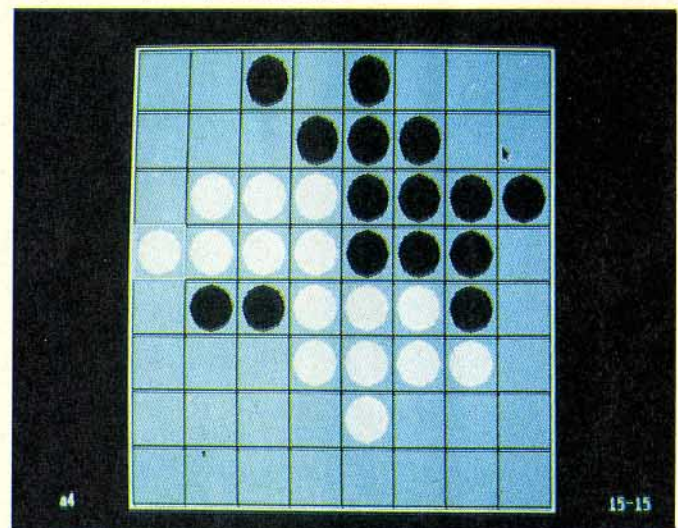
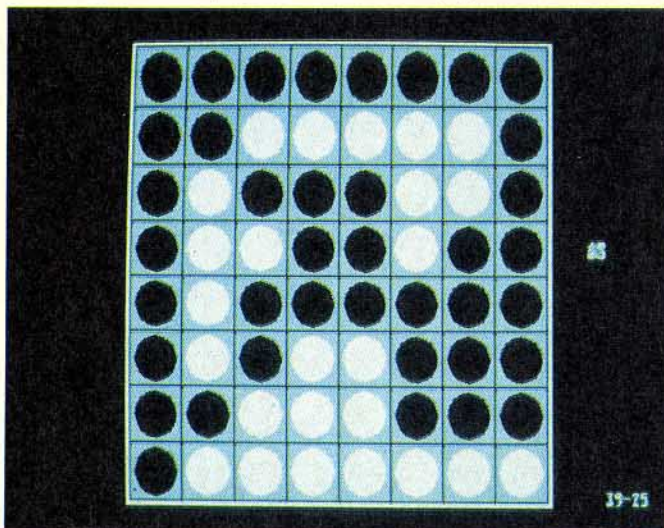
00h 00' 13"

Blanc :
00h 00' 00"
15 pions

Coup numéro 28 : milieu de partie
Analyse à 06 demi-coups de profondeur
Cote de a5: 0069 (suite prévue : b6 d7 c7 a6 c2)
Analyse à 07 demi-coups de profondeur
Cote de a5: 0099 (suite prévue : b6 d1 c7 d7 c2 a6)

dispositifs défavorables. Il attribue un coefficient aux différentes positions pour choisir finalement le coup qui va le mener à la meilleure. L'issue fatale approche, dès qu'il est matériellement possible de calculer bêtement toutes les possibilités, l'infanterie lourde met la vapeur, la krosse war machine se met en branle. Pendant que vous choppez la berluie à matérialiser les transformations du jeu, Comp'oth fait sa brasse coulée dans le calcul combinatoire. Il poussera la frime aux confins du sa-

d'auto-flagellations. Rien à espérer, même en lui accordant une malheureuse minute de réflexion pour toute sa partie, Comp'oth est hors de portée du commun des mortels. Aguillon joue les mastodontes en pur philanthrope, pour la gloire et pour les copains. Comp'oth est un peu son moutard, son poulain, sa première personne du singulier, le fabuleux joueur qu'il ne sera jamais. «L'Othello est un jeu de compétition, et on a beaucoup parlé de classement. Mon message, c'est qu'on est dans une société et dans une mode extrêmement néfaste et extrêmement dramatique, ou on veut absolument qu'il y ait un numéro un, un numéro deux, un numéro trois... Ce n'est pas aussi simple que ça». Si l'intelligence artificielle porte un nom... Non. Pouf, pouf. François Aguillon est sans doute moins diaboliquement stupide que son programme. Ça ne se voit peut-être pas autour d'un othelier, mais ça aide pour les interviews. «Ce qui rend le joueur infiniment respectable par rapport au programme, c'est que le programme peut gagner sans comprendre alors que le joueur peut perdre en comprenant pourquoi il a perdu». Pas con, le mec.



Bon, ça y est, IMAGINA, c'est fini pour cette année, hélas, mais bientôt grâce à PARIGRAPH, nous verrons et reverrons ces images qui nous font pêter la tête. Avec Technological Threat de Bill Kroyer, le dessin animé apparaît dans l'univers réservé de l'image de synthèse. Le traitement en est apparemment très simple, puisque le rendu est tout à fait comparable aux cartoons bien connus de Hanna et Barbera, ou aux films de Tex Avery, le grand. Vous voyez de qui on cause, non? «You know what, I'm Happy!». Ben oui, DROOPY, ou bien «Ok, George, bend over!». Je vais vous raconter un peu le film d'où est tirée cette photo sympa. Ca se passe dans un bureau. Une armada de loups rigolos comme on les aime, avec les yeux qui s'exorbitent, s'écrit sur leur machine à écrire sous les regards durs de leur chef de bureau. Manifestement, la seule règle à suivre dans cette officine est de rester penché sur sa bécane. L'un des loups, épuisé par ses efforts, se laisse un peu aller et la sentence lui tombe dessus ou plutôt dessous, immédiate

et sans appel. Vidé! Le malheureux est aspiré par une trappe, comme on a l'habitude d'en rencontrer dans les cartoons. Puis une porte s'ouvre dans le fond du décor, et apparaît un robot de formes géométriques, au déplacement saccadé, qui va aller prendre la place du disparu. Et l'histoire continue, avec d'autres gags bien ficelés dans les enchaînements.

L'intérêt principal de ce dessin animé, c'est que pour la première fois à ma connaissance, le graphisme et l'humour d'une série de cello et de papier, sont conservés et respectés dans une transposition de support. Reste à savoir si la création et la qualité vont pouvoir exister encore dans ces futures séries de films bien que les temps de préparation et d'élaboration aillent en diminuant. Allez les

pixels, défendez-vous et protégez les artistes! Comme vous aimez les caisses classées, en voici une petite bien moulée, qui nous arrive d'Allemagne, de chez Alias Research et qui correspond probablement à une recherche créatrice pour un constructeur. Aie aie aie, rien n'est plus beau qu'un rêve surtout lorsqu'on peut le vivre en étant assis dedans, réellement. Cette rubrique ainsi que les séquences télé dans «DVLM», tous les soirs 18h - 18h-30 sur FR3, ont été réalisées grâce au concours immensément gracieux de l'INA, qui n'a pas oublié de m'inviter dans le plus grand palace de MONTE CARLO, ainsi que dans les meilleurs restaurants de la Principauté.

LE MIROIR AUX ILLUSIONS

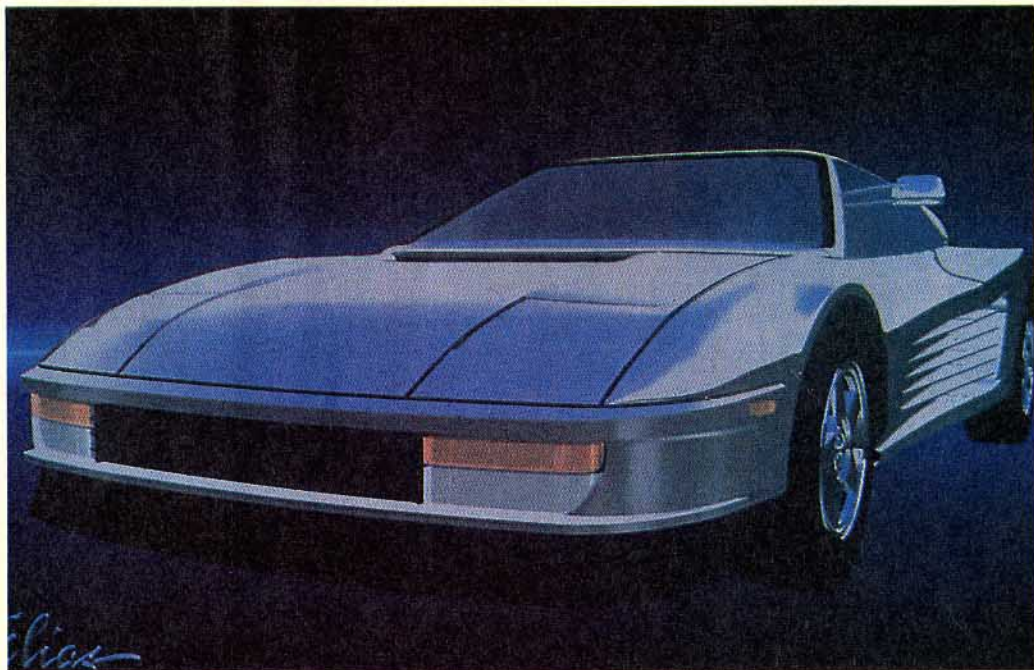
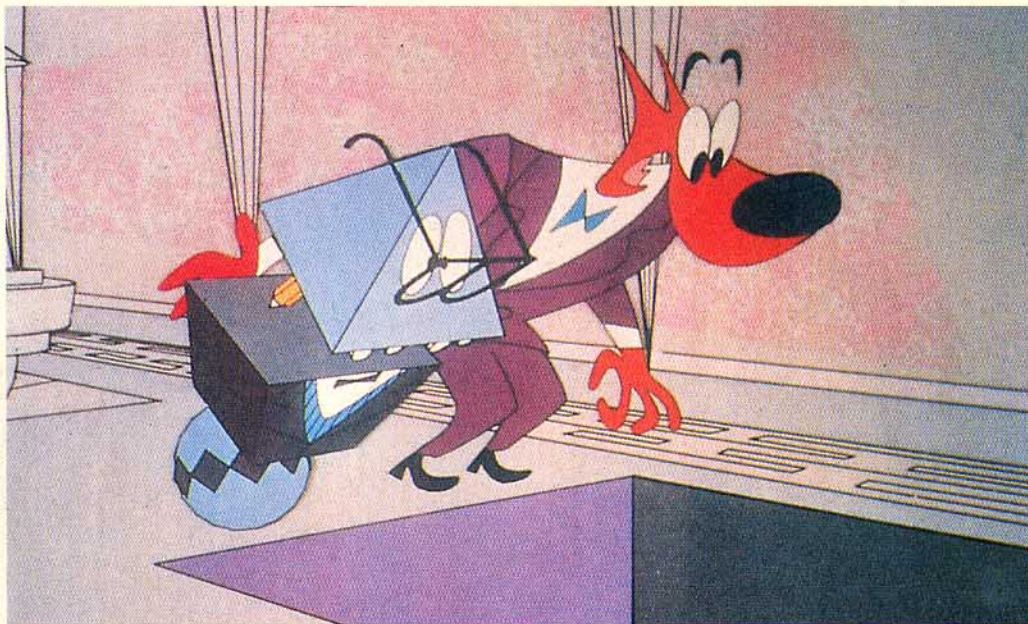
ZOOM

**RUBRIQUE DU
JOYSTICK ENCHANTE**

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

LE MIROIR AUX ILLUSIONS

LE MIROIR AUX ILLUSIONS



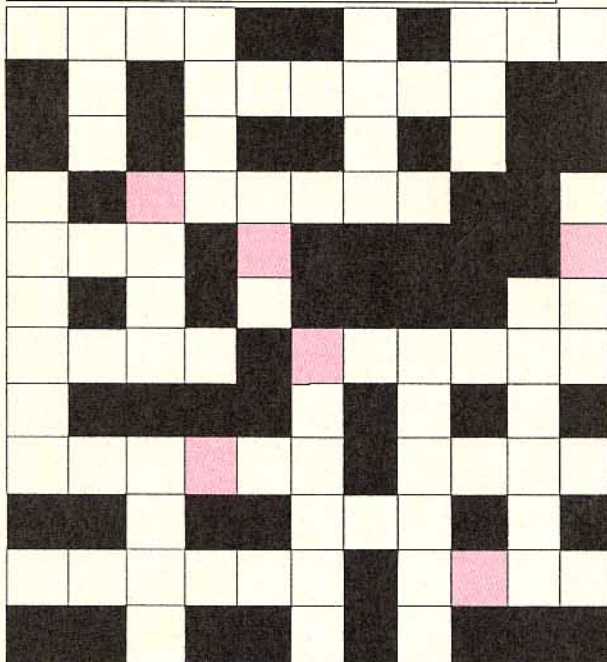
NINJA était
le jeu mystérieux à
trouver dans notre N° 12

BRAVO à tous les gagnants
qui recevront la K7 de
LOVE ALBUM

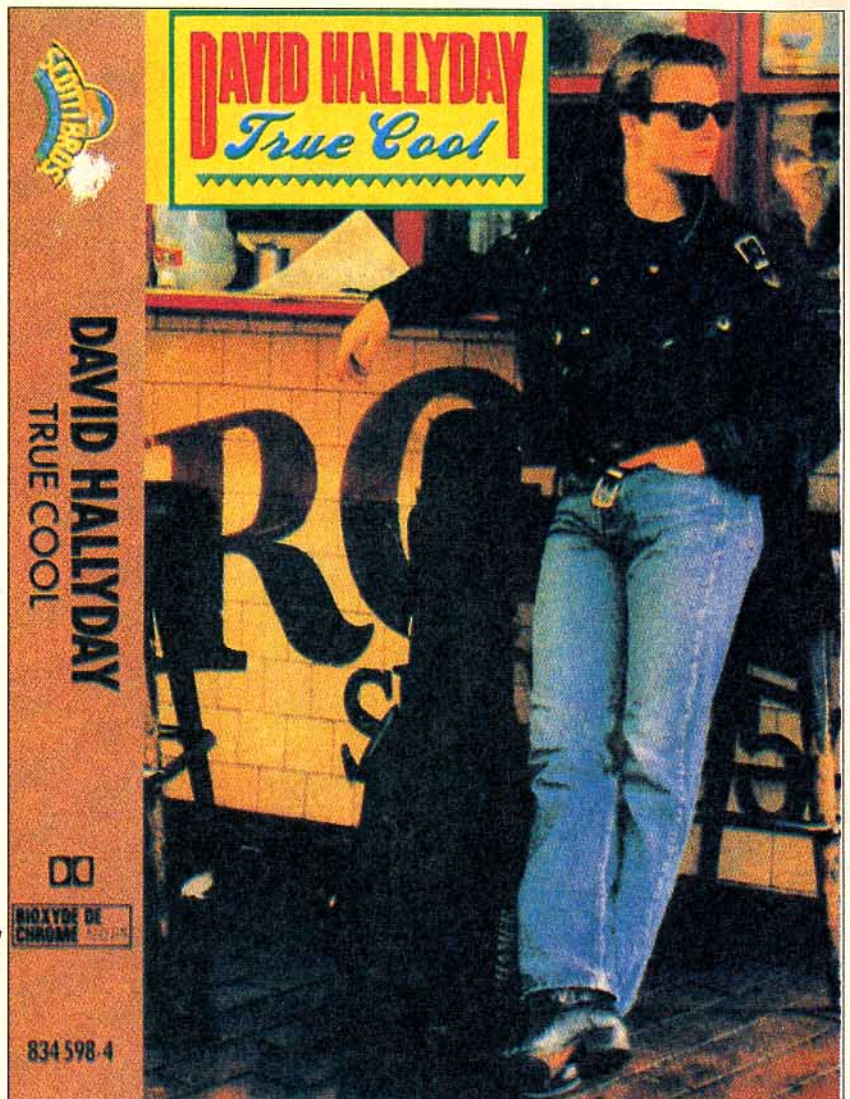
AGULHON David, BASTIEN
Jean-François, BOURMIS
François, BRIAU Valérie,
CATY Yann, CHARTON
Jérémy, CHMIEL Romuald,
COLOTTE Matthieu, CUIRET
Emmanuel, FAURE Bruno,
FRANK Nicolas, GROLLIER
Fabrice, HALLAIS Fabrice,
HAMEL Guillaume, JAMET
Laurent, KLEIN Olivier,
LALOMIA Franck, LEAUMAIS
Michel, LEBRUN Maurice,
LEHMANN Théo,
LEROUESNIER Gilles,
MARTIGNON Stéphane,
SARRAZIN Fabrice, THERMES
Olivier, VALY Jean-Claude

25_{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) LCP - TNT - EST - ARA - IND - ERE
- 4) KANE - PAWN - JADE - SANG - OINK - NORD -
SEGA - STOS - OBOC
- 6) SUNDG - MASQUE - MANIAX - OUT RUN - RASTAN -
HUNDRA - HACKER - PALACE - EREBUS -



A GAGNER

HIGH, N° 1 AU TOP 50

David Hallyday, N°1 du moment,
JOYSTICK Hebdo vous offre, cette semaine encore,
cette K7.

Pour gagner, c'est très simple : après avoir replacé
tous les mots de la liste, il suffit de remettre dans l'ordre
les lettres qui se trouvent dans les cases rouges, et
trouver le

"JEU MYSTERIEUX"

Envoyez votre réponse en découpant obligatoirement le
bulletin ci-dessous à :
JOYSTICK JEUX - 177 rue Saint Honoré - 75001 PARIS
et les 25 gagnants tirés au sort recevront cette K7.
Cette semaine le JEU MYSTERIEUX a 6 lettres

JEU MYSTERIEUX DU 15 FEVRIER

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

ZE ROCKIN' ZOYSTICK



KOOL & THE GANG

En ce temps-là, votre rockin'-zoysticker suçait encore son pouce. Fièvre du rock and roll pour premiers riffs, BILL HALLEY et ses COMETS jouaient à la guerre des étoiles tandis qu'ELVIS secouait son bassin pour scandaliser les consciences puritaines. A Lubbock, petite bourgade du nord du Texas, Buddy Holly mêlait le

sanglantes comme le fil du rasoir des compositions de Buddy. Elliot Murphy, Willie Alexander, les Lolitas, Les Wampas, Bruce Joyner, Chris «SAINTS» Bailey et tous les autres rendent un hommage rocké et roulé à leur buddy-pote, en argot yankee-buddy. Yep!

Dans un studio de répétition du 11^{ème} arrondissement à Paris Muriel Moreno et Daniel Chenevez, alias Niagara règlent les derniers détails d'une tournée marathon de trois mois à travers l'hexagone et l'Europe. Départ le 18 Février à Clermont-Ferrand. Pop adrénalinisée par le funk et la voix tornade rythmée et bluesée de Muriel, en deux albums les Niagara se sont installés au sommet des valeurs du bleu blanc rock. Pour tracer le chemin parcouru, il faut empoigner notre zoystick à remonter le temps en programmation 1981. premiers groupes, premiers concerts aux transmuscules de Rennes pour les Espions première formation de Daniel. Sur la même scène, dans le même espace-temps un jeune rocker romantique fait ses tous premiers pas sur les planches: Etienne Daho junior- le

coté mex du tex et le rythm au blues pour offrir au rock quelques standarts sidérants comme «It's So Easy», «Well All Right», «Words Of Love» ou «Not Fade Away» repris à tours de bras par les Beatles, les Stones et une myriade d'autres formations. Derrière ses RAY BAN Wayfarer, Buddy incarnait avec ses Crickets toute la flamme d'un rock ado rebelle et rageur. Hélas, le 3 Février 59, notre héros se crashait en compagnie de Richie Valens en décollant de l'aéroport de Mason en Iowa. Trente années se sont écoulées et les petits futés de New Rose ont concocté un double mini-LP compilation sidérante «Everyday Is A Holly Day»-chaque jour est un jour holly/saint-de reprises



junior disparu depuis le LP «Mythomane».

En ce temps-là, Muriel courait les parcs, histoire d'alimenter sa thèse de botanique. Rencontre choc à Rennes de nos deux héros et «Tchiki Boum» voilà Niagara pour un joli brin de hit et l'irrésistible ascension d'un duo techno-pop. Le succès de Niagara n'est pas le fruit du hasard, il est dû au sens forcené de l'indépendance artistique que développent Muriel et Daniel. Composition, écriture, arrangements, interprétation, production sont directement sous leur contrôle contrairement à la plupart des artistes français qui nous font leur show de Muppets manipulés par quelque ventru du biz. Mais les Niags ne se contentent pas d'assumer toute leur musique, ils assurent eux-mêmes le graphisme, le choix des photos et la maquette de leurs pochettes. De même, chaque vidéo est storyboardée, tournée et montée par Daniel tandis que Muriel assure tout le stylisme. Délégation trahison, pour rester eux mêmes les Niagars défendent farouchement leur liberté de créer. De même, Daniel produit d'autres groupes comme les Calamités, il réalise des clips comme celui de Zackman et signe des génériques télé comme «Drevet Vend La mèche». Sur scène Daniel et Muriel seront entourés d'un gang d'une dizaine de musicos pour reproduire les nombreux effets feux d'artifices qui allument leur rock. Sthakanovistes du perfectionnisme, les Niags n'ont pas fini de secouer les scènes hexagonales pour nous les rockstickers et tous les autres.

Et pendant ce temps-là d'autres rockers s'immergent dans la lueur des projets rock...

Mercredi 15, au Palace Johnny Thunders l'ex chanteur/guitariste des New York Dolls destroyera encore une fois la légende du rock pour quelques aficionados



NIAGARA

virulents de l'ère pré-punk. Samedi 18, Kassav et Malavoi investissent Bercy pour leur zouk variétocheux-allumez-les-lampions, version exotique des petits bals de la java sur les bords de la Marne. Si vous n'aimez pas cela votre joysticker vous recommande les bananes dans les oreilles.

Lundi 20, Kool et son Gang secoueront Bercy de leur funk rouleau compresseur tandis que les Wailers, l'ex-formation de Marley joueront les rastas ra-ta-



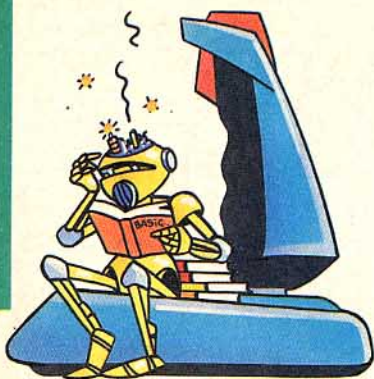
ta y ganja le même soir à l'Elisée-Montmartre.

Rockstickers for ever, que le grand cric me croque si tous ces décibels ne font pas imposer vos écrans bleutés.

Bonjour chez vous!

Gérard BAR-DAVID





PAR FRANÇOIS LE GRIGUER

SALUT A TOUS LES FOUS DE PROGRAMMATION. LES SPRITES, APRES LA DEFINITION DES DESCRIPTEURS DE LA SEMAINE DERNIERE, DECOLLENT, AUJOURD'HUI, AVEC LA CONVERSION DE TES DESSINS EN OCTETS POUR LA MISE A JOUR DU FICHIER DES DONNEES. TOUT CELA, DANS LE LISTING DU GENERATEUR DE SPRITES, DOCUMENTE AU MAXIMUM, POUR T'AIDER A TOUT COMPRENDRE.

FLASHBACK SUR JOYSTICK-BREAKER

Beaucoup d'aventuriers se posent des questions à propos du fichier "Tableaux" et un petit retour en arrière s'impose. JOYSTICK-BREAKER est constitué d'un programme et, d'un fichier de données "Tableaux" contenant la description du contenu des 40 table<aux, suivant ta redéfinition. Lors du premier RUN que tu lances, ce fichier qui n'a pas encore été mis à jour par le programme, doit exister sur la disquette ou sur la cassette, pour permettre le LOAD de la ligne 260. Comme je te l'expliquais dans JOYSTICK Hebdo numéro 7 à la page 15, tu crées "Tableaux" en composant directement à l'écran: POKE 33000,0.. SAVE "tableaux", B,33000,1 Ceci enregistre le fichier "tableaux" en binaire, avec une longueur d'un

octet qui contient 0 (nombre de tableaux en cours = 0). Un dernier rappel, si tu travailles avec une cassette, tu dois impérativement en utiliser deux: l'une pour le programme et l'autre pour le fichier "tableaux". Ce fichier sera, ensuite, géré automatiquement par le programme. OK!! ça marche!! Bon BREAKER à tous!!!

**JOYSTICK EN KIT
UN GENERATEUR DE SPRITES**

Tu as préparé ton dessin, décomposé en caractères et, codifié les lignes. Ce générateur doit, maintenant, afficher le sprite et, mettre à jour le fichier des données en recopiant les octets de la mémoire écran. Pourquoi ce procédé? pour rester simple et, t'éviter d'avoir à codifier chaque octet en fonction des pixels et de leur INK, ce qui s'avère assez fastidieux. L'autre fonction de ce programme consiste à générer le fichier des identificateurs à partir de

DATA. Le listing contient une masse de commentaires en italique qui te permettent de mieux comprendre le BASIC mais, tu ne dois surtout pas les saisir dans ton listing. Compose: AUTO 10,10 pour une numérotation automatique des lignes. Certaines lignes étant coupées pour des raisons de mise en page, tu ne fais ENTER qu'avant un nouveau numéro de ligne.

J'APPRENDS

```

10 *****
20 ' GENSPLIT
30 *****
40 ' redefinition des caracteres
50 ' data identificateur sprite
60 ' afficher le sprite
70 ' transfert des octets sprite en donnees
80 ' transfert de l'identificateur en fichier sprite
90 '
100 '
110 ' adrid=zone identificateurs sprites
120 ' adrdata=zone donnees sprites
130 ' nbspr=nombre de sprites declares
140 '
150 SYMBOL AFTER 150
160 MEMORY 35999:adrid=36000:adrid0=adrid
170 nbspr=2
Cette valeur est à adapter en fonction du nombre de sprites prévus.
180 adrdata=adrid+(nbspr*22)
Calcul de la place nécessaire à la partie descripteur.
190 ' redefinition des caracteres
Toute la redéfinition a déjà été vue, elle n'est donnée qu'à titre de
rappel.
200 '
210 'avion
220 '
230 'AX INK2
240 SYMBOL 255,&F0,&F0,&F8,&FC,&FE,&7F,&7F,&7F
250 'BX INK 2
260 SYMBOL 254,0,0,0,&78,&FF,&7F,&BF,&DF
270 'CX INK 1
280 SYMBOL 253,0,0,0,0,&1F,0,&FF
290 'CX INK 2
300 SYMBOL 252,0,0,0,0,&E0,&FC
310 'DX INK 1
320 SYMBOL 251,0,0,0,0,&80,0,&FC
330 'DX INK 3
340 SYMBOL 250,0,0,0,0,0,0,&3
350 'EX INK 3
360 SYMBOL 249,0,0,0,0,0,0,&F0
370 'AY INK 1
380 SYMBOL 248,0,&3E,&FF
390 'AY INK 2
400 SYMBOL 247,&3F,&1,0,&FF,&1F,&1F,&1C,&10
410 'AY INK 3
420 SYMBOL 246,&C0,&40,0,0,&20,&20,&E0,&60
430 'BY INK 1
440 SYMBOL 245,&1F,0,&FF,&4,&3C,&F8
450 'BY INK 2
460 SYMBOL 244,&E0,&FF,0,&FB,&C3,&7,&F,&1F
470 'CY INK 1
480 SYMBOL 243,0,0,&FF
490 'CY INK 2
500 SYMBOL 242,&FF,&FF,0,&FF,&FF,&FF,&FF,&FC
510 'DY INK 1
520 SYMBOL 241,0,0,&FF,0,&1,&F,&7F,&FF
530 'DY INK 2
540 SYMBOL 240,&FC,&FF,0,&FF,&FE,&F0,&80
550 'DY INK 3
560 SYMBOL 239,&3
570 'EY INK 1
580 SYMBOL 238,0,0,&FF,&40,&C0,&FF
590 'EY INK 2
600 SYMBOL 237,0,&F,0,&BF,&3F
610 'EY INK 3
620 SYMBOL 236,&F8,&F0
630 'FY INK 1
640 SYMBOL 235,0,0,&F0
650 'FY INK 2
660 SYMBOL 234,0,0,0,&FF,&F8
670 'BZ INK 2
680 SYMBOL 233,&3F,&7F,&FF,&FC
690 'CZ INK 1
700 SYMBOL 232,0,&3F
710 'CZ INK 2
720 SYMBOL 231,&F0,&C0
730 '
740 ' DATA des descripteurs sprites
750 '
760 ' descripteur avion joueur
770 DATA 1,2,15,0,1,1,1,16,1,4,4,1,1,0,0,0,3,6,1,0
Pour bien interpréter le contenu, il est indispensable de reprendre
l'explication du descripteur de la semaine dernière. Les 20 premiers
octets sont prévus en DATA. Pour les 2 derniers, l'adresse en don-
nées, le programme s'en charge.
780 'numero sequence affichage autres dessins
790 DATA 0,0,0
Utilisé pour des sprites animés (plusieurs dessins).
800 '
810 ' descripteur adversaire
820 DATA 3,39,2,0,6,2,1,19,2,40,4,1,1,0,0,0,1,1,2,0
830 'numero sequence affichage autres dessins
840 DATA 1,0,0
Ici l'adversaire contient 1 second dessin, il est donc animé. Le
nombre d'adversaires augmentera, dans l'immédiat un seul nous

```


suffit pour comprendre le processus.

```
850 '
860 ' mise a jour du fichier des sprites
870 '
880 FOR j=1 TO nbspr
Début de la boucle de programme suivant le nombre de sprites.
890 MODE 1:x=1:y=1:INK 0,0:INK 1,13:INK 2,9:INK 3,7
900 ON j GOSUB 1510,1850
Branchement dans la séquence d'affichage des caractères du sprite.
Si J=1 exécution du sous-programme en ligne 1510, avec 2 en ligne
1850.
910 '
920 ' transfert des DATA sprites
930 '
940 '

```

Après l'affichage du sprite à l'écran, le programme met à jour les fichiers en commençant par la partie identificateur décrite en DATA.

```
950 ' transfert des 20 octets identificateur
960 FOR k=0 TO 19
970 READ a:POKE adrid+k,a:NEXT k
980 ' definition adresse donnees
990 h=0:adrdata2=adrdata
1000 IF adrdata2>32768 THEN h=h+128:
adrdata2=adrdata2-32768
1010 IF adrdata2>1023 THEN h=h+4:
adrdata2=adrdata2-1024:GOTO 1010
1020 IF adrdata2>255 THEN h=h+1:
adrdata2=adrdata2-256:GOTO 1020
1030 POKE adrid+20,adrdata2:POKE adrid+21,h

```

Il s'agit de convertir l'adresse "adrdata" en 2 octets qui seront interprétés par l'Assembleur (octets 20 et 21 du descripteur). Le microprocesseur Z80 gère le premier octet en poids faible de l'adresse, valeur inférieure à 256 et, le second octet en poids fort, valeur supérieure à 255. Une adresse tient sur 16 bits (2 octets) et la valeur de chaque bit devient alors en décimal:

```
32768 16384 8192 4096 2048 1024 512 256
128 64 32 16 8 4 2 1

```

```
1040 nboct=PEEK(adrid+17)*2
1050 nblig=PEEK(adrid+16)

```

Calcul du nombre d'octets (nboct) par lignes et définition du nombre de lignes caractères (nblig) pour le transfert du sprite en données.

```
1060 '
1070 ' transfert des octets dessin
1080 GOSUB 1320
1090 '
1100 ' traitement de plusieurs dessins pour un sprite
1110 READ n1,n2,n3
1120 IF n1 <> 0 THEN n=n1:GOSUB 1170
1130 IF n2 <> 0 THEN n=n2:GOSUB 1170
1140 IF n3 <> 0 THEN n=n3:GOSUB 1170
1150 GOTO 1210
1160 ' sous-progr pour dessins multiples
1170 CLS
1180 ' sequences affichage dessins multiples
1190 ON n GOSUB 1900
1200 GOTO 1320
1210 adrid=adrid+22

```

Mise à jour de l'adresse en descripteur + 22 octets.

1220 NEXT j
Fin de la boucle de programme suivant nombre de sprites.

```
1230 '
1240 ' fin de transfert des DATA des sprites
1250 ' enregistrer le fichier sprites
1260 '
1270 SAVE"sprites",b,adrid0,adrdata-adrid0

```

Enregistrement du fichier "sprites" en binaire, à partir de l'adresse de début et, suivant sa longueur.

```
1280 END
1290 '
1300 ' sous-progr transfert octets dessin
1310 '

```

```
1320 ' source = adresse ecran
1330 source=&C000

```

L'adresse de début de la mémoire écran = &C000 soit en décimal 4096 * 12 (C = 12) = 49152. Chaque sprite affiché dans le coin haut gauche débute à cette adresse.

```
1340 FOR li=1 TO nblig
1350 source1=source
1360 FOR lig=1 TO 8

```

Une ligne caractère contient 8 lignes graphiques.

```
1370 FOR nboc=1 TO nboct
1380 POKE adrdata,PEEK(source1)
1390 adrdata=adrdata+1:source1=source1+1

```

Transfert des octets de l'écran vers le fichier des données et mise à jour des adresses "adrdata" et "source1".

1400 NEXT nboc
Fin de la boucle de transfert d'une ligne graphique suivant le nombre d'octets.

```
1410 source1=source1+2048-nboct

```

Mise à jour de l'adresse écran, la ligne graphique suivante se situe 2048 octets plus loin.

```
1420 NEXT lig

```

Fin de la boucle de transfert d'une ligne caractère (= 8 lignes graphiques).

```
1430 source=source+80

```

Mise à jour de l'adresse écran plus 1 ligne caractère (intervalle entre 2 lignes de caractères + 80 octets). Tu vois, au passage, que l'organisation interne de la mémoire écran n'est pas spécialement évidente.

```
1440 NEXT ii
Fin de la boucle de transfert du sprite suivant le nombre de lignes.
1450 RETURN

```

```
1460 '
1470 ' fin de GENSPRIT
1480 '
1490 ' sous-progr affichage des sprites
1500 '
1510 '
1520 ' afficher l'avion
1530 '
1540 '

```

Il s'agit de l'affichage en BASIC des caractères redéfinis, superposés suivant le plan de l'avion, pour obtenir en mémoire écran la suite d'octets codifiés en INK 1,2 et 3.

```
1550 PRINT CHR$(22)+CHR$(1);
1560 LOCATE x,y:PEN 2
1570 PRINT CHR$(255);CHR$(254);
1580 PEN 1:PRINT CHR$(253);CHR$(8);
1590 PEN 2:PRINT CHR$(252);
1600 PEN 1:PRINT CHR$(251);CHR$(8);
1610 PEN 3:PRINT CHR$(250);CHR$(249);
1620 LOCATE x,y+1
1630 PEN 1:PRINT CHR$(248);CHR$(8);
1640 PEN 2:PRINT CHR$(247);CHR$(8);
1650 PEN 3:PRINT CHR$(246);
1660 PEN 1:PRINT CHR$(245);CHR$(8);
1670 PEN 2:PRINT CHR$(244);
1680 PEN 1:PRINT CHR$(243);CHR$(8);
1690 PEN 2:PRINT CHR$(242);
1700 PEN 1:PRINT CHR$(241);CHR$(8);
1710 PEN 2:PRINT CHR$(240);CHR$(8);
1720 PEN 3:PRINT CHR$(239);
1730 PEN 1:PRINT CHR$(238);CHR$(8);
1740 PEN 2:PRINT CHR$(237);CHR$(8);
1750 PEN 3:PRINT CHR$(236);
1760 PEN 1:PRINT CHR$(235);CHR$(8);
1770 PEN 2:PRINT CHR$(234);
1780 LOCATE x+1,y+2:PRINT CHR$(233);
1790 PEN 1:PRINT CHR$(232);CHR$(8);
1800 PEN 2:PRINT CHR$(231);
1810 RETURN
1820 '
1830 ' adversaire caractere 227
1840 '
1850 LOCATE x,y:PRINT CHR$(227)
1860 RETURN
1870 '
1880 ' 2eme dessin adversaire 227
1890 '
1900 LOCATE x,y:PRINT CHR$(228)
1910 RETURN
1920 '

```

Immédiatement tu sauvegardes ton listing par: SAVE "GENSPRIT", ensuite tu fais RUN et ton fichier "sprites" existe entièrement, descripteur et données. Le prochain programme à écrire doit gérer ce fichier, une partie très courte en BASIC, une séquence beaucoup plus importante en ASSEMBLEUR. Premier objectif, afficher l'avion et l'adversaire en assurant les déplacements, l'avion commandé au joystick et l'adversaire suivant les paramètres du descripteur (inversion de la direction si les limites d'évolution sont atteintes). Chaque routine sera expliquée au pas à pas et, je te donnerai les DATA des codes machine si tu ne disposes pas de programme ASSEMBLEUR. Toutes ces routines vont constituer un kit incorporable totalement ou partiellement dans tes applications: JOYSTICK-EN-KIT. A petites doses l'ASSEMBLEUR se digère très bien, la semaine prochaine tu vas être gaté!!!

Bien joystiquement vôtre
François LE GRIGUER

LA SEMAINE PROCHAINE

La gestion du fichier "SPIRITES". Les premières routines en ASSEMBLEUR.



Le KO
de la semaine
sur
ATARI ST

The Initializer © JOYSTICK Hebdo 89 - et Sebastian & Beranger ENSELME

Ce programme va donc permettre d'initialiser : la sortie série (Rs232c) qui sera initialisée pour communiquer avec un minitel, soit en 1200 bauds, c'est-à-dire le mode normal, soit en 4800 bauds pour communiquer avec un minitel 1B initialisé lui aussi en mode 4800 bauds.

Ensuite ce programme va initialiser la sortie imprimante pour une imprimante type Epson 9 aiguilles, le mieux est d'essayer avec votre imprimante.

Ensuite il permet de rentrer l'heure et la date si celles-ci ne sont pas correctes (en effet vous pouvez avoir une petite carte qui se branche sur le port cartouche et qui vous garde l'heure en mémoire en permanence).

Et enfin "Initializer" permet d'avoir plusieurs bureaux différents pour chacune des trois résolutions, explication :

Vous pourrez grâce à cette fonction : Choisir entre basse et moyenne résolution en couleur dès l'allumage du St, et vous pourrez avoir trois DESKTOP.INF différents, c'est-à-dire que en monochrome vous pourrez par exemple avoir une visualisation icônes et des fenêtres rangées horizontalement, en moyenne résolution une visualisation texte et des fenêtres rangées verticalement, et en basse résolution une visualisation icônes avec des fenêtres en quinconce !

Voici comment se servir de cette fonction :

Sur votre disquette il y aura 3 fichiers DESK, imaginons que vous soyez en haute résolution, il y aura bien sur DESKTOP.INF qui est le fichier du bureau de la haute résolution, celui avec lequel le St s'est initialisé, et il y aura les deux autres bureaux, DESKLOW.INF, le bureau pour la basse résolution et DESKMED.INF le bureau pour la moyenne résolution. Si maintenant vous éteignez votre ST et si vous passez sur votre moniteur couleur, le programme va vous demander Basse ou Moyenne résolution, si vous choisissez par exemple Moyenne, le programme va changer le bureau haute résolution qui s'appelait DESKTOP.INF en DESKHIGH.INF, puis il va changer le DESKMED.INF en DESKTOP.INF ainsi le bureau sera bien celui de la moyenne !

Si au départ vous n'avez aucun ou un seul fichier DESK sur votre disquette, voici comment créer les deux autres :

18 Si vous êtes par exemple en basse résolution, commencez par définir votre bureau pour la basse résolution (arrangez les fenêtres, choisissez les options, etc...) puis sauvez le bureau, Ensuite cliquez sur DESKTOP.INF et tirez-le à un autre endroit de la fenêtre, le St va vous dire : «Nombre de fichiers à copier : 1» à cela répondez "confirmer" le St va alors vous dire : «conflit de noms», rentrez alors pour le nouveau nom DESKMED.INF, répétez l'opération et entrez pour le nouveau nom DESKHIGH.INF. Ensuite vous n'avez plus qu'à éteindre puis rallumer votre Atari, choisir la moyenne résolution, définir votre bureau pour la moyenne, le sauvegarder, puis ensuite répéter l'opération en Haute résolution ! Et vous voilà prêt, vous pouvez maintenant choisir à volonté votre résolution !

Bien entendu vous devrez placer ce programme dans le dossier AUTO d'une disquette, et vous "booter" avec cette disquette tant que vous voulez utiliser ce programme ! En fait, je ne vous le cache pas, l'utilisation idéale d'un tel programme est sur un disque dur !

```
' On regarde dans quelle resolution on est :
' Peek(&H44C)=0 pour la basse resolution
'   =1   moyenne
'   =2   haute
```

```
Re=Peek(&H44C)
```

```
Cls
Print
```

```
' on regarde si la date et l'heure sont correcte
' si la date est 24.04.1986 alors c'est la date d'origine de tous les
ataris
' elle n'est donc pas bonne, si la date est 00.00.1980 ceci indique
un
' mal fonctionnement d'une carte destinée à garder l'heure en perma-
nence,
' il faudra alors changer les piles de votre horloge permanente.
```

```
If Date$="24.04.1986" Or Date$="00.00.1980"
Print "Erreur : La date et l'heure ne sont pas correctes"
```

```
' on demande la date
```

```
Print "Date : ";
Form Input 8,D$
```

```
' on demande l'heure
```

```
Print "heure : ";
Form Input 8,T$
```

```
' On initialise la date et l'heure et on recommence.
```

```
Settime T$,D$
```

```
Run
```

```
Endif
```

```
' on affiche l'heure en haut de l'écran, si on est en basse résolution,
pour que l'heure soit centrée il faudra afficher 18 espaces devant,
en moyenne et en haute resolution, il faudra afficher 36 espaces.
```

```
If Re=0
Print Spc(18);Time$
```

```
Else
Print Spc(36);Time$
```

```
Endif
```

```
Print
```

```
' Nous allons regarder si la touche ALTERNATE est enfoncée, pour
ceci nous
```

```
' allons utiliser la fonction B du Bios, elle va nous retourner dans A
la liste des touches spéciales enfoncées
```

```
' 8 correspond à la touche ALTERNATE enfoncée et le mode
minuscules
```

```
' 24 correspond à la touche ALTERNATE enfoncée et le mode
MAJUSCULES
```

```
A=Bios(&HB,W:-1)
```

```
If A=8 Or A=24
```

```
' ici nous allons initialiser la sortie Rs au standard Minitel
```

```
Print
Print "Sortie série initialisée minitel 4800 bauds"
A=Xbios(&HF,W:2,W:0,W:&X10110110,W:1,W:1,W:0)
```

```
Else
```

```
' Ici même initialisation mais en 4800 bauds, c'est à dire si vous
utilisez un minitel 1B, en local et que vous l'avez configuré en
4800 bauds lui aussi
```

```
Print
Print "sortie série initialisée minitel 1200 bauds"
A=Xbios(&HF,W:7,W:0,W:&X10110110,W:1,W:1,W:0)
```

```
Endif
```

```
' Initialisation de l'imprimante
```

```
Print
Print "Imprimante : 960 pt/li, mode épreuve, mode listing"
'
' Cette instruction XBIOS sert a installer la configuration Imprimante
' en mode 960, épreuve et listing
'
```

```
Void Xbios(&H21,W:&X100)
Print
'
```

```
' si on est en haute résolution, alors le programme va installer
' DESKHIGH.INF si il n'y est pas déjà
'
```

```
If Re=2
If Exist("deskmono.inf")
If Exist("desklow.inf")
Name "desktop.inf" As "deskmed.inf"
Else
Name "desktop.inf" As "desklow.inf"
Endif
Name "deskmono.inf" As "desktop.inf"
Print "monochrome resolution"
Print
Print "infos sur les desktop"
Print
If Re=0
Dir "desk *.*"
Else
Files "desk *.*"
Endif
Endif
Endif
'
```

```
' Si on est en couleur, alors le programme va demander si l'utilisateur
' désire la basse ou la moyenne résolution, puis il va installer selon
' le cas DESKLOW.INF ou DESKMED.INF
'
```

```
If Re=0
Print "Moniteur couleur"
Print "tapez M pour moyenne et B pour basse : "
Repeat
Repeat
A$=Inkey$
Until A$<>" "
Until A$="b" Or A$="B" Or A$="M" Or A$="m"
'
```

```
If A$="b" Or A$="B"
If Exist("desklow.inf")
If Exist("deskmono.inf")
Name "desktop.inf" As "deskmed.inf"
Else
Name "desktop.inf" As "deskmono.inf"
Endif
Name "desklow.inf" As "desktop.inf"
Endif
Print
Print "basse resolution"
Print
Print "infos sur les desktop"
Print
If Re=0
Dir "desk *.*"
Else
Files "desk *.*"
Endif
Endif
'
```

```
If A$="m" Or A$="M"
If Exist("deskmed.inf")
If Exist("deskmono.inf")
Name "desktop.inf" As "desklow.inf"
Else
Name "desktop.inf" As "deskmono.inf"
Endif
Name "deskmed.inf" As "desktop.inf"
Endif
Print
Print "moyenne resolution"
Print
Print "infos sur les desktop"
Print
If Re=0
Dir "desk *.*"
'
```

```
Else
Files "desk *.*"
Endif
Endif
Endif
Endif
End
'
```

Allez-y les chefs.. On attend vos oeuvres, et gagnez jusqu'à 1000 F par chèque si votre listing est publié!
JOYSTICK Hebdo - KO de la semaine
177, rue Saint Honoré - 75001 PARIS





EUX... CRACK

Méthode d'utilisation des listings:

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

GAGNEZ
UN CHEQUE DE
400 F

POUR
UN PLAN

300 F
POUR UNE
SOLUTION

200 F
POUR UN
LISTING

50 F
POUR
UN TRUC

Envoyez-nous vos SOLUCES, PLANS, VIES INFINIES, TRUCS, ASTUCES, BIDOUILLERIES, **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

Salut les pokes,

Y en a des qui rêvent à leurs vacances terminées... Y en a des qui rêvent à leurs vacances qui approchent... Et y en a toujours les mêmes qui ne prennent pas de vacances et qui bossent pour vous. Vivement la retraite. (Bon ça nous fait encore 50 ans à attendre.)

En attendant, un JACK'S POKE de 2800 Frs. qui va directement dans les fouilles de :

Mario VAGLI (400 F.), Cyrille JUDAS, Thomas SCHWEYCKART, J.M., Nicolas DAMIEN, Laurent MOREL, Laurent MORA, S.L. (200F. à chacun), Gillus (150 F.), Fabrice BACQUIAS, Sylvain LEDOYEN, Vincent LAGALL (100 F. à chacun), Diégo PRADOS, Alexandre MASSON, Olivier CAMACHO, Antony IGLESIAS, Christophe GARCIAS, Jean-Pierre HORCHOLLE, Pierre BORDEYNE, Philippe GRUSSENMEYER, Stéphane CILLI Laurent HARO, Stéphane GIANOTTI, Antoine BRISSET (50 F. à chacun)



DANIEL & DANIEL

AMSTRAD

OUT RUN

Je connais ces gars...!



```
10 REM Temps infini pour OutRun version K7
20 MEMORY &3217
30 FOR I=&BE80 TO &BED8:READ A
40 POKE I,A:B=B+A:NEXT
50 IF B<>8691 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS!" :END
60 POKE &BECD,&37:POKE &BECE,&30
70 LOAD "":CALL &BE80
80 DATA 42,15,188,34,215,190,33,14,188,54
90 DATA 195,35,54,148,35,54,190,195,24,50
100 DATA 175,205,214,190,58,213,190,60,50,213
110 DATA 190,254,2,192,33,169,190,34,91,52
120 DATA 201,221,33,91,170,17,0,1,205,234
130 DATA 169,33,188,190,34,10,171,195,133,170
140 DATA 33,176,32,54,0,35,54,0,35,54
150 DATA 0,33,38,33,54,0,33,57,57,34
160 DATA 116,3,195,0,1,0,207,83,80
```

AMSTRAD

FERNANDEZ MUST DIE

Fernandez must d'ail, et chacun s'occupe de ses oignons.

```
10 REM Vies et munitions infinies version Cassette
20 MODE 1:MEMORY &3FFF
30 FOR I=&BE00 TO &BE19
40 READ A:POKE I,A:NEXT
50 LOAD "":POKE &417F,&8F:POKE &41CC,&B3
60 POKE &422C,&F9:CALL &4005
70 DATA 62,195,50,53,174,33,14,190,34,54
80 DATA 174,195,0,172,62,167,50,140,83,50
90 DATA 54,98,50,146,98,201
```

STREET FIGHTER

Voilà comment on peut finir à Alcatraz

```

10 REM Blocage de l'ennemi sur STREET FIGHTER version Disquette de Cyrille JUDAS
20 OUT &FA7E,1:MODE 1:FOR I=&479B TO &479B+827:READ A$:A=VAL("&"+a$):POKE I,A:B=B+A:NEXT
30 POKE &479A,&F3:READ a$:WHILE a$<>"pokes":POKE &BF00+r,VAL("&"+a$):READ a$:r=r+1:WEND
35 BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,15:INK 3,24
40 IF B<>90604 THEN PRINT"AIE ERREUR DANS LES DATAS":END
50 CALL &479A
60 DATA DD,21,B1,4A,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,83,4A,5D,CD,C8,49,21,81,4A
70 DATA 35,CA,B0,48,21,82,4A,35,20,17,21,53,46,AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1
80 DATA F1,3C,FE,10,20,F0,CD,41,49,DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,23,DD,4E,00,DD,23
90 DATA DD,46,00,DD,23,DD,7E,00,32,7C,48,DD,23,DD,7E,00,32,66,48,DD,23,DD,7E,00
100 DATA 32,6D,48,32,7F,48,DD,23,DD,7E,00,32,A5,48,DD,23,DD,7E,00,32,A6,48,DD,23
110 DATA 22,79,4A,ED,43,77,4A,E5,21,00,00,59,50,A7,06,09,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D
120 DATA 10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,10,F9,22,7C,4A,43,E1,78,32,7B,4A,B7,28,07,C5
130 DATA CD,49,49,C1,10,F9,ED,5B,7C,4A,7A,B3,28,0D,ED,53,7E,4A,CD,49,49,21,FF,FF
140 DATA 22,7E,4A,2A,79,4A,ED,5B,77,4A,06,00,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B
150 DATA 1B,7A,B3,C2,6B,48,E1,D1,06,00,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,7D,48
160 DATA ED,4B,79,4A,ED,5B,77,4A,21,00,00,0A,C5,4F,06,00,09,C1,03,1B,7A,B3,C2,96
170 DATA 48,11,00,00,A7,ED,52,C2,BE,48,C3,B0,47,CD,FE,49,AF,32,FF,FF,31,F8,BF,FB
180 DATA C3,00,BF,CD,B2,49,F3,21,C4,48,AF,77,2B,7C,B5,C2,C5,48,21,41,49,AF,77,23
190 DATA 7C,FE,C0,20,F8,1E,FF,3E,07,0E,3B,CD,23,49,3E,05,0E,0A,CD,23,49,3E,0A,0E
200 DATA 0F,CD,23,49,01,E2,04,CD,1D,49,3E,05,0E,05,CD,23,49,3E,0A,0E,0F,CD,23,49
210 DATA 01,C4,09,CD,1D,49,1D,20,D5,21,18,49,11,00,00,01,05,00,ED,B0,C7,01,89,7F
220 DATA ED,49,0B,78,B1,20,FB,C9,06,F4,ED,79,06,F6,ED,78,F6,C0,ED,79,E6,3F,ED,79
230 DATA 06,F4,ED,49,06,F6,4F,F6,80,ED,79,ED,49,C9,FB,06,0A,76,10,FD,F3,C9,3A,84
240 DATA 4A,C6,C1,4F,3A,83,4A,47,CD,75,49,D2,C1,48,3A,84,4A,3C,32,84,4A,FE,09,C0
250 DATA E5,AF,32,84,4A,3A,83,4A,3C,32,83,4A,5F,CD,C8,49,E1,C9,D5,E5,79,32,91,4A
260 DATA 32,93,4A,78,32,8F,4A,01,7E,FB,21,8D,4A,1E,09,CD,05,4A,E1,ED,5B,7E,4A,CD
270 DATA 25,4A,E5,CD,41,4A,E1,D1,3A,86,4A,FE,40,20,0E,3A,87,4A,FE,80,20,07,3A,88
280 DATA 4A,B7,C0,37,C9,A7,C9,01,7E,FB,3E,08,CD,5C,4A,CD,41,4A,3E,07,CD,5C,4A,AF
290 DATA CD,5C,4A,18,10,01,7E,FB,3E,0F,CD,5C,4A,AF,CD,5C,4A,7B,CD,5C,4A,3E,08,CD
300 DATA 5C,4A,CD,41,4A,3A,86,4A,E6,20,28,F1,C9,C5,01,7E,FA,3E,01,ED,79,06,02,11
310 DATA 00,00,1B,7A,B3,20,FB,10,F6,C1,C9,01,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,5C,4A,23,1D
320 DATA 20,F8,C9,0C,7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,14,4A,E6,20,20,F1,C9,0C,ED,78,77,0D
330 DATA 23,1B,ED,78,F2,25,4A,E6,20,C8,7A,B3,C2,1E,4A,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,36,4A
340 DATA E6,20,C2,32,4A,C9,21,86,4A,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,0D,77,23,3E,05,3D
350 DATA 20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,F5,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,03,C3,C1,48,F1,0C
360 DATA ED,79,0D,3E,05,3D,00,20,FC,F1,C9,03,00,00,00,00,00,00,00,FF,FF,00,05,02
370 DATA 00,00,03,2C,3A,00,00,00,00,00,4C,00,00,00,C1,02,C9,2A,FF,28,43,29,20,31
380 DATA 39,38,37,20,41,50,50,4C,45,42,59,20,41,53,53,4F,43,49,41,54,45,53,05,1D
390 DATA 00,C0,00,40,BB,1A,D9,3F,67,50,54,2B,52,C9,43,93,9E,A3,F8,A7,00,01,B0,8B
400 DATA DC,8B,73,5C,A8,F8,02,CC,C6,92,6F,6C
410 DATA 21,09,bf,22,05,a8,c3,f8,a7,3e,00,32,5b,8f,00,00,00,00,00,00,00,00,00
420 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,c3,00,80,pokes
    
```



SPECTRUM

TERRORPODS

Quel homme! Ce spectre. Dans le royaume des Pods c'est la terror

```

10 REM Vies, fuel, munitions infinis
20 CLEAR 30207:BORDER 0
30 PAPER 0:INK 0
40 LOAD "CODE 16384
50 LOAD "CODE
60 POKE 62305,36
70 POKE 62792,0
80 POKE 64516,201
90 POKE 63347,36
100 RANDOMIZE USR 47872
    
```



LAZER TAG

Lazer Tag...à Tag. Tsoin Tsoin

```

10 REM Vies infinies
20 PRINT CHR$(147):POKE 53265,0
30 POKE 53296,1
40 FOR I=544 TO 581
50 READ A:POKE I,A
60 B=B+A:NEXT I
70 POKE 53296,0:POKE 53265,27
80 IF B<>3214 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
90 INPUT "Mettez votre original et appuyez sur RETURN";A$
100 SYS 544
110 DATA 32,86,245,169,8,141,208,8,169,58
120 DATA 141,209,8,76,16,8,169,61,141,48
130 DATA 8,169,2,141,49,8,76,16,8,169
140 DATA 173,141,81,38,76,0,58,0
    
```

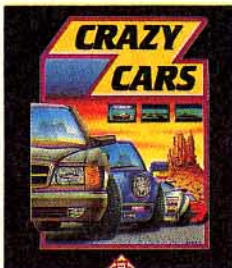


AMSTRAD**CRAZY CARS***Qu'est ce que tu fais Rari?**Ecrase le car !*

```

10 REM Temps infini version DK
20 FOR I=&BE80 TO &BEA8
30 READ A:POKE I,A:B=B+A
40 NEXT I
50 IF B<>2985 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
60 POKE &BE90,&9E
70 INPUT "N° du tableau de départ (1-9)";Nb
80 POKE &BE9F,Nb
90 PRINT "Mettez votre disque original"
100 CALL &BB18
110 POKE &BDDE,&C9
120 MODE 0:BORDER 0
130 FOR I=0 TO 15
140 INK I,0
150 NEXT I
160 LOAD "crazy.bin";&C000
170 FOR I=0 TO 15
180 INK I,PEEK(65500+i)
190 NEXT I
200 CALL &BB18
210 CALL &BE80
220 DATA 33,0,1,17,0,0,14,65,223,166
230 DATA 190,175,50,131,1,33,152,190,34,137
240 DATA 1,195,0,1,33,0,0,34,165,81
250 DATA 62,9,50,156,68,195,0,64,60,192,7

```

**AMSTRAD****3D FIGHT***Mettez au Ritz, c'est dur dur...*

```

10 REM Vies infinies version K7 & DK
20 OPENOUT "JOY":MEMORY &3E7:CLOSEOUT
30 LOAD "3dfight.bin"
40 POKE &C17,&A
50 CALL &5DC0

```

**AMSTRAD****BALL CRAZY***Je suis fou, je perds la boule*

```

10 Vies infinies version K7
20 LOAD"!
30 POKE &A064,&F0
40 POKE &A065,&9F
50 FOR I=&9FF0 TO &9FF7
60 READ A:POKE I,A:NEXT
70 CALL &A000
80 DATA 62,167,50,111,28,64,0

```

**BACK TO REALITY***Retour vers le futur...
c'est le futur antérieur.*

```

10 REM Vies infinies version K7
20 MODE 1:INK 0,26:INK 1,0:INK 2,9
30 INK 3,13:BORDER 0
40 LOAD"!,&C000:OPENOUT"JOY"
50 MEMORY &12FF:LOAD"!
60 MODE 1:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,15
70 INK 3,6:POKE &79B2,0:CALL &7611

```

**BUBBLE BOBBLE***Comme personne ne connaît le sexe de Bubble, on dit
qu'il est Bô, Belle*

Ajoutez ce listing à la suite de la Poly-routine '88' donnée dans le N°13. Sauvegardez le listing puis faites Run. Ce programme génère un fichier BUBBLE+.PRG sur votre disquette.

Pour jouer:

- 1) Formatez une disquette puis créez un dossier AUTO dans lequel vous copiez BUBBLE+.PRG. Faire RESET en insérant cette disquette.
 - 2) Quand vous verrez apparaître le message : Joystick Hebdo insérez la disquette BUBBLE BOBBLE puis tapez une touche. Le jeu démarrera normalement. (J.M.)
- Option : vies infinies

```

Data 0005,0000,0210,426E,0000,0210
Data 6658,0000,0214,426E,0000,0216
Data 6670,0000,01AE,6160,6175,746F
Data 5C62,7562,626C,652E,7072,6700
Data ***

```

```

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

```

End

AMSTRAD**SPLIT PERSONALITIES***T'as qu'un truc à faire.*

```

1 REM Arrêt des explosions de bombes et vies infinies
2 REM pour SPLIT PERSONALITIES version Disquette
3 REM de Thomas SCHWEYCKART
10 MODE 0:BORDER 0
20 FOR X=0 TO 15
30 INK X,0:NEXT
40 LOAD"split"
50 REM Arrêt des explosions de bombes
60 POKE &F786,0
70 REM Vies infinies
80 POKE &EF23,1
90 CALL &C600

```

FAERY TALE

Encore un jeu Suisse, mais ne pas confondre avec Guillaume Tell

Ce listing permet de changer les composantes du personnage qui sont les suivantes: la bravoure, la chance, la gentillesse, la vertu et la fortune. Tout d'abord, sauvegardez votre partie en cours de jeu sous une lettre quelconque, chargez ce listing et suivez les instructions. Les valeurs que vous redéfinissez doivent être inférieures ou égales à 255. Redémarrez ensuite le jeu et lancez l'option LOAD pour récupérer votre partie modifiée, le tour est joué. (Nicolas DAMIEN)

```

deb:
SCREEN 1,640,200,2,2
WINDOW 2,"faery tale",(10,10)-(600,170),15,1
WINDOW OUTPUT 2
CLS
PRINT "insérez la disquette contenant la sauvegarde de votre partie"
PRINT "et tapez une touche"
WHILE INKEY$=""
WEND
CLS
PRINT "indiquez le chemin et la lettre de la sauvegarde entre A et H"
PRINT "sans le suffixe .FAERY"
PRINT "exemple: directory:tiroir/lettre"
INPUT "le chemin et la lettre SVP ";nom$
OPEN nom$+".faery" FOR INPUT AS 1
f$=INPUT (LOF(1),1)
x=LEN (f$)
deb$= MID$ (f$,1,31)
sui$= MID$ (f$,39,68)
fin$= MID$ (f$,109,x-108)
prog:
PRINT:PRINT "indiquez les valeurs pour chaque catégorie"
PRINT "elles doivent plus petites ou égales à 255":PRINT
INPUT "bravoure ";brv
INPUT "chance ";lck
INPUT "gentillesse ";knd
INPUT "fortune ";with
INPUT "vertu ";vir
nb$= chr$ (brv)+chr$(0)+chr$(lck)+chr$(0)+chr$(knd)+chr$(0)+chr$(with)
nb2$=chr$(0)+chr$(vir)
f$=deb$+nb$+sui$+nb2$+fin$
CLOSE 1
OPEN nom$+".faery" FOR OUTPUT AS 1
PRINT £1,f$
CLOSE 1
WINDOW CLOSE 2
SCREEN CLOSE 1
fin:
    
```

SPECTRUM

LAST NINJA II

Aie...Aie...on verra bientôt, The Last TIKO II

```

10 Vies infinies
20 CLEAR 39999
30 A=23296
40 READ B
50 POKE A-5,B
60 IF B<>300 THEN A=A+1:GOTO 40
70 RANDOMIZE USR 23296
80 DATA 248,226,38,208,97,22,47,16,67,260,60,210,91,10,53,246,180,55
90 DATA 40,98,210,27,98,11,115,38,5,252,22,260,13,58,32,40,127,184
100 DATA 37,254,21,246,67,206,55,128,256,67,129,55,118,256,67,256,55,127
110 DATA 256,210,114,256,38,88,96,22,208,256,242,88,27,259,6,13,5,242
120 DATA 181,180,55,48,257,55,219,259,200,210,259,67,203,55,231,147,200
130 DATA 69,259,300
    
```

LITTLE COMPUTER PEOPLE

L.C.P., nous c'est Daniel & Daniel

```

5 REM Vies infinies de Laurent MOREL
6 REM Version Disquette pour L.C.P.
10 MEMORY &1FFF
20 LOAD*Boot*
30 POKE &8020,&FB
40 POKE &8021,&C9
50 CALL &8000
60 POKE &20C3,0
70 POKE &251A,0
80 POKE &2DD2,0
90 CALL &2000
    
```

DOIDS

Un bon cocktail : un soupçon de datas, et 3 DOIDS de pokes.

```

10 REM Vies infinies sur DOIDS
20 REM Si vous avez le nouveaux STBASIC
30 REM Enlevez la ligne 60
40 DIM I%(770)
50 TRUC=VARPTR(I%(1))
60 DEF SEG=0
70 GLOAD "A:START.PRG",TRUC
80 POKE TRUC+608,13692
90 POKE TRUC+610,12332
    
```

KUNG-FU MASTER

Comme c'est pour une "COMPILE", sais pas ce qu'il faut "qu'on fasse"...warrffff

```

1 REM 255 vies sur KUNG FU MASTER
2 REM pour la Compilation
3 REM THEY SOLD A MILLION 3
4 REM de Laurent MORA
10 MODE 0:BORDER 0:FOR I=0 TO 15
15 INK I,0:NEXT I
20 LOAD*KUNG.SCN",&C000
30 INK 0,1:INK 1,15:INK 4,18:INK 5,24
32 INK 6,26:INK 7,0:INK 8,16:INK 5,22
34 INK 14,2:INK 13,24:INK 15,9:INK 11,6
36 INK 2,3:INK 3,19:INK 10,13
40 OPENOUT"NM":MEMORY &4FF
50 LOAD*KUNG.DAT",&500
70 FOR I=0 TO 19:READ AS
75 POKE &A800+I,VAL("&"+AS):NEXT I
80 DATA 01,D1,9C,11,40,00,21,00,05,ED
85 DATA B0,3E,00,CD,1C,BD,00,CD,0B,9C
90 POKE 32412,0:POKE 32413,&CE
100 CALL &A800
    
```

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

KILLAPEDE

Avec un éditeur de secteurs, chercher: 3A DD 31 3D, et le remplacer par: 3A DD 31 3C (Fabrice BACQUIAS)

MIKIE

Avec un éditeur de secteurs, chercher: 3A 57 6C 3D 32 57 6C, et le remplacer par: 3A 57 6C 32 57 6C 3D. (Fabrice BACQUIAS)

VIXEN



Prendre un éditeur de secteurs et rechercher la chaîne hexadécimale suivante : 22 70 DE 3E 05 32 51 DE, et la remplacer par : 22 70 DE 3E 63 32 51 DE. (De vous à nous pour les deux autres parties, il faut rechercher la même chaîne hexadécimale et procéder à la même correction). (Diego PRADOS)

HEAD OVER HEELS

Pour réunir "tête" et "pieds" dans la salle ou la grille les sépare les coller à la grille face à face et appuyer sans arrêt sur 7. Au

bout d'un certain temps, "pied" passera au dessus de la grille, et les deux parties se réuniront. (Avant de faire cela, il faut absolument que "pied" prenne le sac, sinon il sera bloqué dans certaines salles). En sautant contre certaines grilles, des ouvertures se créeront, et vous pourrez passer de l'autre côté. (Alexandre MASSON)

DIEUX DE LA MER

Pour l'épreuve de saut à ski nautique (Sur le tremplin) : au lieu de détériorer votre joystick en allant bêtement de gauche à droite, regardez un peu du côté du clavier: tapez 6 ou 7 fois rapidement et successivement sur les flèches gauche et droite. ensuite, après cette opération, appuyez aussitôt sur les deux en même temps et admirez le saut... (Olivier CAMACHO)

A 320

Pour parvenir au cap, il faut s'approcher le plus près possible de l'altitude désirée. Exemple: si le cap est de 58: stabiliser l'avion à l'horizontale, et pour arriver à l'altitude voulue, bouger la manette de haut en bas pour ne pas faire bouger le cap. Et lorsque l'on arrive à l'altitude souhaitée, mettre le VSI à zéro. (Antony IGLESIAS)

VENOM STRIKES BACK

Pour avoir 4 armes au premier niveau: prendre les caisses "BL" et "P" puis descendre au premier ascenseur. Avec "PENETRATOR" aller immédiatement à gauche de l'ascenseur jusqu'au moment où vous tomberez. Vous devez trouver deux boîtes: "B" et "L". Retourner ensuite à droite avec "PENETRATOR", l'épuiser puis prendre la caisse "JR". Vous avez désormais quatre armes. (Christophe GARCIA)

WAY OF THE EXPLODING FIST

Pour rallonger ou raccourcir le temps de combat : POKE &040A, Temps (0-255)

THUNDERCATS

Pour avoir du temps infini : POKE 40370,0
POKE 40371,24
Pour avoir des vies infinies : POKE 33028,0
POKE 33029,195

THANATOS

Pour avoir des vies infinies : POKE &8F6,201
POKE &9D83,0
POKE &9D8B,0

STARQUAKE

Suppression des ennemis pendant le jeu : POKE &1110,&C3

ROCKY HORROR SHOW

Pour bloquer le temps et la température : POKE &30A0,201
Invulnérabilité au personnages ennemis : POKE &0CE0,201

ATARI

BATMAN

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 52 2E 02 4B et les remplacer par : 60 02 4A 48. Il faudra répéter cette manœuvre 4 fois. Puis rechercher : 58 2E 02 4B et les remplacer par : 60 02 4A 48. Enfin rechercher : 54 2E 02 4B et les remplacer par : 60 02 4A 48. (Gillus)

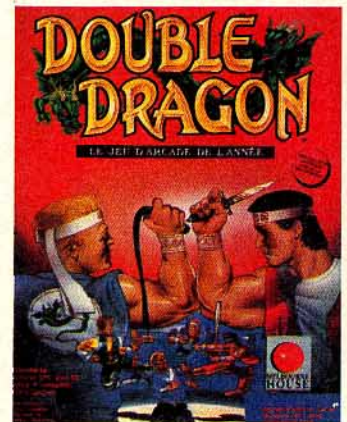
CRACK'ED

Commencez par ouvrir le fichier SHIFTER.PRG, seizième secteur sur 89, chercher: 00 A4 40 33 FC 00 0A 00 00 A, et remplacer 33 FC 00 0A par 33 FC 00 = X oeufs dans la partie intermédiaire (avec les coqs). (Sylvain LEDOYEN)

DOUBLE DRAGON

Pour avoir des vies infinies,

prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 10 39 00 01 F3 39 67 00 00 E2 53



00 et les remplacer par : 10 39 00 01 F3 39 67 00 00 E2 4E 71. Puis rechercher les octets : 10 39 00 01 F3 39 67 00 00 B8 53 00 et les remplacer par : 10 39 00 01 F3 39 67 00 00 B8 4E 71. Pour des crédits infinis, rechercher : 53 39 00 01 F3 3A et les remplacer par : 60 04 00 47 49 4C. (Gillus)

JOE BLADE

Ouvrir JOE_BLADE.TOS, quatrième et cinquième secteur sur cinquante, chercher C9 FF EE 13 FC 00 1E 00 00 01 et remplacer 13 FC 00 1E par 13 FC 00 X, X secondes pour trouver le code de la grenade. Troisième secteur sur cinquante, chercher 01 06 13 FC 00 14 10 00 00 F6, et remplacer 13 FC 00 14, par 13 FC 00 X: X vies premier joueur. (Sylvain LEDOYEN)

PROHIBITION

Ouvrir PROHIB.PRG, secteur 16 sur 114 chercher F9 A0 33 FC 00 03 00 00 3D, remplacer 33 FC 00 03, par 33 FC 00 X: X vies. (Sylvain LEDOYEN)

STREET FIGHTER

Avec DEGAS-ELITE, on peut redessiner tout ce qu'on veut (le ciel, les ennemis, votre personnage). Pour cela, chargez DEGAS ELITE, ensuite introduire la disquette STREET FIGHTER, allez sur LOAD.PIC, vous apercevrez tous les noms des fichiers graphiques, bon courage. (J.Pierre HORCHOLLE)

TROUBADOUR

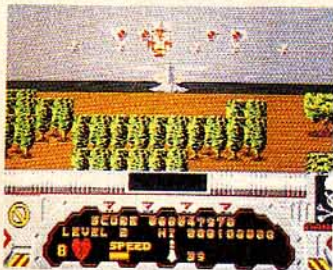
Codes pour TROUBADOUR :
Pour la 1ère partie : MOZART
Pour la 2ème partie : VILLON
Pour entré dans le jeu : ROBIN
(Gillus)

NINJA MISSION

Pour hypnotiser les adversaires, appuyer quelques instants sur le bouton de feu, sans se déplacer. Une fois cette opération effectuée, vos ennemis seront à votre merci.
(Pierre BORDEYNE)

HELL FIRE

Pour changer de tableau (il y en a dix), et bien je n'ai pas trouvé...mais si, n'avez pas peur... j'ai trouvé, il suffit pen-



dant la partie d'appuyer sur X.
(Antoine BRISSET)

AMIGA

ELITE

Quand le programme demandera le code, tapez "SARA" puis pendant le jeu appuyez sur la touche 'HELP'. (The BIG surprise). (Vincent LAGALL).

STARGLIDER II

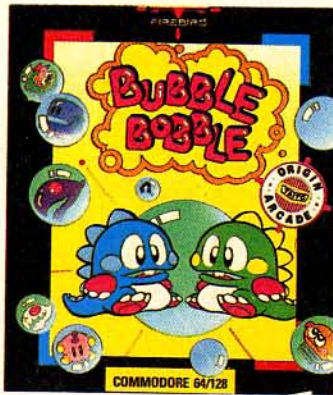
Appuyez sur 'F' puis stoppez le vaisseau. Ensuite tapez 'WERE ON A MISSION FROM GOD'. Appuyez sur 'K', cela vous donnera un maximum d'énergie.
(Vincent LAGALL).

SARCOPHASER

Appuyez sur 'F4', 'F5', 'F6' dans le tableau des scores pour avoir des vies infinies.
(Philippe GRUSSENMEYER)

SPECTRUM

BUBBLE BOBBLE



Pour avoir des vies infinies :
POKE 43870,0
POKE 43871,0
POKE 43872,0
POKE 43873,195
Pour choisir le niveau :
POKE 34313,Nb

COMMANDO

Pour avoir des vies infinies :
POKE 25653,182
POKE 31107,201
Pour avoir des grenades infinies :
POKE 27773,58
Pour avoir l'invulnérabilité :
POKE 56981,24

DAN DARE

Pour avoir des vies infinies :
POKE 36168,175
POKE 45954,104
Pour avoir l'énergie infinie :
POKE 47722,201
Pour avoir le temps infini :
POKE 46885,201

HEAD OVER HEELS

Pour avoir des vies infinies :
POKE 43559,0
Pour avoir l'invulnérabilité :
POKE 47180,201

LIGHTFORCE

Pour avoir des vies infinies :
POKE 40725,0
Pour choisir le nombre de vies :
POKE 39774,Nb

LAST MISSION

Pour avoir les ennemis immobilisés :
POKE 58155,4

MASK

Pour avoir l'immunité :
POKE 34318,201
Pour avoir des bombes infinies :
POKE 39424,127
Pour avoir le temps infini :
POKE 33659,0
POKE 33882,0
POKE 33884,255
POKE 42187,0

COMMODORE

RAMBO

Pour ne pas avoir d'hélico qui colle à l'avion, appuyer sur la touche 'RESTORE' et après sur la touche 'RETURN' et maintenir appuyé jusqu'à l'arrivée.
(Stéphane CILLI).

OVERLANDER

Pour avoir :
-Vies infinies :
POKE 13398,44
-Fuel infini :
POKE 6337,174
-Choisir le niveau du début
POKE 1847,Nb

MICKY MOUSE



Pour avoir le pistolet infini :
POKE 44620,0
POKE 47951,0
SYS 32800

LAST NINJA II

Pour avoir les vies infinies :
POKE 29966,255
POKE 40777,0

NINJA SCOOTER SIMULATOR

Pour avoir le temps infini :
POKE 31250,173
SYS 29696

LAST MISSION

Pour avoir les vies infinies :
POKE 7927,12
SYS 14848

FLINGSTONES

Pour avoir les vies infinies :
POKE 6002,255

NINTENDO

RAD RACER

Un petit truc bien utile, pour éviter de toujours reprendre le jeu à la première partie, il faut appuyer sur la touche "A" de la manette et le bouton "START" simultanément et vous recommencerez à la course où vous avez perdu. (Laurent HARO).

THOMSON

SCALEXTRIC

Pour toujours être vainqueur, quand on joue à deux joueurs, il suffit de doubler l'adversaire une fois, puis de freiner d'un coup, alors l'autre joueur percutera ta voiture et sera disqualifié.

SLAP FIGHT

Pour accéder à la 2ème partie, voici un code d'enfer :
2C 70 4D 72 23 A5 6
Vous vous retrouverez avec 6 vaisseaux en réserve et un laser. Si vous préférez les bombes tapez 2B...
Pour avoir des millions de points tapez une autre lettre que le D (au choix A, B, C). (Stéphane GIANNOTTI)

AMSTRAD

```

1 REM Choix du tabeau pour RAMBO III version Disquette
2 REM de notre cher S.L. qui n'a jamais pris autant de temps
3 REM pour nous pondre un listing. (Daniel & Daniel)
10 MODE 1:PRINT"1 - Pour jouer à la partie 1"
20 PRINT"2 - Pour jouer à la partie 2"
30 PRINT"3 - Pour jouer à la partie 3"
40 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 40
50 IF A$="1" OR A$="2" OR A$="3" THEN POKE 0,VAL(A$) ELSE 40
60 FOR I=&A000 TO &A1A8:READ A:POKE I,A:NEXT
70 MODE 1:BORDER 0:INK 0:CALL &A000
100 DATA 205,51,160,33,187,30,54,195,35,54,239,35,54,25,58,0,0,254,1,202,91,30,254,2,40,5
110 DATA 254,3,40,13,201,33,210,32,54,22,35,35,54,27,195,91,30,33,206,32,54,2,195,91,30,1
120 DATA 126,250,62,1,237,121,243,33,0,192,22,5,30,1,6,64,205,102,160,33,0,1,22,7,30,17,6
130 DATA 32,205,102,160,33,0,33,22,1,30,1,6,16,205,102,160,1,1,126,250,175,237,121,201,62
140 DATA 25,147,184,56,7,123,128,61,79,195,140,160,14,24,197,245,229,213,205,140,160,209
150 DATA 225,241,193,95,120,147,71,124,131,103,30,1,20,24,218,62,76,50,135,161,62,6,50
160 DATA 140,161,121,29,147,50,52,161,123,50,31,161,30,35,75,195,167,160,89,122,50,128
170 DATA 161,50,137,161,34,213,160,123,50,139,161,121,50,141,161,17,131,161,205,239,160
180 DATA 58,162,161,183,32,244,17,125,161,205,217,160,17,131,161,205,239,160,17,134,161
190 DATA 33,0,192,24,30,205,234,160,17,129,161,205,239,160,33,162,161,203,110,40,243,201
200 DATA 1,119,161,24,11,1,95,161,33,162,161,24,3,1,40,161,237,67,33,161,26,71,197,19,26,1
210 DATA 126,251,245,237,120,135,48,251,250,7,161,241,12,237,121,6,8,16,254,193,16,230,1
220 DATA 126,251,17,0,0,195,95,161,12,237,120,13,27,237,120,242,40,161,122,179,194,35,161
230 DATA 17,0,24,12,237,120,119,13,35,27,122,179,202,82,161,237,120,242,65,161,230,32,194
240 DATA 53,161,195,92,161,12,237,120,13,237,120,242,82,161,230,32,194,78,161,33,162,161
250 DATA 237,120,254,192,56,250,12,237,120,119,13,35,62,5,61,32,253,237,120,230,16,32,233
260 DATA 201,237,120,242,119,161,201,3,15,0,5,1,8,2,7,4,0,9,7,6,0,5,0,35,6,35,42,255,0,15,24,6
270 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,21,32,5,0,0,0,69,2

```

SPECTRUM

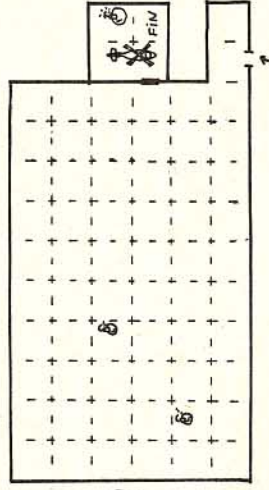
```

10 REM Vies infinies et invulnérabilité pour le troisième tableau.
20 REM pour RAMBO III sur SPECTRUM
30 PAPER 0:INK 0:BORDER 0:CLEAR 49151
40 POKE 23624,0:CLS
50 LET A=PEEK 23631+256*PEEK 23632+5
60 LET B=PEEK A:POKE B,111:LOAD ""SCREEN$
70 LOAD ""CODE:POKE B,0:POKE 60190,0
80 POKE 63126,0:RANDOMIZE USR 49152

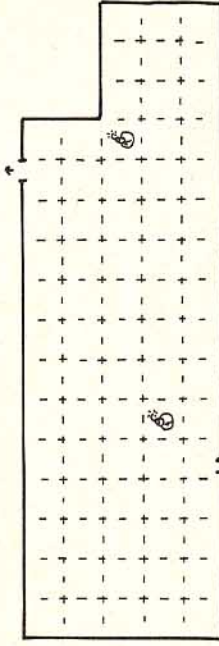
```

RAMBO III

2^{ème} PARTIE

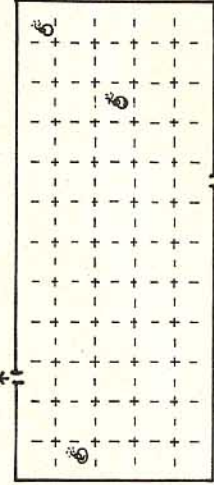


3

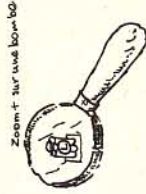


4

☺ = Bombes à décamorce
☹ = ceci représente un zébra



5



M.V &
C.B



RAMBO III

1ère partie :

- ① MLC
- ② PARAPLUIE
- ③ LUNETTES NOIR-ROUGE
- ④ PISTOLET SILENCIEUX
- ⑤ BATTERIE AUX LUNETTES
- ⑥ CLÉ LUMINEUSE
- ⑦ OBTURATEUR DE MINE
- ⑧ TUBE LUMINEUX

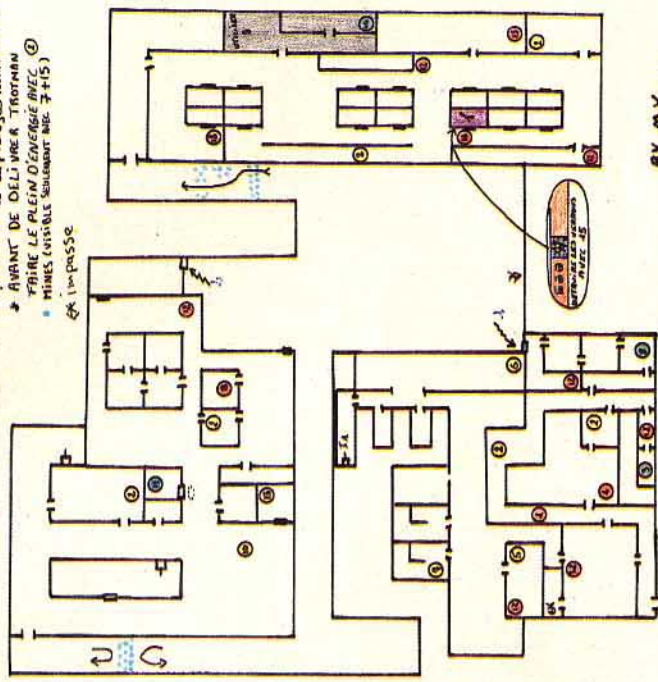
⑨ (Cochon) TROUSSE
 (pour le niveau 3-4)

- ⑩ RÉPULSIF
- ⑪ CLÉ SONORE (ONNE LE PISTOLET SILENCIEUX (ONNE LE CLAPET))
- ⑫ GANT SOLIDARITÉ
- ⑬ BOÎTE DE MINÉRIEUX
- ⑭ BATTERIE POUR LE DÉTECTEUR DE MINES
- ⑮ UNIFORME
- ⑯ PÉCUNE EXPLOSIVE
- ⑰ BATTERILLETTTE
- ⑱ SERRURE (AUTOMATIQUE DES PIGNONS)

⑳ (pour les objets non utilisés)

- ① points blindés ou protégés (niveau 6)
- ② AVANT DE DÉLIVRER TROUSSE
- ③ FAIRE LE PLEIN D'ÉNERGIE AVEC ④
- ④ MINES (VISIBLES SEULEMENT MEC 7+15)

⑤ (pour passer)



BY M.V. AND C.G.

TOUCHES : J : Faire des fils
 K : REMPLIR UN OBJET
 L : SE SERVIR D'UN OBJET
 R : SE SERVIR D'UNE ARME

ÉTAIRER : Ushe
 Des objets en noir

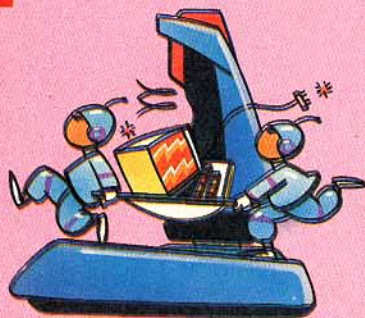
COMMODORE

- 1 REM Vies infinies, invulnérabilité sur différentes parties
 2 REM pour COMMODORE
 10 POKE 53281,1:POKE 53280,1:PRINT CHR\$(147):POKE 646,4
 20 FOR I=349 TO 444:READ A:POKE I,A:5:B=B+A:NEXT
 30 IF B=10868 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
 40 INPUT"Nombre de bombes à ramasser dans la 2ème partie (0-255) ":V
 50 POKE 400,V:PRINT"Insérer l'original et appuyez sur 'RETURN"
 60 INPUT V\$:POKE 816,93:POKE 817,1:POKE 2050,0:LOAD
 70 DATA 37,170,249,174,37,146,191,8,174,117
 80 DATA 146,192,8,174,6,146,193,8,101,174
 90 DATA 128,146,94,6,174,6,146,95,6,101
 100 DATA 174,101,146,61,54,174,178,146,133,22
 110 DATA 174,31,146,109,26,174,57,146,110,26
 120 DATA 174,6,146,80,25,174,174,146,191,20
 130 DATA 174,178,146,192,20,174,146,146,193,20
 140 DATA 174,170,146,194,20,174,21,146,195,20
 150 DATA 174,96,146,197,20,174,36,146,198,20
 160 DATA 81,5,9,79,73,88

Pour pouvoir changer de tableaux, il suffit de taper dans la page des HIGH-SCORES : 'RENEGADE' puis le numéro du tableau correspondant. (avec le pavé numérique).

ATARI

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

SOLOMONS KEY

Les lecteurs. Q.10055
Nous reponsons cette question face au nombre considérable de lecteurs qui sont dans le même cas. Comment passer le 19ème niveau, je craque. Avez vous des pokes ?

BRUCE LEE

Grégory. Q.10486
Comment peut-on faire pour aller dans les montagnes.

RAMBO III

Un lecteur. Q.10488
Au niveau 1, je trouve des clefs, des lunettes etc... Mais quand s'en sert-on? D'autre part, je ne trouve pas les flèches explosives, l'uniforme, les gants ni le colonel Trautman ou les prisonniers Afghans. Comment passer le niveau 1, SVP? Merci d'avance.

SHORT CIRCUIT

Seb. Q.10489
J'ai un problème. Je ne comprend rien du tout, que faut-il faire? Je n'arrive pas à sauter au-dessus des gros plans d'eau, je ne fais que de m'enfoncer dedans. Merci

VENOM STRIKES BACK

Christophe. Q.10490
Comment et à quoi servent les codes que l'on trouve à la fin de chaque niveau? Je les connais, mais je ne sais pas m'en servir.

OPERATION WOLF

Stéphane. Q.10505
Alors que mes balles et mes grenades s'épuisent, à une vitesse folle, je n'ai qu'un seul désir, un listing qui me les rendraient infinies! Mille merci d'avance.

SAPIENS

Benoit. Q.10491
Comment réussir à tailler une hache ou une sagaie correctement.

SRAM

Benoit. Q.10492
Que faut-il dire devant le lutin, comment prendre le glant devant le sanglier? Merci.

RANGER 3

Raphél. Q.10493
Comment accéder au chateau?

COMBAT SCHOOL

Vincent. Q.10487
N'auriez-vous pas des pokes ou des trucs, astuces, car je n'arrive pas à passer le premier tableau.

ARKANOID

Marie-France. Q.10494
Y a-t'il un truc pour changer de tableau comme on veut pour Arkanoid en compilation?

WIZARD'S LAIR

Marie-France. Q.10495
Quel est le code d'accès à l'ascenseur?

GOONIES

Marie-France. Q.10496
comment sort-on du tableau I.

GREAT ESCAPE

Un lecteur. Q.10497
A quoi sert la radio?

GAUNTLET II

Médéric. Q.10498
Y-a-t'il des astuces, car je suis bloqué dans ce jeu. Merci.

GREAT ESCAPE

Dominique. Q.10499
Comment s'évader? Comment trouver la torche et où aller après

avoir été dans le tunel? Répondez moi vite. Je deviens fou. Merci.

RAMBO

Un lecteur. Q.10500
Comment détruire le gunship?

HMS COBRA

Limons. Q.10501
Comment peut-on couler les sous-marins, croiseurs et destroyer allemand? Qu'est-ce que le "FW Condor" et comment le détruire?

HARRY AND HARRY

Limons. Q.10502
Quels sont les codes dans ce jeu? Une solution complète serait sympa. Merci à mon sauveur.

AU REVOIR MONTY

Limons. Q.10503
Pourrai-je avoir des vies infinies sur CPC 464? Merci.

FREDDY

Xarq. Q.10504
Ausecours! Que faut-il faire pour pouvoir entrer dans la base?

CAPTAIN AMERICA

Un lecteur. Q.10506
Comment entrer le code, et à quoi sert-il?

CHERRY PAINT

Eric. Q.10507
Dans ce logiciel de dessin, est il possible de tracer des cercles? Si oui, comment? Merci d'avance!

EXPLORA

Arnaud. Q.10508
Dans la préhistoire, je trouve l'os, les branches et les feuilles séchées, la branche. J'allume

**JOYSTICK
SECOURS**

177, rue St-Honoré
75001 PARIS

le feu de l'entrée de la grotte. Mais dans celle-ci je ne trouve rien. Que faire?. En Inde Comment ouvrir la porte que l'on trouve en sortant de la machine? Merci d'avance.

BATMAN

Jérôme. Q.10509
J'arrive devant mon ami. Qui a été enlevé, mais il est attaché, et je n'arrive pas à le détacher, Help!

MANATHAN 95

Olivier. Q.10516

A quoi sert l'espèce de carte qui se trouve à droite, pourquoi le point se déplace à l'inverse de vos commandes. (CPC 464).

NEMESIS

Erik. Q.10512
Vous n'auriez pas un listing, je souffre atrocement (et mon joystick aussi!).

PLATOON

Jérôme. Q.10510
Que faut-il faire quand on est aux cabanes?

OVERLANDER

Erik. Q.10511
Comment opérer pour faire une bonne course? Que faut-il prendre.

LEGEND OF KAGE

Erik. Q.10513
Quand j'arrive à la fin du premier niveau, je ne vais pas plus loin, que faut-il faire?

DRAGON'S LAIR

Erik. Q.10514
Comment faire pour grimper sur le disque flottant?

BAD MAX

Stéphane. Q.10515
Que faut-il faire pour y jouer?

A320

Grégory. Q.10517
Que faut-il faire après avoir évi-té les trois montagnes?

PROHIBITION

Christophe. Q.10518
Que faut-il faire lorsqu'on entre dans la première maison, je perds inévitablement une vie! Merci.

REPONSES

EXIT

Sébastien. R.10203
Quand tu arrives dans le labyrinthe en 3D, il faut trouver les 2 jeux d'arcades (comme pour les outils); pour y pénétrer, il faut se diriger droit, sur les murs dont le bas est orange. Il ne faut rien faire chez le sage. La bouche sert à manger pour remonter l'énergie (en bas, à droite). Il n'y a pas de perceuse, c'est un reveil qui remonte instantanément l'énergie quand celle-ci est à plat. Le livre sert à lire les livres que tu trouves dans certaines salles du jeu (le code de déchiffrage du livre est: a=z, b=y etc...)

GAUNTLET

Sylvain. R.10279
Il n'y a pas de fin.

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE

Florent. R.10287
Et bien si, il y a une clef, Yannick avait tort. La clef qui permet d'ouvrir le placard est dans le paquet de cigarettes qui se trouve dans le tiroir du bureau à l'intérieur de la tour. Pour tuer l'araignée, il faut prendre une massue qui se trouve hors de la tour. Pour la tuer, il faut la lancer sur lui.

FLYING SHARK

Lionel. R.10304
Si tu veux passer le deuxième tableau, il faut que tu n'utilises pas tes bonus au premier et que tu essaies d'en gagner un. Pour gagner un bonus au début du 2ème il y a 6 avions qui apparaissent si tu les tues tous tu a un bonus ou un double tir. Ensuite tu a trois bateaux d'où sortent des chars. Tu te mets en face du bateau de gauche et tu détruis les chars ainsi de suite. Ensuite il y a un bateau qui apparaît tu

dois éviter ses tirs sans te mettre en face.

KUNG-FU MASTER

Un bidouilleur. R.10319
Ceci est un problème de réglage des têtes de lecture. Pour régler les têtes de lecture, il y a un petit trou à l'endroit où on met la cassette, appuie sur play et enfonce un tournevis dans le trou, tourne doucement, à tâtons, jusqu'à avoir la meilleure fiabilité.

MARCHE A L'OMBRE

Un lecteur. R.10340
Après avoir entièrement monté la moto avant 20H, téléphoner et dire "prépare toi, j'arrive".

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE

Fabien. R.10357
Aller derrière la tour où il y a un passage dans le mur. Avancer pour entrer dans la tour. Ouvrir le tiroir de la commode, prendre le paquet de cigarettes, aller à gauche, tuer la mygale avec la massue que vous aurez trouvée au bord de l'île, ouvrir la trappe, prendre la torche, aller allumer dehors, retourner dans le toit, descendre dans la trappe et charger la 2ème partie. (NDLR:La suite arrive bientôt).

MARCHE A L'OMBRE

Un lecteur. R.10385
Après avoir demandé à Germaine où est le moteur, il est préférable d'aller dans le cul de sac proposé.

MIAMI VICE

Micromag. R.10399
Rappelons rapidement le but de l'aventure: tu es Sonny Crockett ou Ricardo Tubbs, les deux flics de Miami, et tu veux mettre un peu d'ordre dans la pégre

locale. Pour cela, tu disposes des lieux et horaires de rendez-vous des trafiquants. A toi d'arriver au bon endroit et au bon moment. Pour arrêter un gangster transportant des preuves, il te faut rentrer au lieu de rendez-vous entre 4 et 8 minutes après l'heure. Si tu arrives moins de 4 minutes après le début de la réunion, les gangsters auront fui mais tu trouveras des preuves. Bonnes chances...

CAPTAIN BLOOD

Micromag. R.10403
On se calme! On insère sa disquette ou sa cassette dans le lecteur, on charge, on choisit sa langue, et là, l'ordinateur te dépose en vue d'une planète. C'est sur celle-ci que tu dois commencer! Choisis l'icône "Mission Oorxx Contact" et te voilà sur la planète. L'idéal est de commencer par Yoko, le petit Izwal (représenté sur la jaquette). Recharge le jeu plusieurs fois et répète les opérations décrites ci-dessus. (NDLR:La rédac remercie ce fanzine sympa)

5ème AXE

Fred. R.10408
Il faut ramasser tous les objets et attendre d'être transporté dans le temps. Si tu survies, tu recommenceras, mais cette fois tu avanceras plus dans le temps. Bonne chance!

PROHIBITION

Fred. R.10410
Fastoche!!! Il faut juste déplacer le viseur vers les tueurs et appuyer sur FIRE pour leur zigouiller la ratiboise. Sers-toi des flèches, mais fais gaffe au temps!!

COMBAT SCHOOL

Frédéric. R.10414
A ce jeu, on peut jouer soit avec les touches, soit avec le joystick. Mais si on prend les deux à la fois, Je m'explique. Tout d'abord, appelle un pote à toi, ensuite tu prends les touches (Q, W, O, P) pour clavier QWERTY et tu passes le joystick à ton congénère. Appuie sur 1 et 2 suivant le nombre de joueur que tu désires. Quand l'ordinateur aura donné le départ, tu appuieras par intermittence sur les touches pendant que ton pote manie le joystick de gauche à droite. Ainsi tu iras deux fois plus vite.

LAS VEGAS

Franck. R.10444
Les codessont pour la deuxième partie: BBBB BBBB et pour la troisième OLAAGAKA. Voici quelques indices pour la première partie. Une fois en bas de l'immeuble, aller à gauche se placer sur l'argent. appuyer sur la barre d'espace (ou le bouton ACTION) et composer avec le curseur (se placer sur les touches du dessin). Le 13920: un message dit "Ca va, ça va, j'arrive" alors, aller au taxi, monter à l'arrière et vous irez à la partie 2. si cela ne marche pas recomposer le 13920.

LEGEND OF KAGE

Théo. R.10446
Tu passes automatiquement aux autres tableaux mais il faudra pas le faire tuer. Chaque fois que tu meurs, il faudra recommencer le tout.

KUNG-FU MASTER

Sylvain. R.10197
Pour tuer le gardien du 5ème niveau, il faut effectuer plusieurs prises, sinon il vous tue.



annonce

AMIGA

CONTACT

13 N°2001188
Cherche contacts sérieux et sympas sur Amiga 500. Que vous soyez débutants ou pros. n'hésitez pas. Cherche aussi extension, 4 manettes, (Hotball...). Contacter AUBIN Jean-Michel. Cité les Raquettes Bat. H1. 13700 MARIIGNANE.

30 N°2001128
Amiga 500. Cherche contacts sur toute la France, pour échanger jeux, docs, etc... (débutants acceptés). Ecrire ou envoyer liste, réponse assurée. M. DURANO Richard. 43 Rue Sainte Perpétue. 30000 NIMES.

75 N°2001149
Amiga 500. Cherche contact pour échange de jeux et autres. Possède : Barbarian, O. Wolf, Defender of the Crown, Purple Saturn Day, Sword of Sodom, Falcon, Starglider, Mach 3 etc... Appeler DUMAS Matthieu. 11 Bis Rue Pigalle. 75 PARIS. Tel.: 48.80.37.92.

92 N°2001180
Hello! Je possède un Amiga 500 et je cherche un cont. pour faire des sup. Mega échanges. Ecrire à SCHWEYER Patrice. 18 Rue de Bagneux. 92330 SCEAUX. (Réponse assurée). Salut!

ECHANGE

27 N°2001134
Echange ou vend news sur Amiga. Possède : Opération Wolf, Falcon, Double Dragon, Thunder Blade, Katakis, Hybris, Speed Ball, Daley Thomson, Outrun, Italy Soccer, Menace. Envoyez vos listes à QUERE J.M. 8 Rue du Prat. 27100 VAL DE BREUIL.

75 N°2001172
Cherche contacts sur Amiga, surtout utilitaires (domaine public) Requin s'abstenir!!! Cherche aussi solutions (jeux). VOLIOTIS Nicolas. 2 Villa Dancourt. 75018 PARIS. Tel.: 42.54.96.48.

VENTE

24 N°2001183
Halte! Ne bougez plus! Vend dernières News & Amiga à bas prix. Uniquement

en Dordogne (24). MIAAGERS. Contacter JOUVENT Thierry. St Martin de Ribérac. 24600 RIBERAC. Tel.: 53.90.01.81. ou Laurent. Tel.: 53.90.15.19.

46 N°2001165
Vend Amiga 500 + écran couleur 1084 + livres + jeux + utilitaires dont, digipaint + Joystick. Le tout pour 5000 Frs. BOISSE Michelle. Alimentation Restaurant du Lac Payrignac. 46300 GOURDON. Tel.: 65.41.28.33.

91 N°2001143
Vend Amiga 1000 + souris + clavier + logiciels (encore sous garantie): 3500 F. Vend lecteur Amiga 1010 (neuf): 1000 F. Demander ANCTIL Jérôme. 8 Rue St Antoine. 91150 ETAMPES. Tel.: 60.80.10.85. (après 19h). Essonne/Paris. Urgent.

92 N°2001159
Vend pour A500 progs. utilitaires et jeux. Cherche contacts sérieux pour échanges et essayer de former un club. Contacter PINTO M. Paulo. 4 Allée du Clos Mollet. 92190 MEUDON. Tel.: 45.34.39.17. (de 15h à 17h45 le lundi/jeudi/vendredi). A bientôt!

AMSTRAD

ACHAT

71 N°2001182
Achète N° CPC 1 à 9- 12 à 15- 17 et 18. Faire offre. Donne jeux sur DK si réponse rapide. LORRAIN Roger. 23 Rte. de Fretterans. 71270 PIERRE DE BRESSE. Tel.: 85.72.82.12.

75 N°2001198
Cherche disks (utilitaires, jeux, éducatifs), pour 6128. Eventuellement souris, imprimante (petit prix). Envoyer liste et prix à BOUREGAA A. 103 Avenue Parmentier. 75011 PARIS.

CONTACT

59 N°2001190
Recherche en cassette Macadam Burnper, Fruity Franck, Asphalt. Faire offre à M. MANTEL Michel. 32 Rue Prosper Franck. 59160 LOMME. (Ne pastel. SVP).

62 N°2001125
CPC 6128 vend softs, voir liste : jeux,

éducatif, utilitaire, classé (x). (Echange s'abstenir). Ecrire à SAINTY Willy. 178 Chardonnerets. 62155 MERLIMONT. Tel.: 21.09.54.75.

79 N°2001191
Cherche contact pour échange de solutions, de plans, de trucs pour CPC 6128. Ecrire à GARNIER Alain. 56 Rue du Dixième. 79000 NIORT STE PEZENNE. (Réponse assurée).

ECHANGE

77 N°2001173
Cherche contacts. Possède: Tiger Road, Turbo Cup, Opération Wolf, Rastan, Cybernoid II... sur DK. Cherche Rambo III et Crazy Cars II. GUERBERT Eric. 8 Rue de la Clairière. 77380 COMBS-LA-VILLE. Tel.: 60.60.87.00. (après 18h).

80 N°2001181
Echange sur Amstrad disk nombreux jeux (possède : 944 Turbo Cup, Airborne, Ranger, Off Shore Warrior...). Envoyez-moi vos listes à DEMABRE Arnaud. 366 Rue d'Hornas. 80650 VIGNA-COURT. Tel.: 22.52.82.52. (après 18h). A bientôt!

94 N°2001136
Echange news sur 6128. Envoyez vos listes à M. BANDET Eric. 30 Rue des Ardoines. 94400 VITRY S/SEINE. Tel.: 46.81.86.64. (après 18h). Salut à tous!

VENTE

06 N°2001131
Vend Amstrad CPC 6128 mono + adaptateur TV + nombreux jeux : (Trantor, Gryzor, Beyond, Rygar) + manettes + doc. + nombreuses revues. Prix : 2000 F. ERCOLE Damien. 23 Bd. Carnot. 06300 NICE. Tel.: 93.56.83.02. (après 19h).

18 N°2001163
Vend lecteur de disquettes 3" pour CPC 6128. Prix : 800 Frs. SOPALSKI Michel. 4 Rue Georges Brassens. 18240 LERE. Tel.: 48.72.53.57.

21 N°2001166
Vend CPC 464 couleur (sous garantie) + 1 crayon optique + 2 Joys. + nombreux logiciels + revues & livres inform. + 1 cassette pl. de listings. Prix : 2900 F ou moins jusqu'à 2700 F. Ecrire à HENAUX

Alexis. 15 Rue des Narcisses. 21300 CHENOVE.

60 N°2001178
Vend Amstrad 6128 couleur + lecteur 5" + Station 6128 + utilitaire + jeux + disco + solution + Class. Weka + revues + livres + cadeaux. Le tout : 6190 F. PIQUET. 154 Rue du Limon. 60170 RIBECOURT. Tel.: 44.76.91.39.

62 N°2001176
Je suis l'auteur d'un prog. permettant de jouer de 8 à 24 N° au loto. Réduction des mises de 80% de 8 à 10 N°. CPC 464 + DDI CPC 6128. Me contacter pour PC Doc. BARNE J.N. 22 Nungesser et Coli. 62100 CALAI.

68 N°2000885
Vend CPC 464 moniteur couleur + nombreuses cassettes de jeux + 1 Joystick + 1 cordon pour branchement de 2 manettes + 1 livre basic. Le tout moins de 2 ans. Prix : 2900 F. FISCHBACH Guy. 1 R. des Bleuets. 68300 ROSENAU. Tel.: 89.68.35.48. (après 17h30).

75 N°2001144
CPC 6128 couleur (dec. 88). (Sous garantie) + jeux (nombreux news) + 2 Joysticks + 1 doubleur + disks + magazines (t.b.e.). Prix : 3600 F. Demander LE GUEU Philippe. 56 Rue Riquet. 75019 PARIS. Tel.: 40.36.04.30. (après 18h).

75 N°2001154
Urgent! Vend ordinateur Amstrad CPC 664 (neuf) + moniteur + cassettes jeux (neuf) pour 1500 F. Contacter JOUAN Alexandre. 25 Impasse du Moulin Vert. 75014 PARIS. Tel.: 45.45.41.74.

75 N°2001179
Vend 1200 F. Amstrad CPC 464, avec moniteur monochrome ou 700 F sans moniteur. Contacter BERNA Raphaël. 15 Passage du Génie. 75012 PARIS. Tel.: (1).43.72.84.64. (Répondeur).

75 N°2001189
Vend Amstrad CPC 464 couleur, (en bon état). + 1 Joystick + nombreux jeux. Prix : 2200 F (à débattre). SCAILLIEREZ William. 59 Rue Saint-Blaise. 75020 PARIS. Tel.: 43.70.55.41.

77 N°2001138
Vend 6128 couleur (garantie) + interface TV + manette + nombreux disks de jeux

COCHEZ LES RUBRIQUES CONCERNANT VOTRE ANNONCE:

STANDARD

- AMSTRAD
- ATARI
- AMIGA

- COMMODORE
- SPECTRUM
- AUTRES

RUBRIQUE:

- ACHAT
- VENTE
- CONTACT

TARIFS:

1 PARUTION 25F
Gratuit pour nos abonnés qui devront joindre à leur annonce leur dernière étiquette d'expédition.

Rédigez en majuscules votre annonce en remplissant une lettre par case (la ponctuation compte pour une lettre). Laissez une case entre chaque mot. Vos annonces doivent nous parvenir le Vendredi qui précède la parution. Les annonces non publiées, paraîtront dans le numéro suivant. Le texte des P.A. paraissant dans deux numéros, ne pourra être modifié. Les parutions sont consécutives.

Adressez votre annonce, avec son règlement par chèque, C.C.P. ou timbres à:
JOYSTICK hebdo
J'ANNONCE
177 rue St Honoré
75001 PARIS

+ rallonge, écran, clavier + cordon K7 + cordon Amcharge (t.b.e.). Prix : 4500 F. M. XAN Ngo. 15 Cours du Lizard. 77186 NOISIEL. Tel.: 60.06.21.39. (de 19h à 21h).

78 N°2001142
Vend CPC 6128 couleur, lecteur de cassettes, nombreux jeux, Joystick, livres, imprimante DMP 2160 avec imprimante : 3500 F, sans imprimante : 2500 F. PLANTIER Roger. 4 Allée des Sycomores. 78350 JOUY EN JOSAS. Tel.: 34.65.15.02.

78 N°2001168
Vend moniteur Amstrad mono. GT65 + housse : 500 F + interface TV MP1 : 300 F. (Vendu ensemble ou séparément). Demander DUC Philippe. Le Caravelle. 4 Allée Alfred Sisley. 78160 MARLY LE ROI. Tel.: 39.58.97.27. (après 18h).

78 N°2001185
Vend Amstrad CPC 6128 couleur + Joystick + livres + nombreux programmes (divers jeux et utilitaires). Prix : 2800 F. GAUMER Frédéric. 49 Rue Mozart. 78140 VELIZY VILLACOUBLAY. Tel.: 39.46.85.29.

91 N°2001157
Vend CPC 6128 couleur (excellent état, sous garantie) + nombreux jeux. Prix exceptionnel : 3000 F. Contacter BRIEY Fabien. 2 Rue Nationale. 91670 ANGERVILLE. Tel.: 64.95.20.59.

91 N°2001192
Vend disks : The Pawn, Maître des Armes, Meutre sur Atlantique, Dieux de la Mer, Incantation... Appeler COUETELIER Sandrine. 14 Avenue de Bourgogne. 91300 MASSY. Tel.: (16.1).60.11.73.94. (après 18h30).

93 N°2001161
Vend CPC 6128 couleur + nombreux jeux + Joys. + dbl. de Joystick + boîte de rangt. + revues et progrs. Jeux news : Tiger Road, Thunder Blade, Rambo III etc... Demander MARTINEZ Sébastien. 8 Rue Mar. Leclerc. 93400 ST OUEN. Tel.: 40.10.25.57. (ap. 19h).

94 N°2001132
Vend Kit Téléchargement Amstrad : 50 F. Disc Déactivor Spindizzi : 10 F. Super Ski : 60 F. Logiciel Loto : 250 F (valeur : 600 F). Demander SPITERI Jean-Pierre. 72 Av. Gabriel Peri. 94100 ST MAUR DES FOSSES. Tel.: 42.83.39.40. (le soir entre 18h et 21h).

94 N°2001155
Vend Amstrad CPC 464 (Azerty) + lect. de DK DD1 + adapt. péritel (branchement sur TV) + Joys. + nombreux jeux : Road Runner, Sorcery, Bombjack, Fire & Forget etc... Contacter HECQ Olivier. 4 Clos Pré de l'Etang. 94500 CHAMPIGNY. Tel.: 43.41.27.73. (18h).

APPLE

ACHAT

91 N°2001098
Achète, cherche pour Apple II + carte ext. mem. Ramex 128K, marque vergecourt. Recherche également quelqu'un pour réparer même type de carte neuve ne fonctionne pas. Urgent. DESBROSSES G. 8 Rue Verger. 91360 VILLEMORISSON/SORGE. Tel.: (1).69.04.38.77.

ATARI

ACHAT

92 N°2001170
Achète 520 STF + moniteur couleur. DUBOIS Nicole. 6 Rue Herold. 92250 LA GARENNE COLOMBES. Tel.: 47.82.09.12. (Région Parisienne).

CONTACT

13 N°2001160
Comment fait-on pour avoir des vies infinies sur TNT. Quel est le but du jeu.

Contacter MONLEAU C. Les Pinchades. 17 Allée de la Corvette. 13127 VIROLLES. Merci!

59 N°2001146
Cherche contacts sur 520 ST. Possède HotNews. Envoyez vos listes à LE CALVE Bruno. 28 Rue Marcel Bedene. 59155 FACHES-THUMESNIL.

78 N°2001145
Cherche contacts pour échange de softs et util. sur 520 STF. Possède news. Demander MURIENNE Stéphane. 6 Rue Arsène D'Arsonval. 78200 MANTES LA JOLIE. Tel.: 30.33.31.23.

ECHANGE

54 N°2001133
Echange jeux sur Atari ST. Possède nombreux news : (Dragon Ninja, Zany Golf etc...). Demander AUBIN Bérenger. 18 Rue Hanzelet. 54110 HARAUCOURT. Tel.: 83.48.37.81.

61 N°2001187
Echange ou vend ultra news. Possède R-Type, Ik+, Thunder Blade, Opération Wolf et bien d'autres. Réponse rapide et assurée. Télécopier à LEGRAND Pascal. N°2 Les Acacias. 61400 MORTAGNE AU PERCHE. Tel.: 33.25.32.17.

64 N°2001148
Echange softs sur 520 ST. Possède news (Speed Ball, Thunder Blade, Nebulus etc...). Ecrire à HOUSSIN D. 4 Allée Gauguin. BP 71 64150 MOURENX. Réponse assurée.

79 N°2001084
Atari 520 STF. Cherche contacts sérieux et rapides, en vue d'échanges de logiciels divers. Ouvert à toutes propositions. Envoyez vos listes. THERON Pierre. 1 Rue Barbaud. 79300 BRESSUIRE.

80 N°2001090
Recherche contacts sérieuse, pour Atari 520 ST. En vue d'échanges de news et autres. Appeler QUENU Benoît. 1263 Avenue de la Plage. 80790 FORT MAHON PLAGE. Tel.: (16).21.84.19.25. (entre 20h et 21h tous les jours).

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 + nbx. logs. : 1399 F. HERNANDEZ Fabrice. 1 Rue Saulnerie. 41100 VENDOME. Tel.: 54.72.27.87. Urgent.

42 N°2001177
Vend Amstrad CP 1512 mono + jeux : (Double Dragon, Platoon, Commando...) + utilitaires + Joystick + simple drive (Janv. 88). Vendu : 5000 F. PORTE Thomas. 30 Rue des Loriots Vallon de St Victor. 42230 ROCHE LA MOLIERE. Tel.: 77.90.47.40.

65 N°2001175
Vend 520 STF, double face, + jeux et utilitaires + souris + cables + 3 Joysticks + livres et revues. Achète Amiga 500. (Prix à débattre). FRAYSSE Patrice. 32 Av. Philadelphie. 65200 GERDE. Tel.: 62.95.53.65.

93 N°2001130
Vend drive 5 1/4 720KO, cordon, Free Boot Circuit 40/80 pistes : 1200 F. Disq. 3 1/2 : 6 F. 5 1/4 : 2 F par 100. Cherche notice platine ST. BIDOUX Jacky. 11 Chemin de Fer Prolongé. 93140 BONDY. Tel.: 48.49.86.41.

COMMODORE

VENTE

35 N°2001153
Vend C64 + 1541 (garantie) + 1530 + MPS 803 + 6 Joysticks + nombreux jeux & util. (Geos, Newsroom, Virgule, Senior) + livres + reset + nombreux disks.

(Prix à débattre). BLONDEAU M. 2 Pl. de République. 35300 FOUGERES. Tel.: 99.94.27.47. (à toute heure).

44 N°2001162
Vend Commodore 128 + adaptateur péritel + lecteur K7 + nombreux jeux + nombreux accessoires (manettes + Tilt + adresses etc...). Prix : 3500 F. MUHLKE C. 3 Allée des Grillons. 44510 LEPOULIGUEN. Tel.: 40.62.20.90. (le soir).

45 N°2001171
Vend Commodore 64 + jeux + Joystick + lecteur cassette. Prix : 2000 F. Demander DENIS Jérôme-Charles. 19 Rue des Villas. 45000 ORLEANS. Tel.: 38.54.05.62.

75 N°2001137
Vend C64 news + 1541 + moniteur couleur + Joystick + nombreux jeux à un prix fou de 2500 Frs. (à débattre). N'hésitez pas à me contacter. VUILLAUME Fabrice. 119 Rue Vercingetorix. 75014 PARIS. Tel.: 45.45.07.73. A bientôt!

77 N°2001141
Vend Commodore SX 64 portable + nombreux logiciels + livres + cartouche turbo + manettes a télécommande. Le tout en très bon état. MASCLEF Olivier. 103/85/87 Allée des Bocages. 77360 VAIRES S/MARNE. Tel.: 60.08.77.63.

77 N°2001164
Vend C64 + lecteur disk 1541 + K7 1531 + nombreux jeux + tab. graph. + stylo optique + 1 Joystick + livres + boîte de rangement (t.b.e.). Prix : 3000 F. REVERRE Hervé. 4 Place du Parvis. 77130 MONTEREAU. Tel.: 64.32.40.45.

77 N°2001186
Vend Commodore 128D + mon. coul. hte. résol. + Power Cartridge + Jane. Px. : 4000 F. Vend aussi matls. télémat. et graph. (impr.). Modeme, lect. Contacter GROSSOT Ralf. 1 Rte. de Beaumont. ORMESSON. 77167 BAGNEAUX S/ LOING. Tel.: 64.29.18.72. (ap. 18h).

78 N°2001091
Vend C64 + moniteur couleur + lecteur disk 1541 + lecteur K7 + 2 Joysticks + nombreux disks + livres. Prix : 3700 F (à débattre). BUROT Emmanuel. 10 Rue des Peupliers. 78650 BEYNES. Tel.: 34.89.23.06. (après 19h).

93 N°2001059
Vend C64 + lecteur DK + de très nombreux disks et K7 + 2 impri. (portable + MPS 801) + 3 Joys. et adapt. péritel + 2 btes. de rangt. + meuble. Le tout 2000 F. LEGRAND Patrick. 8 Rue Dr. Charcot. 93130 NOISY. Tel.: 48.47.43.20. (le soir). (Paris si poss.).

95 N°2001158
Vend C64 + lect. disk + K7 + moniteur couleur + manettes + jeux. Valeur : 5000 F cédé à 3300 F. Contacter SOUPA Arnaud. 3 Bis Rue Louis Muret. 95580 MARGENCY. Tel.: 34.16.54.59. (après 18h). Très urgent. Merci!

COMPATIBLE PC

CONTACT

93 N°2001152
Salut! Je m'appelle Florent. Je cherche des contacts sur PC et Compatible 5/4. J'ai Double Dragon, Popcorn, Gryzor etc... PONS F. 26 Allée Remond. 93190 LIVRY GARGAN. Tel.: 43.81.62.19.

VENTE

50 N°2001151
Urgent vend PC164 ODD (acheter en Juin 88) + jeux. Letout : 7000 Frs. (valeur d'achat : 10000 Frs.). Contacter RAINFROY Romuald. 60 Rue Geoffroy de Montbray. 50200 COUTANCES. Tel.: 33.07.18.29. (après 19h).

77 N°2001147
Vend jeux pour IBM (boîte et doc.). Occasion à saisir! (Zany Golf, Action

Service, Phantom Fighter etc...). SANDORFI Jules. 13 Rue Jehan de Brie. 77000 MELUN. Tel.: 64.52.12.96.

THOMSON

ACHAT

91 N°2001174
Achète jeux pour TO7-70. Faire offres. CAVALLIO Bernard. 10 Villa des Longeais. 91080 COURCOURONNES. Tel.: 60.77.09.64.

CONTACT

33 N°2001150
Recherche programmes de jeux et éducatifs pour TO8. Envoyez vos réponses ou téléphonez à BABIAN Julien. "La Claire". Rue des Acacias. 33150 CEYNON. Tel.: 56.40.09.03.

VENTE

01 N°2001167
Vend ordinateur Thomson MO6 + lecteur de disquette 3,5 + souris + C.O. + moniteur couleur + clavier + manette + nombreux jeux. (Prix à débattre). CON-DAMIN P. Thol Neuville S/Ain. 01160 PONT D'AIN. Tel.: 74.37.72.33.

13 N°2001184
Vend TO8 moniteur couleur, lecteur disq, lecteur K7, 2 manuels + crayon optique, nombreux jeux (t.b.e.). Prix : 4000 F (à débattre). ATHIAS Joseph. 62 Rue du Rouet. Les Jardins du Prado. 13006 MARSEILLE. Tel.: 91.79.01.21. (après 19h).

43 N°2001135
Vend MO5 complet (unité centrale + Joystick + jeux + livres + Lep., etc...). (t.b.e.) et peu servi. Le tout 1350 F. Possède news CPC 6128 pour 1000 F. Contacter GONNET Gilles. 5 Rue Champetardrix. 43000 LE PUY. Tel.: 71.02.70.69.

75 N°2001052
Vend TO8 + lecteur disq + 1 manette + crayon optique + nombreux jeux. (Etat neuf). Prix : 3000 Frs. ORSEL Bruno. 65 Rue Servan. 75011 PARIS. Tel.: 48.05.05.36. (après 19h).

78 N°2001169
Vend Thomson TO9 lect. de disk. + 2 Joysticks + manuel + nombreux disks. Acheté 10000 F cédé à 3700 F. Demander Tristan. 5 Square René Bazin. 78150 LE CHESNAY. Tel.: 39.54.58.99.

94 N°2001140
Vend Thomson TO7-70 + lecteur de disk et K7 + ext. 128K + ext. manette + crayon optique + nombreux jeux + livres. Le tout : 1800 F. COMPAGNON Alban. 8 Rue des Bûcherons. 94440 MAROLLES EN BRIE. Tel.: 45.69.28.75.

AUTRES

CONTACT

13 N°2001156
Club Informatique sur Cavillon publie leur journal mensuel sur disquette Atari 3" 1/2. (News, bidouilles, utilitaires). Abt. poss. (Px. 40 F p/mois). Rgnent. et abt. à CLEMENT Francis. Lot. le Colombier. 13660 ORGON. Tel.: 90.73.03.23. ou 90.71.79.96.

VENTE

61 N°2001139
Vend jeux pour console Sega. Carte : 100 F. Cartouche : 150 F et 200 F. Phaser + Rescue Mission : 350 F. (Port compris). Etat neuf. Demander GERARD Luc. La Rue Ferree. La Gilardièrre. 61110 REMALARD. Tel.: 37.37.23.11.

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

