



# JOYSTICK

## HEBDO

N° 16 • 22 FEVRIER 1989 L'HEBDO DES JEUX MICRO INFORMATIQUE

**JEUX... CRACK**  
**59** POKES  
 TRUCS  
 ASTUCES  
**VIES INFINIES**

**ZOOM**  
**ZAC Mc KRAKEN**

POOL OF RADIANCE - ISS -  
 SPACE BALL - IK+ - HUMAN  
 KILLING MACHINE - THE DEEP -  
 ASTAROTH - AUSTRALO  
 PITICUS - DISTANT ARMIES

**GAGNEZ**  
**UN ATARI ST**  
 CHAQUE SEMAINE SUR FR3

**AMIGA**  
**CONNEXION**  
 La nouvelle rubrique des news

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



T 2788 - 16 - 10,00 F



3792788010001 00160

*POOL OF RADIANCE*



**DOSSIER THUNDERBLADE**  
**J'APPRENDSPRITES FOR EVER**  
**EN ASSEMBLEUR**

# 1<sup>er</sup> PALMARES DES JEUX MICRO



## LES JOYSTICKS D'OR

A l'occasion du 4<sup>ème</sup> 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<sup>h</sup>  
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 :

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

NOM : \_\_\_\_\_

PRENOM : \_\_\_\_\_

ADRESSE : \_\_\_\_\_

CP : \_\_\_\_\_ VILLE \_\_\_\_\_

AGE : \_\_\_\_\_ ORDINATEUR \_\_\_\_\_

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

# SOMMAIRE

N°16 du 22 février 1989

## 4 ZOOM

Toutes les News...

## 7 COMMENT GAGNER un ATARI ST

## 9 AMIGA CONNEXION

La nouvelle rubrique de ZOOM

## 12 J'APPRENDS

La gestion des Sprites en Assembleur

## 14 LE KO de la semaine

BOOT B sur ATARI ST

## 16 JEUX... CRACK...!

Trucs, astuces, pokes

## 22 DOSSIER

THUNDERBLADE for ever

## 24 ZE ROCKIN' ZOYSTICK

La nouvelle rubrique de GBD

## 25 JEUX

50 Maxi 45 T de Bio Challenge à gagner

## 26 JOYSTICK SECOURS

Toutes vos questions et réponses à vos problèmes concernant les jeux

## 28 J'ANNONCE

Vos P.A. classées

Ce numéro a été tiré à 62 000 exemplaires

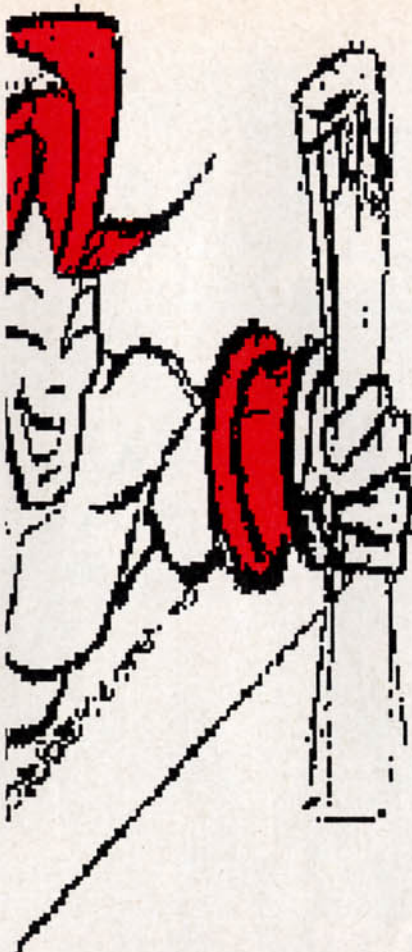
DEPUIS LE 1er N°  
**JOYSTICK Hebdo**  
c'est plus de  
**800**

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

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

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

**JOYSTICK Hebdo**  
177, rue Saint Honoré  
75001 PARIS



## Oufs...? Salut les fêlés

Plus que quelques heures avant de récompenser les softs que vous avez choisis. Alors, n'oubliez pas de regarder vendredi 24 février à partir de 18h "Drevet vend la mèche" sur FR3 pour découvrir le 1<sup>er</sup> Palmarès des JOYSTICKS D'OR.

A partir de ce numéro, un des plus grands spécialistes de la Galaxie sur Amiga, Cris de Quéant va animer pour vous en direct des USA, chaque semaine, notre nouvelle rubrique "Amiga Connexion", consacrée aux images de synthèse, à la vidéo et à tout ce qui touche votre bécane préférée.

## Vie infinie à tous Joy's Team

## 50 GAGNANTS AU GRAND CONCOURS UBI SOFT - NIGHT HUNTER

Le premier prix revient à Denis BLANQUET qui va recevoir un MAGNETOSCOPE

Pour 19 autres veinards, il s'agit d'un SOFT :

BARTHELEMY Philippe,  
BELDI Lydia,  
BOUDJELLAL Yasmina,  
CAMPABADAL Patrice,  
CANTANTE Manuel,  
CARLIER Tatiana,  
CHRISTOU Mickaël,  
COMBELERAN Benjamin,  
DHEILLY Gérald,  
DUBOIS Romuald,  
ESOURDON Stéphane,  
FERCOT Laurent,  
GUERTNER Frédéric,  
MICHEL Martial,  
PLENEL Myriam,  
PRIN Jérôme,  
ROUBERTIE Christian,  
ROUCHAVILLE Benjamin,  
PALERMO Alain,

Attendez, ce n'est pas fini, il en reste encore 30, avec un T-shirt ou des surprises

ABRARD Christophe,  
BEDAULT Noelle,  
BELKATIR Samir,  
BERTHOMME Pierre,  
BEUCLET Nicolas,  
CHARLEMAINE Yves,  
COSTIL Nicolas,  
CREMONA Fabien,  
FAURE André,  
FERLING Guillaume,  
FRANCOIS Alexandre,  
GABE Yannick,  
GARBY Sébastien,  
KERSIMON Wilfried,  
LE CHARPENTIE Sébastien,  
LEBARON Cyril,  
MANFREDINI Francis,  
MARCHAL Mikaël,  
MATHIVET Thomas,  
METTAUD Olivier,  
MOREAU Christian,  
MOURGUIART Frédéric,  
PENAUX Sonia,  
PLENEL Myriam,  
QUENTIN Aude,  
ROUSSELLE Laurent,  
THILL Olivier,  
VASSE Christophe,  
GUERREIRO Louis,  
MONGE Jean-Noël

**JOYSTICK Hebdo** est édité par SIPRESS, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, tel: 42 96 55 59 • Directeur de la publication: Marc ANDERSEN • Rédacteur en chef, Henri LEGOY • Direction artistique, Reza NADERI • Illustration, Pascal MORINEAU • Publicité, André UZAN • Abonnement au journal. Publication hebdomadaire • Diffusion Transports Presse • Inspection des ventes : OPD • Fabrication/PAO, CHALLENGE • Photogravure RPM • Impression, Sima Torcy • Commission paritaire N° 70725 • Dépôt légal: 1er trimestre 1989.

# ZOOM

## POOL OF RADIANCE

### POOL OF RADIANCE

Des mois, cela faisait des mois que j'attendais POOL OF RADIANCE, pourquoi m'avoir fait autant attendre moi le fan d'AD&D (Advanced Dungeons & Dragons pour les non-initiés) et enfin, un soir ou je n'y croyais plus, il me tomba dessus juste au moment où j'allais perdre espoir et me jeter par la fenêtre. Lui, lui, ohhhh luiiiiiii !!!!! Quelle fut ma joie, ma surprise ahhhh, les mots me manquèrent pour décrire tout ma satisfaction, et c'est donc d'une main fébrile que j'insérais l'une des quatre disquettes double faces dans mon drive. Après quelques instants je vis scintiller le titre sur un écran noir avec une musique médiévale en guise de fond sonore. Ahhhh, c'est là que



LE CHAUD-SHOW DE LA SEMAINE

franchissant la «slums gate» qui me conduisit à mon premier combat. Là, devant mes yeux émerveillés s'offrirent à moi plusieurs options: Fuir, parler, combattre, acheter (sous-entendu corrompre). Je me décidais à combattre pensant que ces 5 orques n'étaient là que pour effrayer le monde. Malm'en prit, car après trois assauts donnés je me retrouvais avec 3 personnages en moins dont mon guerrier, mon magico, et mon cleric, bref j'étais mal barré. Je me décidais donc à attirer tout ce beau monde dans un coin, histoire de progresser dans l'aventure. Et c'est alors que ces trois bâtards (les orques) m'attaquèrent dans le dos, ahhhh les lâches !!! C'est ici que s'acheva mon aventure, plutôt courte mais ce n'était qu'un départ, car j'allais prendre ma revanche...

je pus rentrer le code de protection que me demandait l'ordinateur, d'ailleurs, c'est beaucoup mieux qu'une protection sur la disquette elle-même, ce qui occasionne parfois, un scratch de tout le disk. Bon ceci étant fait, je décidais de créer une équipe, après un tirage au sort de toutes mes caractéristiques de base l'ordinateur me demanda de choisir une race à mon perso. ainsi qu'un métier (thief, fighter, magician, cleric, sans compter les persos à double métier), puis un alignement. Ceci fait, je

sélectionnais la tronche de mon bonhomme (ou de ma bonne femme) ainsi que son corps (aussi valable pour les femmes !!!!!), puis le type de figurine qui représenterait mon perso à l'écran lors des scènes de combats. Bref l'intégral du jeu de rôle. C'est alors que l'aventure commença vraiment, par un changement de disquette, puis par une visite guidée de la ville me fut offerte par un ami forgeron. Après m'être balladé avec toute mon équipe dans la ville et m'être équipé je partis réellement à l'aventure en



Pool of Radiance (qui est le jeu de rôle du siècle) par SSI 4 disquettes + une énorme doc.

Ed. SSI

disponible : PC + C64  
Testé sur C64

```

ROLAND
MISC NUMBER 896 22
LIFEFUL GOOD
CLERIC
STR 18 GOLD 70
INT 13
WIS 13
DEX 17
CON 15
CHR 15
LEVEL 5 EXP 25861
HITPOINTS 47
AC -3
PLAT +2
CHAIN MAIL +3
THRCO 15 DRMGCC 10E+5
OK
    
```



je m'évanouis pour la première fois de la soirée, qui soit dit en passant allait être très très longue !!! Donc, après être revenu à moi,

Party Members	AC	HP
*Faweta Boots	-3	348
Ranger Geishar	-3	175
Kyle Kingfish	-2	180
*Skull Crusher	-1	98
Yactavius	4	112
Tucker Maze	8	258
Bizaro Belther	7	87
Mercedes Hedge	9	0

\*=NPC

As your party approaches the tower, a hungry Displacer Beast is there to greet each & every one of you...

Party Members	AC	HP
*Faweta Boots	-3	348
Ranger Geishar	-3	145
Kyle Kingfish	-2	180
*Skull Crusher	-1	87
Yactavius	4	98
Tucker Maze	8	178
Bizaro Belther	7	87
Mercedes Hedge	9	0

\*=NPC

A party of 5 Lizard Men threaten your travel...  
"Leave us your treasssss-shures you fools, or each of you will DIE!!"

# TIMBER

## SPACE BALL

Il était humain de penser que cette saloperie de mode du casse-brique était terminée...et PAF! Le dernier soft de RAINBOW ARTS est tombé sur mon bureau comme la misère sur le bas peuple! Ah!, l'histoire est au dos de la jaquette, on va lire pour rigoler un peu! En 2164, les JITTER-BOBS envahissent la planète UTALLIS! Très joueurs, les JITTER vous échangent la liberté des utalliens contre une partie de «spaceball»... Il ont dut se torturer l'esprit pour trouver un scénario aussi profond! Le jeu est un mélange de casse-brique et de ces anciens jeux de tennis, comme l'on en trouvait sur les premiers jeu vidéo, où deux rectangles servaient de



vitesse et un effet destructeur. Bien évidemment, des obstacles empêchent une

l'agrandissement de la raquette, rien de vraiment original. Côté graphisme c'est moyen, les raquettes sont austères, de même les briques se limitent à de petits rectangles de couleurs sans le moindre effet de relief ou d'ombrage ô désespoir! Seul les dessins de fond sont géniaux, allant du décor galactique au sorcier jetant un sort maléfique, le tout dans un graphisme plus que correct. L'animation ne souffre d'aucun reproche, et les briques se désintègrent lentement, une fois touchées, dans un effet de bon goût. Inconvénient majeur, le jeu se déroule comme un vrai tournoi et vous devez vous taper les huitièmes de finale, les quart de finale et autre millième de

finale quelconque avant de concourir, enfin pour l'épreuve ultime! Si vous êtes moins de deux, c'est même pas la peine de l'acheter, vous perdrez votre temps, car le jeu procède par élimination, comme un vrai tournoi, et l'ordinateur ne gère que quatre joueurs sur huit! Encore un jeu moyen, sans aucune originalité, reprenant le thème des classiques de la micro loisir sans y apporter la moindre innovation intéressante et intelligente.

Ed. RAINBOW ARTS

disponible : ST - AMIGA  
Testé sur ST



raquettes et un pixel de balle, le tout vu du dessus. Le mur de briques à détruire se trouve derrière les raquettes, et ne comporte qu'un type de brique n'apportant aucune capsule ou autre option comme la plupart de ses confrères. Le but du jeu est évidemment de détruire le mur de l'adversaire pour marquer un but dans l'espace ainsi libéré. Le joueur adverse doit dérouter votre balle pour quelle n'aille pas frapper son mur mais aussi l'ajuster adroitement pour qu'à son tour elle revienne dans votre camp avec un angle, une

traversée trop facile de la balle (un simple rond sans autre appareil). Il y en a deux types: les premiers sont des sortes de sprites difformes et variés sans réelle ressemblance avec quelque chose de connu, les autres sont des sortes de gros bumpers disposés sur les bords du terrain, et qui se font une joie de renvoyer la balle partout, sauf où l'on voudrait! Une grosse bulle jaune apparaît aléatoirement à l'écran et permet, si la balle la traverse, d'obtenir des bonus, eux aussi aléatoires, cela va du ralentissement de la balle à



# ZAC Mc KRAKEN

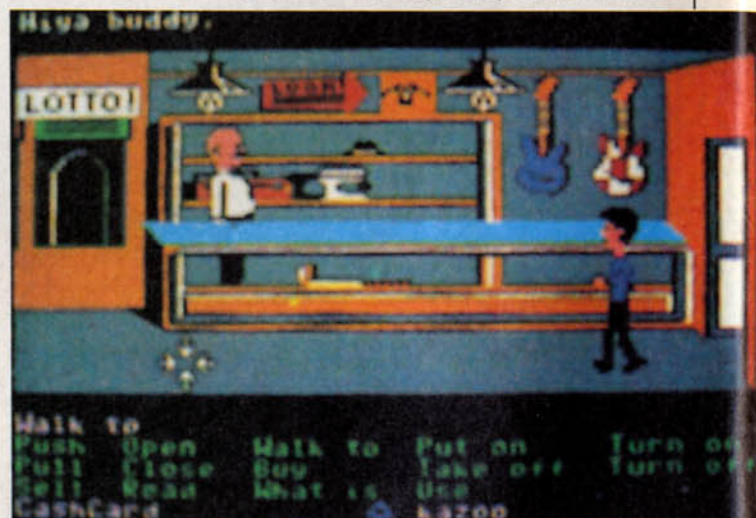
Si je vous dis LUCASFILM, vous me répondez George LUCAS, génie du fantastique et principal créateur de LA GUERRE DES ETOILES le chef d'oeuvre du siècle, mais si je vous parle de LUCAS-FILM GAMES, seuls les plus micro-maniacs d'entre vous pourront me ressortir des softs comme l'antique RESCUE ON FRACTALUS ou plus proche de nous les KOROLIS RIFT et autre EIDOLON. Après une scène de ménage, pas vraiment tendre, avec ACTIVISION, qui assurait la distribution des softs LUCAS-FILM, voici le début d'une big love story avec US GOLD à l'amour plus agressif! La lune de miel commence bien puisqu'elle enfante de ZAK MAC KRAKEN à l'avenir tracé vers les plus hautes marches de la classe sociale laborieuse du jeu d'aventure. ZAK est le descendant légitime des MINDSHADOW et autres TASS TIME IN TONE TOWN premiers jeux d'aventure sur ST et réalisés par...ACTIVISION! Le scénario est aussi hilarant que recherché et serait digne d'un épisode d'AMAZING STORIES de SPIELBERG pour les zappeurs fous. ZAK est reporter a «THE



NATIONAL INQUISITOR» un journal à scandales de SAN FRANCISCO. Son patron l'envoie enquêter sur deux campeurs attaqués en même temps par un écureuil à deux têtes! Mais aussi, et c'est là que commence l'aventure, d'enquêter sur cette étrange histoire d'épidémie de stupidité se répandant sur terre par le biais des lignes téléphoniques et qui serait produite par des extra-terrestres venus de MARS! Tout se joue à la souris et c'est tant mieux! En dessous de la fenêtre graphique se trouve une série d'actions qu'il suffit de sélectionner et de pointer. L'objet à l'écran subissant cette action. Les actions sont assez complètes, il manque juste un ordre «LOOK» décrivant mieux les objets et lieux pointés. Le graphisme est super, coloré, c'est pas la qualité des graphisme des THE

PAWN, JINXTER, CORRUPTION et compagnie, mais comme ZAK est animé, il ne pouvait pas faire mieux. Il est très correct et agréable

comme LEISURE SUIT LARRY II, on est un peu frustré de déplacer quatre pixels dont deux bougent! L'animation est très saccadée, mais comme c'est un jeu d'aventure... Dans la version que j'ai testé tout était en anglais. Il paraît qu'ils devaient tout traduire? J'espère que vous aurez plus de chance que moi car sinon les non-anglophones risquent d'être très déçus. L'aventure n'est pas trop dure mais reste



regarder, même de longues heures. Le sprite de ZAK est grand, et c'est bien car dans les softs de SIERRA ON LINE,

quand même d'un bon niveau, et certain ne regretteront pas leur achat quand, enfin, au bout de trois heures, ils auront réussi à récupérer leur carte de crédit et à allumer la télé! Je vous conseille vivement de regarder le générique en entier, car il vaut le coup! Une fois parti dans l'aventure, vous allez beaucoup voyager et découvrir les aliens mindbenders, sortes d'E.T. malformés et stupides. Faites gaffe quand même... Personnellement je préfère LEISURE SUIT LARRY II mais c'est juste une question de goût, car les deux se valent, a vous de choisir...

6



Ed. LUCAS FILM GAMES  
disponible : ST - AMIGA  
Testé sur ST

## IK+

CHRISTOPHE QUEANT INTERNATIONAL KARATE+ «Maître! que dois-je faire?» - Te battre petit dragon, te battre. «Maître! quel est ce paysage enfantin et coloré?» -C'est du transcodage, mon enfant ! ENCORE! Après un présentation somptueuse, nous voici plongé dans l'univers des ninjas et autres crapules prêtent à vous titiller pour votre plus grand plaisir. Hélas, le premier décor déçoit énormément, mal dessiné, un peu terne... Cela commence mal... Un des meilleurs logiciels de karaté sur Amiga est sorti en 87 sous le nom de «The way of the little dragon», personne jusqu'à présent n'a réussi à faire mieux au point de vue des graphismes pourtant IK+ est en passe de le dépasser au niveau de l'intérêt du jeu. «Maître, vous venez de sous-entendre que les graphismes de IK+ étaient décevants !» (mon dieu qu'il est bête) -Oui, mais les animations sont incroyables!

les personnages se déplacent à une vitesse surprenante et le nombre de positions dans le combat est important! On prend vite plaisir à jouer avec ce soft car les concepteurs ont exploité avec brio LE SON AMIGA! En effet, à partir d'une musique de fond superbe, toutes les séquences de combat, chaque coup, sont appuyés par des voix digitalisées de grande qualité:HOW! (triple saut arrière), ATCHAI! (coup de poing ), OUYRA!(saut façon Bruce lee) Et voilà qu'on oublie tout, le transcodage, la faiblesse du graphisme...tout! Je suis le



petit dragon et je vais écraser tous ces ninjas ! SAYAITCHAI! IK+ un logiciel qui réveillera les phantasmes guerriers du joysticker fou. Allez! encore un p'tit coup! WAPAKAI! OUWA! (ca y'est encore une crise, Mr Joystick! faites quelque chose!)

Ed. SYSTEM 3

disponible : ST - AMIGA  
Testé sur AMIGA

## ISS

Voilà un jeu qui, avec un scénario banal, possède malgré tout un petit plus par rapport à ses concurrents directs qui sont : Marble Madness et Spindizzy. En effet le scénario se résume en quelques lignes puisque vous devez retrouver le colonel chef Matt Ridley qui est tombé en rade quelque part sur une plateforme alors qu'il faisait une virée dans sa sphère de patrouille. Voilà qui est simple et bref. Donc, comme vous

l'avez compris, vous devrez retrouver votre chef vénéré afin de recevoir honneur et gloire ! Côté réalisation, c'est parfait, puisque tout le jeu se déroule dans un scrolling diagonal digne des meilleurs jeux de cafés. Les graphismes m'ont semblé un peu trop simples, car à mon avis quand on reprend un thème célèbre, il est préférable d'en améliorer le contenu. Il faut noter que la première page de présentation, où vous pouvez entendre une excellente musique est en overscan (du moins vertical). Evidemment pour vous aider



raccourcis et bien d'autres encores (drôle de nom pour une option). Voilà, je ne saurais vous dire si vous devez ou non acheter ce jeu, mais j'avoue avoir pris du plaisir à partir secourir mon chef de service adoré.

Ed. ELECTRIC DREAMS

disponible : C64  
Testé sur C64

## UN ATARI ST A GAGNER

En suivant attentivement le magazine DVIM du lundi au vendredi, dès le 13 février, les téléspectateurs pourront **gagner chaque semaine un micro-ordinateur ATARI.**

Pour cela, il suffit de répondre à la question posée le lundi (20 février par exemple) sur le contenu de DVIM la semaine précédente (du 13 au 19 février)

en tapant sur Minitel 36-15 code FR3

ou en écrivant à :

FR3 - DREVET VEND LA MECHE - 42, avenue d'Iena - 75016 PARIS

Organisé avec la société ATARI FRANCE, les "branchés" de l'info pourront donc gagner un micro ordinateur par semaine. Merci JOYSTICK Hebdo. Qu'on se le dise !



# PSSST!!!

La rubrique de l'indiscrétion

## HUMAN KILLING MACHINE



Sous ce titre poétique, se cache le prochain jeu d'US GOLD. Pour ceux qui ne l'auraient pas encore compris, il s'agit d'un jeu de combat de rue. Mais pas de celles autour de chez nous, si vous voyez ce q'je veux dire! De MOSCOU à AMSTERDAM, en poussant jusqu'à BEYROUTH, vous affronterez avec gloire de sales terroristes sanguinaires... Efficace ce jeu?! Les sprites sont gigantesques, les coups multiples et les décors superbes. Sur la version avec laquelle j'ai joué, l'animation était assez saccadée, mais il paraît que c'est un défaut de jeunesse? Un très beau jeu en perspective, mais y en a marre des scénarios aussi racistes, aussi primaires et aussi cons! Ils auraient pu mettre des combats de martiens plutôt qu'un pseudo-RAMBO en train de tabasser un ruskof. J'attends avec impatience la version finale...

ATARI ST

## THE DEEP



Enfin un jeu profond! Non pour son scénario, mais parce qu'il se déroule dans les profondeurs de l'océan. Graphiquement bien réalisé, il vous faudra des heures ne serait-ce que pour déclencher le scrolling! C'est genre, il faut détruire le machin pour qu'il devienne un truc que l'on doit rattraper pour faire venir le bidule qui largue un schmoll qu'il faut lui aussi attraper pour se transformer en blob et ainsi pouvoir aller chercher le schmurk au fond de l'océan pour le remonter à la surface et ainsi, devinez quoi? vous faire avancer! Si, si, et une fois que vous avancez, c'est reparti pour un tour... Ouf, c'est pas une vie ça! C'est le genre de jeux, qu'on est tellement crevé au bout de dix minutes, qu'on se suicide contre un banc de corail! M'enfin un super jeu, et surtout très...prenant!!!

AMIGA

## ASTAROTH



Ho, pardon, c'est le coka. Roth! Roth! Quand on me l'a montré for the first time, RIKIKI GOOMIE, le roi du CPC sans lunettes, se trouvait avec moi, et nous eûmes tous deux la même idée au même moment: «Putain, qu'est-ce qu'il est petit ce sprite!». Helen,

l'attachée de presse du soft s'empressa de se rattraper par: «Oui, mais il est super bien dessiné»- «Oui, mais il est quand même rudement petit!». RIKIKI actionne le joystick, et là, ce fut comme si l'on avait donné une grande baffe à l'écran! «Bah, y a pas de scrolling?» s'exclamèrent-nous? Helen embarrassée: «Euh, bein, c'est qu'une pré, pré-version, il manque beaucoup de choses!». Donc en regardant la belle photo faite par notre directeur préféré, vous en apprendrez autant que nous, et qu'est-ce qu'on remarque? Bin oui, c'est comme TIGER ROAD, mais en miniaturisé! Pas mal, vous revenez en deuxième semaine, mais avec une loupe!...

ATARI ST

## AUSTRALO PITICUS

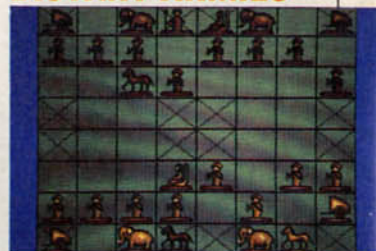


C'est un soft sans prétention, qui cache un petit jeu super sympa et agréable. AUSTRALO est un jeu

un peu pauvre mais correct, l'animation est modeste mais le jeu n'en souffre pas, truc rigolo des bicoques en bois permettent d'acheter des épées ou des armes dans ce genre. Sur ce, l'homme sapionce vous dit bonne nuit!

AMIGA

## DISTANT ARMIES



C'est un jeu d'échec, qui est quand même rudement pompé sur CHESSMASTER 2000, qui est pour l'instant, le must en la matière. Au niveau du graphisme DISTANT est supérieur et vraiment très beau, l'effet de marbré sur les pièces est sublime, mais pour le reste il reprend les principales fonctions de CHESSMASTER, sans en reprendre la totalité. J'ai pas entendu la voix du maître comme dans CHESSMASTER! Comme c'était pour moi un de ses atouts



de tableaux dans lequel vous dirigez un barbare un peu petit à mon goût mais très bien dessiné. Les tableaux sont à plusieurs niveaux et on y accède, soit en sautant, soit par des ascenseurs camouflés en nuages ou autres gags dans ce genre. Graphiquement c'est

principaux, DISTANT peut aller tout de suite se rhabiller! Sans être aussi extrémiste, DISTANT ARMIES est un très bon échec et surtout très beau, mais je vous conseille plutôt CHESSMASTER, quand même plus bavard!

AMIGA



**Horreur! j'ai un «read-write error» en dh0!! Mon F16 explose au bout de une minute! Je cherche une extension en CHIP RAM! Quel est le meilleur genlock! Loadwb -debug? You know I'm DF1"s BAD! Don't worry...Hum..Hum... be happy! STOP!**  
**Mesdames, messieurs à l'occasion de 690 000ème Amiga vendu en Europe, Joystick hebdo a le plaisir de vous annoncer la création d'une nouvelle rubrique entièrement dédiée à l'Amiga, j'ai nommé (l'enveloppe svp): THE AMIGA CONNEXION! Retrouvez chaque semaine, les dernières infos sur votre machine adorée: jeux, graphismes, vidéo, bidouilles, un overscan mensuel et quelques half-brites en primes! C'est parti!**

## LE WORKBENCH ENCHANTE

### INFO:

Les jeux que tout le monde attend: KNIGHT FORCE: Un jeu d'arcade médiéval aux graphismes superbes, nouvelle production de TITUS. La version Amiga est actuellement en cours de réalisation.  
 DRAGON SLAYER: Des graphismes supérieurs à Sword of sodan? c'est ce que nous promet LINEL, on attend toujours...  
 JET FIGHTER: Un simulateur de vol en 3 dimensions vous mettant aux commandes d'un F14 Tomcat dont les graphismes ne sont pas sans rappeler F18 Interceptor de Bob dinnermann. (BRODERBUND)  
 GRETSKY HOCKEY: un thème peu répandu dans l'univers des jeux Amiga, les graphismes du "preview" sont de bonne facture. Wait and see. (BETHESDA SOFTWARE)  
 Dernière minute: Bob dinnerman, créateur de F18, n'a pas dit "non!" lorsqu'on lui a posé la question «Prévoyez-vous de développer une suite à Interceptor?». D'après une rumeur issues couloirs d'Electronic Arts, Interceptor II pourrait fonctionner en 3d, utilisant les célèbres lunettes à cristaux liquides (bien connues des Atarists). Faites un vœux!

### DUPLICATE:

FALCON: additif à la critique parue dans Joystick hebdo.  
 Malgré un très bon niveau de simulation, les graphismes trop proches de la version Atari déçoivent un peu et font un peu fouillis dans certains cas. En effet, les dégradés sont mal réalisés pour un jeu Amiga et rappellent souvent ceux générés par Vidéo-scape 1.0 (ce n'est pas une référence). Autre point, la qualité de l'animation

(avion, décor...etc) est bien inférieure à celle de F18 Interceptor et rappellerait plutôt celle de "JET". En Bref, Falcon est un très bon simulateur, mais ce n'est pas le jeu de l'année! Le saviez-vous? Si vous tentez d'effectuer une copie du DISK1, vous ne pourrez jouer qu'une minute avec! Vous aurez "l'agréable surprise" de voir votre réacteur exploser, d'être mitraillé par des avions fantômes et pour finir de passer en cour martiale!! Ce jeu valant plus de 350 francs, il aurait été judicieux de prévoir la possibilité de faire une copie de sauvegarde! Non?

### TRASHCAN

Pour les joystickers très exigeants! Vous connaissez tous cette directory très pratique pour éliminer les indésirables... Et bien je me propose d'activer l'icone correspondante à votre place régulièrement...  
 Tests de performance sur les versions Amiga de: PURPLE SATURN DAY: durée de vie: 4 heures  
 LOMBARD RALLY: durée de vie: 2 heures.  
 THUNDERBLADE: durée de vie: 10 minutes  
 AFTERBURNER: durée de vie: 5 minutes et zou! empty trash! 3,2 méga-octets de gagnés!!  
 RAD: Disque virtuel accessible aux possesseurs de la version 1.3 du Workbench, le rad: est d'une très très très grande utilité. Après avoir modifier mon "mountlist" qui figure dans la directory DEVS, (HighCyl=90 représente un disque de 1mo), je l'ai vite MOUNTÉ pour me faire une copie de sauvegarde (héhéhé) de Hybris, ce shoot'em up merveilleux qui n'innove en rien mais dont la réalisation est exemplaire!!! Du jamais vu sur Amiga!(donc, du jamais vu nulle part!) On ne le dira jamais assez!

## MUSIKI

En tant que nouveau possesseur d'un Amiga, Vous avez certainement entendu parler de SOUND FX 1.3 de Line! Oui? je m'en doutais! Nous n'en parlerons donc pas. Mais sachez qu'il s'agit en fait de la version améliorée ou plutôt «civilisée» du célèbre logiciel allemand «The Ultimate Soundtracker» écrit par Karsten Obarski. T.U.S a fait fureur en Europe car il s'agit du premier logiciel qui utilise des sons échantillonnés pour créer des musiques très très longues (1 minutes, 1 heure, 1 jour), en utilisant que 170ko de place disque au maximum!!! Il était important de se pencher dessus quelques instants afin de compléter la minuscule documentation fournie. C'est parti!  
 Les séquences de chargement; LOAD SONG, LOAD SAMPLE, SAVE

# VAMIGA CONNEXION

SONG sont activées en cliquant sur l'icone correspondante ET en appuyant juste après sur une lettre au clavier (barbare mais efficace à l'utilisation... Il en va de même pour USE PRESET Quand vous activez le mode EDIT vous travaillez sur le morceau (PATTERN) sélectionné. Les inscriptions cabalistiques qui figurent en bas de l'écran contiennent les éléments de votre PATTERN et se décomposent de façon suivante: 00 G-1 A000 G-2 B000 G-3 C000 F-2 1000 00=est le numero de secteur (00-64) G-1 = SOL (notation anglaise: C=DO :D=RE :E=MI :F=FA :G=SOL :SI=A:B=SI) en octave n°1.(3 octaves max.) A000=La première lettre est l'instrument n°10 (numéroté en hexadécimal:1,2,3,4,5,6,7,8,9,A,B,C,D,E,F, soit 15 instruments maximum par musique), les 3 chiffres suivant permettent de créer des effets spéciaux sur l'instrument.  
 Fonction copier/coller: si vous désirez dupliquer une piste complète dans une autres (ex: Melody dans Bass) positionnez le carré blanc dans la piste «melody» tapez SHIFT-F4, puis positionnez vous dans la piste «BASS», SHIFT-F5 et c'est fait! Une fois vos PATTERNS créés, il ne vous reste plus qu'à les assembler dans l'ordre désiré, les répéter plusieurs fois etc....  
 Dernier point, les sons échantillonnés ne doivent pas dépasser 10ko et peuvent être créés depuis Audiomaster, Perfect sound, pro sound designer etc..



## LE COIN DU VIDEOMANIACI!

Après VIDEO EFFECTS 3D PAL, innovation technology crée l'événement avec: Broadcast titler (BT): dernier né de chez Innovation, BT est un générateur de caractères de qualité broadcast qui concurrence directement PRO CGI de JDK images et VIDEO-TITLER d'aegis. Le logiciel travaille sur un plan mémoire de 2160x1440 en utilisant 320 couleurs simultanées par page

parmi 4096!!! (16 couleurs par ligne).  
 Je vous laisse une seconde pour assimiler l'information.... Voilà! et que faut-il pour travailler avec ce logiciel?

3 video-toasters montés en rack? une station graphique Apollo utilisée en réseau? NON! aucune extension supplémentaire n'est nécessaire si ce n'est un minimum de 1,5 méga de RAM (si peu!). Vous avez le choix entre un vingtaine de transitions entre chaque page... ROLL, FLIP, SLIDE, TUMBLE etc...et vous pouvez enchaîner jusqu'à 100 pages par documents!! La saisie du texte, elle, reste standard: centrage automatique, justification, insertion, bref, les fonctions minimum d'un traitement de texte.

BT accepte les fonts standards de l'Amiga, ceux de TV\*TEXT, CALLIGRAPHER, LION'S FONTS et les transferts en 2160x1440.. Disponible aux états-Unis en Ntsc, la version PAL «devrait» sortir vers le mois de mai... Arrgh! c'est c'est en mode entrelacé, «j'aime pas le mode entrelacé!»

Si vous n'avez pas la patience d'attendre les nouvelles ROMS 1.4 (prévues pour juin?), achetez vite flicker-fixer de Microway! Véritable petit bijou destiné aux possesseurs d'Amiga 2000, flicker fixer élimine le mode entrelacé et vous donne une qualité d'image supérieure en 704x470 et en HAM...

Compatible avec n'importe quel moniteur multimode, il reste cependant un produit très onéreux: plus de 4000 francs! Choix difficile? sans doute. Mais n'oubliez pas qu'il a fallu au moins 4 mois pour se procurer enfin les rom 1.3 «seules» pour bénéficier de l'autoboot!!! Faut-il vraiment annoncer une date pour les 1.4s?? Haw haw haw.

Cela fait un an! un an que Newtek nous promet son «video-toaster», une interface hard qui permet à l'amiga de faire des effets spéciaux dignes des plus grands. Annoncé à moins de 15000f!(il pourrait concurrencer des systèmes valant plus de 200 000 francs!!!), sa commercialisation à grande échelle est

attendue pour les prochains mois! Rappelons que le «vidéo-toaster» est une carte qui s'insère directement dans le slot vidéo de l'amiga 2000 et qui permet de transformer une source vidéo de multiples façons: dédoublements, réductions horizontales et verticales, flips, zooms, le tout en temps réel!!! et en Ntsc! Et la version en PAL? Pour faire part de votre mécontentement, un seul numero: 913/354-1146!!! (demandez Marine)

C'est fini pour aujourd'hui, rendez-vous la semaine prochaine pour un overscan de sculpt 4D et plus encore!

Cris de Quéant  
 «La révolution, ça a du bon!»

# LE GRAND ZOO

**P**hilippe AGRIPNIDIS

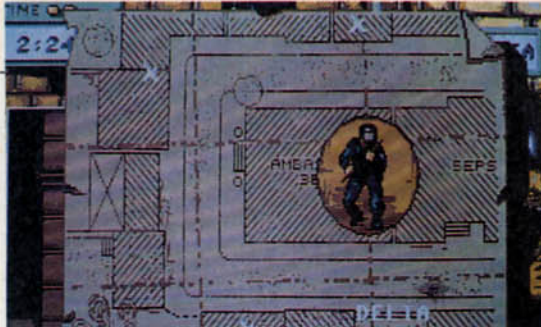
Le soir tombait. Il passait siroter son Perrier et me fleurir un brin de causette. Le bon quart de siècle cravaté, lunettes Lacoste, la dioptrie bien propre sur elle. Du pur rejeton d'école de commerce tendance mocassin énarquisé, petit côté chef de cabinet ministériel oblige. Mais non, pas comptable. Chef de produit marketing... On se croirait revenu au temps des Visigoths, ça vous mortifie la gencive rien qu'à prononcer, ça vous congestionne la portugaise rien qu'à entendre. «Je ne suis pas un créateur comme les autres... On doit assurer d'autres tâches, d'autres responsabilités, qui sont la boîte, les dessins, la communication presse, les pages de publicité». Tout mon petit tremblement sémantique pour vous expliquer que l'instigateur d'Iznogoud, l'étincelle des Bob Morane, la première pierre d'Opération Jupiter ou le père adoptif de la Quête de l'Oiseau du Temps, c'est lui. Infogrames, c'est comme à la Samar, on y trouve de tout, avec une nette mais récente tendance à l'abandon des grandes braderies de fin de séries prédégluties au profit d'un prêt-à-porter grand tirage finition main. Même s'il s'est bien racheté depuis, le casier judiciaire de Philippe Agripnidis est marqué d'un tryptique de topinambours déballés à la vasy

que j'te rentre dedans: les trois premiers Bob Morane. «On n'a pas reçu une seule lettre d'insulte ou de mécontentement d'un type qui a acheté un jeu Bob Morane... (Peut-être qu'il y a pas grand monde à en avoir acheté, ce qui expliquerait peut être les gamelles successives de FIL et INFOGRAMES. N.D.L.R.). C'était clair pour le type vraiment bien branché sur les jeux que ce n'était pas Bob Morane Jungle sur Atari qui était le jeu pour vraiment s'éclater au top niveau de la machine». Belle amende honorable pour le parfait syndrome du nivellement par le bas des adaptations envoyées par dessus la guibolle. Pourquoi avoir attendu tout ce temps pour abandonner les vieilles casseroles et développer directement sur seize bits? «Il n'y a pas de standard, et c'est casse-pied pour tout le monde... C'est comme si on tournait cinq fois le même film. (Oui, mais avec 5 standards de caméra, film, vidéo, etc... N.D.L.R.) Il faudrait peut-être que les éditeurs soutiennent les machines vraiment évolutives, qu'ils s'engagent derrière l'Amiga par exemple». Encore un effort...



Philippe AGRIPNIDIS

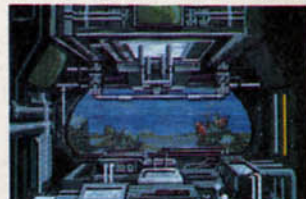
Opération Jupiter, une simulation de prise d'otages en forme de belle allégorie de la chaussette à clous, sous le haut patronage bien dégagé derrière les oreilles du GIGN. Le bout du tunnel. Négociation degré zéro, prenant mais



OPÉRATION JUPITER

un peu léger, on loupe la sortie chef-d'œuvre. «C'est moi qui ai eu l'idée de départ... Le premier projet que j'ai écrit comprenait toute une partie de négociation et de diplomatie. En fait, le jeu était trop riche, on a commencé à travailler sur Opération Jupiter il y a deux ans, avant de faire les Bob Morane... Je crois qu'il faut accepter que ça ne se passe pas, principalement pour des raisons de technique, de mémoire». Et puis, la bouffée d'air frais, la Quête de l'Oiseau du Temps, d'après Loisel et Letendre. De quoi remettre les pendules à l'heure et ne donner rétroactivement aucune excuse à l'équipe pour ses égarements passés.. Aventure un peu inerte dans les côtes mais réalisation exemplaire et cousue-main, même si

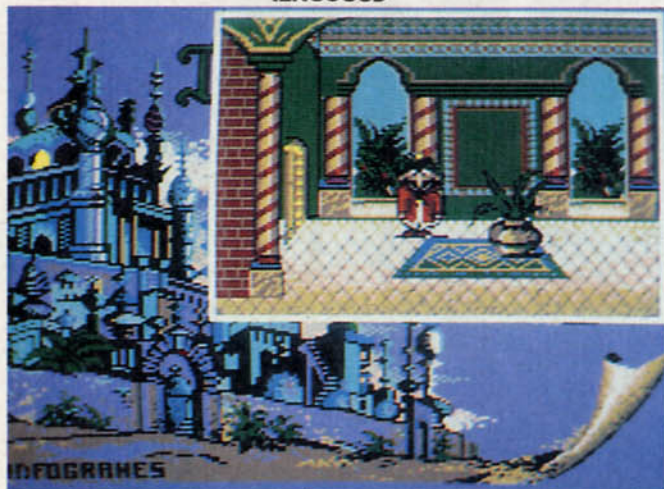
défriché, pourquoi s'en priver. Un pixel manucuré, relustré puis cuit à l'étouffée. Du quasi-jamais-vu. «Il n'y a pas de miracles, si on fait une digit sans retravailler derrière, on n'y arrive pas. Loisel a fait plus de cent



BOB MORANE OCEANS

dessins noir et blanc, qu'on a effectivement repris avec une caméra. Après les graphistes ont retravaillé le trait et les couleurs, c'est un travail énorme». Qui aime bien châtie bien, et sans la liberté de blamer und so weiter... Alors, reconcilié avec la critique? «T'as passé des heures et des heures dessus, c'est ton bébé... Nous, ce qui nous intéresse, c'est d'avoir des critiques constructives, qui soient fondées... On a tous vu des articles où le soft est descendu en flammes en quelques lignes». Allez, les créateurs finiront par nous persuader que les gratte-papier sont tous des pourris qui font rien qu'à empêcher les softs de se vendre. On ne peut pas toujours plaire à tout le monde. La version micro de Tintin sur la Lune, elle, devrait atterrir sous peu. En attendant, je vais essayer de me faire passer le Perrier en note de frais, on sait jamais. (Ben voyons... Et la rondelle avec, peut être? N.D.L.R.)

IZNOGOU



LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS



"MARA m'a confié ce message pour toi, Chevalier BRAGON". Aussitôt dit, PELISSE laissa tomber une perte noire à terre.

## KARL SIMS

64000 particules au moins, semblent se balader dans l'espace cathodique, sans raison ni foi, ni loi, rien ne semble les dominer, quand soudain l'ordre débarque et te transforme tout ça en cascade merveilleuse, ou bien en feu, ou encore en chute de neige, fort défailante ces temps derniers, sur nos pentes de vacances. Tout au fond de la pièce, un jeune homme scrute les spectateurs peu habitués à ce type de figure, peu éclatante pour des rétines avides de bébé marcheur ou de fonds sous-marins, dégueulis et autres animaux fantastiques de l'arche fabuleuse qu'est la création de paradis artificiels. Karl Sims s'éclate à faire pêter des particules de synthèse, chez OPTOMYSTIC, une boîte pleine de ressources dirigée par un certain WHITNEY Jr., dont je vous parlerai un de ces jours. Aussi particulier que cela puisse paraître, il y a de l'intelligence artificielle dans tout ce remue-ménage de particules. Ouaf, elle est bonne, tu peux nous la

## LE MIROIR AUX ILLUSIONS

# LE MIROIR AUX ILLUSIONS



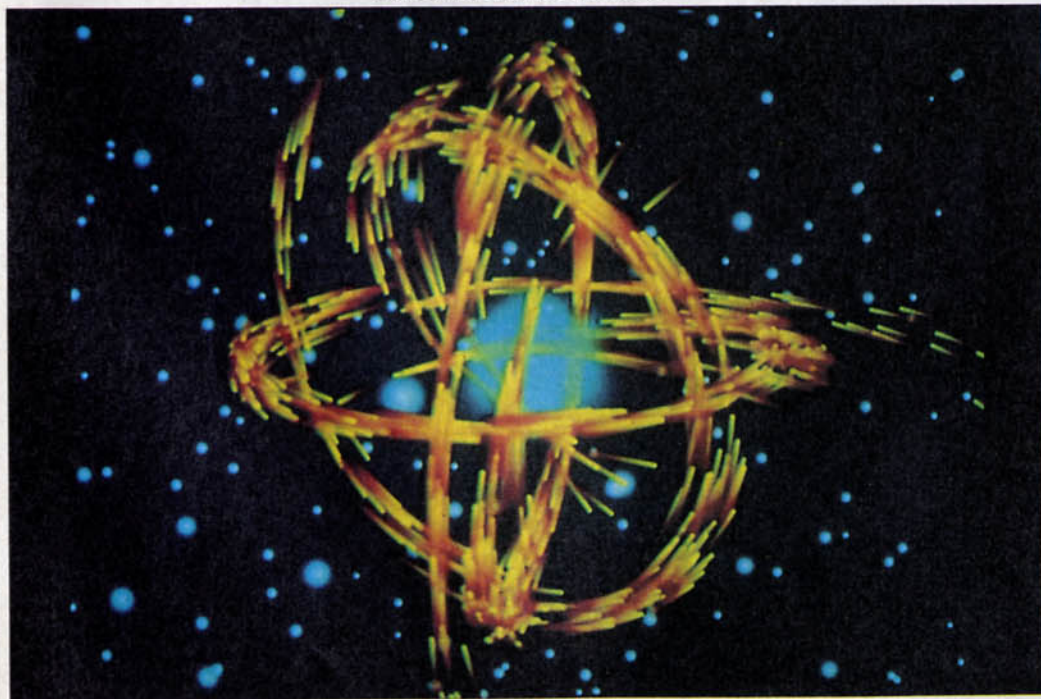
OPTOMYSTIC Particle Dreams

refaire?... Bien sûr! Pas de problèmes! Chacun des pixels de l'image est traité comme une particule à part et reçoit donc un service particulier! T'as vu?... Il y a donc un système qui prend en charge le rendu de chacune des particules séparément et lui génère sa

couleur, sa taille, car elle peut être variable, sa transparence, sa luminosité, son déplacement, l'aliasing et son contraire, et d'autres détails encore plus forts dès que l'on passe à l'animation. Parce que de la neige, vous en avez déjà vu tomber, ça flotte, ça accélère, ralentit et

ça fait ce que ça veut au gré du vent. Et bien, là, ça fait tout pareil, en images. Des tourbillons, des paquets, des individus isolés, tout ce qui ressemble à la vérité. Si vous vous souvenez du début du texte, vous vous rappelez donc qu'il peut y avoir 64000 particules, 64000 petites structures auxquelles sont affectées en particulier, de petits moteurs informatiques qui vont les balader indépendamment les unes des autres et donc faire appel à de l'intelligence artificielle pour gérer toute l'animation. C'est dingue!

OPTOMYSTIC Particle Dreams



LE MIROIR AUX ILLUSIONS

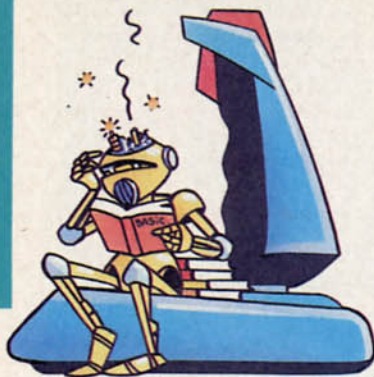
# ZOOM

RUBRIQUE DU  
JOYSTICK ENCHANTE

réalisée par  
HENRI LEGOY

avec

CYRIL DREVET,  
FRANÇOIS COULON,  
RIKIKI GOOMIE  
CHRISTOPHE QUÉANT



PAR FRANÇOIS LE GRIGUER

# JOYSTICK EN KIT DES SPRITES ASSEMBLES

**QU'EST-CE QUE TU PENSES DE LA TRANSFORMATION D'UN SPRITE EN SPIRITE? PAS FACILE, MEME AUTOUR D'UNE TABLE RONDE A TROIS PIEDS. AUCUN RAPPORT!!! BIEN D'ACCORD AVEC TOI ET POURTANT, C'EST CE QUI S'EST PASSE LA SEMAINE DERNIERE A LA COMPOSITION DU TEXTE. TU AS DU PRENDRE CELA POUR UN GAG. DONC NOUS NE FAISONS PAS DANS LE SPIRITISME, AUJOURD'HUI NOS SPRITES S'ANIMENT EN ASSEMBLEUR, ET A TRES GRANDE VITESSE. TON AVION EVOLUE EN HAUTEUR FACE A UN ADVERSAIRE ANIME, ACCROCHE BIEN TA CEINTURE, L'ASSEMBLEUR T'ATTEND.**

# J'APPRENDS

Depuis la semaine dernière ton fichier "sprites" existe et, il suffit maintenant de savoir l'exploiter pour voir à l'écran les premiers déplacements. Commençons par le programme BASIC "ANISPRIT": son rôle se limite à charger la fichier "sprites" et la séquence en ASSEMBLEUR. Pour cette séquence deux possibilités: soit le transfert des DATA, soit le chargement du programme objet issu de l'assemblage. Ce choix est simple: tu disposes ou non d'un ASSEMBLEUR.

```
10 *****
20 ANISPRIT
30 *****
40
50 animation d'un sprite
60 a partir du fichier sprites
70
80
```

90 adrid=36000:obj=32000  
L'adresse "adrid" = adresse de début des identificateurs. L'adresse "obj" = adresse de début du programme binaire. Le programme source que tu écris en Assembleur se transforme, lors de l'assemblage, en code binaire ce qui représente le programme objet, directement exécutable par ton micro.

```
100 MEMORY obj-1:MODE 1:x=1,y=1
110 INK 0,0:INK 1,13:INK 2,9:INK 3,7
120 LOAD"sprites",adrid
    chargement de ton fichier "sprites"
130 LOAD"kitobj",obj
```

Si tu as généré ton programme objet tu utilises la ligne 130 pour son chargement.

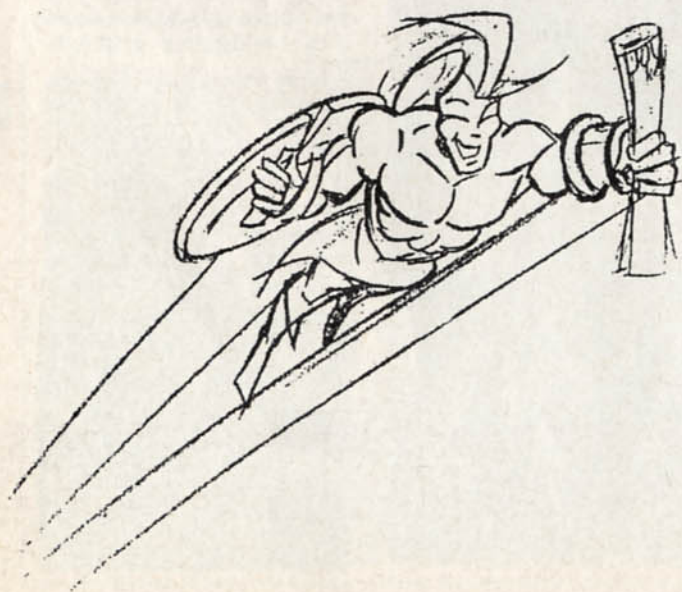
131 FOR j=obj TO obj+424  
Cette boucle de programme permet de charger le programme objet à partir des DATA qui contiennent l'ensemble des codes.

```
132 READ a$:a=VAL("&"+a$)
133 POKE j,a:NEXT j
140 * vers les routines assembleur
150 CALL obj,adrid:GOTO 150
```

Ici le programme BASIC fait appel au sous-programme Assembleur avec «CALL obj» et, communique l'adresse de début des identificateurs en ajoutant «,adrid».

160 \*\*\*\*\*  
990 \* data code objet routines assembleur  
Toutes les lignes de DATA qui suivent contiennent l'ensemble du fichier objet généré par l'assemblage du programme source. Les valeurs sont en hexadécimal (base 16). Fais très attention lors de ta saisie car la moindre erreur entrainera des anomalies de traitement.

```
1000 DATA D5,DD,E1,CD,80,7D,CD,19,BD,DD
1010 DATA 7E,01,FE,00,28,0C,CD,9A,7D,CD
1020 DATA 80,7E,CD,DD,7D,CD,29,7D,11,16
1030 DATA 00,DD,19,DD,7E,00,FE,00,20,DE
1040 DATA C9,DD,66,01,7C,FE,00,C8,DD,6E
1050 DATA 02,25,2D,CD,1A,BC,E5,DD,6E,14
1060 DATA DD,66,15,DD,46,0B,10,02,18,10
1070 DATA DD,7E,11,07,07,07,07,5F,16,00
1080 DATA DD,46,10,19,10,FD,D1,DD,46,10
1090 DATA DD,7E,11,07,32,63,7D,C5,01,00
1100 DATA 00,D5,ED,B0,D1,7A,C6,08,57,E6
1110 DATA 38,20,F1,C1,10,01,C9,E5,EB,11
1120 DATA B0,3F,ED,52,EB,E1,18,E1,CD,24
1130 DATA BB,E6,03,20,05,DD,36,04,00,C9
1140 DATA CB,44,28,05,DD,36,04,05,C9,DD
1150 DATA 36,04,01,C9,DD,7E,01,FE,00,C8
1160 DATA 3E,00,CD,90,BB,DD,66,01,DD,6E
1170 DATA 02,25,2D,CD,1A,BC,DD,46,10,DD
1180 DATA 4E,11,CB,01,79,32,BE,7D,C5,0E
1190 DATA 00,E5,06,00,5D,54,13,36,00,ED
1200 DATA B0,E1,7C,C6,08,67,E6,38,20,EB
1210 DATA C1,10,01,C9,11,B0,3F,ED,52,18
1220 DATA DF,DD,7E,04,FE,00,C8,DD,66,06
1230 DATA DD,46,07,DD,4E,08,DD,56,09,DD
1240 DATA 7E,01,B9,28,0C,BA,28,09,DD,7E
1250 DATA 02,BC,28,03,B8,20,18,DD,7E,0A
1260 DATA FE,00,20,05,DD,36,01,00,C9,DD
1270 DATA 86,04,FE,09,38,02,D6,08,DD,77
1280 DATA 04,DD,7E,05,3D,07,07,07,5F
1290 DATA 16,00,21,50,7E,DD,7E,04,19,3D
1300 DATA 07,83,5F,19,DD,7E,01,86,FE,26
1310 DATA 30,C9,FE,00,28,C5,DD,77,01,23
1320 DATA DD,7E,02,86,FE,10,30,B9,FE,00
1330 DATA 28,B5,DD,77,02,C9,00,FF,01,FF
1340 DATA 01,00,01,01,00,01,FF,01,FF,00
1350 DATA FF,FF,00,FE,02,FE,02,00,02,02
1360 DATA 00,02,FE,02,FE,00,FE,FE,00,FD
```



1370 DATA 03,FD,03,00,03,03,00,03,FD,03  
 1380 DATA FD,00,FD,FD,DD,7E,01,FE,00,C8  
 1390 DATA DD,7E,12,FE,01,C8,4F,DD,7E,0B  
 1400 DATA B9,20,11,DD,7E,0C,FE,00,20,05  
 1410 DATA DD,36,01,00,C9,DD,36,0B,01,C9  
 1420 DATA 3C,DD,77,0B,C9

Tu sauvegardes ton listing avant de faire RUN, une erreur en assembleur se traduit en général par un plantage dont tu ne peux sortir que par un RESET.

Tu lances ton programme, l'avion s'affiche. Au joystick tu commandes ses déplacements verticaux et les limites sont contrôlées. L'adversaire évolue en diagonale, à grande vitesse, avec 2 images différentes, sa direction s'inverse dès l'atteinte d'une limite. Actuellement la vitesse d'exécution est beaucoup trop importante, les sprites ne sont pas assez nombreux et, rien ne t'empêche de créer plusieurs adversaires de la taille que tu veux, il te suffit de les incorporer dans "GENSPRIT", le générateur de sprites vu la semaine dernière.

Pourquoi et comment tout cela fonctionne? suivant le descripteur du sprite et, grâce à la séquence en ASSEMBLEUR qui suit, le programme source, que l'on va prendre point par point, accompagné d'un maximum de commentaires en italique.

L'Assembleur, un mot magique, le symbole de la vitesse et de la place minimum, mais aussi le best en programmation dont tu rêves peut-être. Réaliser un programme important en Assembleur demande beaucoup d'expérience, par contre, des routines très courtes sont à ta portée avec un minimum d'efforts.

Les registres du microprocesseur Z80:

PC (Program Counter) contient l'adresse de la prochaine instruction à exécuter

SP (Stack Pointer) gère l'adresse de la pile

AF (Accumulator/Flags) accumulateur et indicateurs

IX registre d'Index X

IY registre d'Index Y

A cette liste s'ajoutent six registres: B, C, D, E, H, L.

Ces registres 8 bits s'associent pour former les registres 16 bits:

BC, DE et HL

qui contiennent dans l'ordre: poids fort/poids faible.

Après cette petite mise en condition on aborde le listing source.

10 ;\*\*\*\*\*  
 20 ; KITASS  
 30 ;\*\*\*\*\*  
 40 ;

50 ;GESTION DES SPRITES CARACTERES

60 ;EN ENTREE (DE) = ADRID(ADRESSE DEBUT IDENTIF)

*Tous les commentaires du programme sont précédés par le point-virgule (;) l'équivalent de l'apostrophe (') en Basic.*

70 ORG 32000

*Tout programme assembleur débute par ORG qui donne l'adresse de début pour l'assemblage (1er octet du programme objet).*

80 DEB:

C'est un symbole adresse appelé également étiquette limité à 6 caractères maxi et défini librement par le programmeur.

90 PUSH DE

*Cette première instruction correspond au code "D5" en première ligne DATA du programme BASIC. Le mnémonique PUSH associé au registre DE est converti par l'assembleur en D5 (hexadécimal). Signifie empiler le contenu de DE. Ce contenu est "adrid", l'adresse ajoutée en BASIC lors du CALL obj,adrid.*

100 POP IX ;init adresse debut identificateurs

*POP IX est converti en "DD E1", octets suivants en DATA. Ceci récupère dans la pile le contenu. PUSH DE et POP IX effectue le transfert du contenu de DE vers IX. A partir d'ici IX contient l'adresse de l'identificateur et va permettre d'accéder à n'importe lequel des 22 octets (tu reprends le plan de l'identificateur paru dans le numéro 14).*

110 ;test joystick montée/descente

120 CALL JOY;sous-prog

*Branchement dans le sous-programme étiquette JOY. La conversion par l'assembleur s'effectue en 2 temps. Le mnémonique est converti en "CD" et l'étiquette JOY est remplacée par son adresse dans le programme soit "80 7D" (80 pour l'octet faible et 7D pour l'octet fort). Toutes ces valeurs figurent dans cet ordre dans les DATA du programme BASIC et, si je te les donne, c'est tout simplement pour que tu comprennes bien le lien entre ce programme source et le code objet mais, il n'y a pas à les connaître, l'assembleur est là pour cela heureusement.*

130 ;effacer le sprite

140 DEB1:

*Etiquette DEB1.*

150 CALL #BD19

*Branchement dans le sous-programme système, à l'adresse BD19, pour la synchro du signal vidéo. Le symbole # veut dire hexadécimal comme & en BASIC.*

160 LD A,(IX+1)

*Chargement dans le registre A du contenu de IX+1 c-à-d le 2ème octet de l'identificateur (valeur de x). IX pointe sur l'octet 0. +1 est la valeur du déplacement qui s'ajoute à l'adresse contenue en IX.*

170 CP 0;sprite inactif

*Comparaison du contenu de A avec 0 pour contrôler si le sprite est actif.*

180 JR Z,DEB2

*Saut en DEB2 si Z, c-à-d si le contenu de A est égal à 0.*

190 CALL EFFAC

*Branchement dans le sous-programme EFFAC.*

200 ;maj animation du sprite

210 CALL ANIM

*Branchement dans le sous-programme ANIM.*

220 ;maj des coordonnees

230 CALL MAJ

*Branchement dans le sous-prog MAJ.*

240 ;afficher le sprite

250 CALL AFFIC

*Branchement dans le sous-prog AFFIC.*

260 ;suite sprite

270 DEB2:

280 LD DE,22

*Chargement en DE de la valeur 22 (longueur d'un identificateur).*

290 ADD IX,DE;progression sprite + 1

*Addition du contenu de DE à celui de IX (adresse identificateur + 22).*

300 LD A,(IX) ;contrôle fin fichier

310 CP 0

*Chargement en A du 1er octet et comparaison avec 0.*

320 JR NZ,DEB1

*Si le résultat de la comparaison est non (NZ) saut en DEB1. Sinon suite en ligne suivante.*

330 RET

*Fin de la séquence et retour dans le programme BASIC.*

340 ;\*\*\*\*\*

Chaque sous-programme en assembleur sera étudié dans le détail mais je te donne maintenant la liste des mnémoniques utilisés avec leur signification.

ADD (ADDition) addition avec résultat dans le premier registre.

ADD IX,DE = addition de IX et DE, résultat en IX.

CALL branchement dans un sous-programme (idem GOSUB en Basic).

CP (ComPare) comparaison d'une valeur ou d'un registre avec le contenu de l'accumulateur A.

JR (Jump Relative) saut à une adresse rapprochée +127 ou -128 octets.

La valeur du déplacement est tenue sur 1 octet. Un saut peut être conditionnel, par exemple JR DEB1 effectuée dans tous les cas un saut en DEB1. Un saut conditionnel est lié à une condition, par exemple JR NZ,DEB1 effectuée le saut en DEB1 si le résultat du test n'est pas oui.

LD (LoaD) chargement d'une valeur ou du contenu d'un autre registre dans le premier registre. Exemple: LD A,B charger en A le contenu de B.

POP (dépiler) Extrait les 2 octets du dessus de la pile et les charge dans le registre, exemple POP IX charge en IX les 2 octets du dessus de la pile.

PUSH (empiler) Place le contenu du registre sur le dessus de la pile, exemple

PUSH DE place le contenu de DE dans la pile.

RET (RETurn) Instruction de fin de sous-programme.

Les premières routines en Assembleur fonctionnent mais doivent encore être commentées. Des compléments et de nouvelles routines seront ajoutés, dans les semaines qui viennent, pour gérer l'ensemble des codes prévus dans l'identificateur de sprite. Même si tu as un peu de mal, l'Assembleur doit te paraître déjà beaucoup moins compliqué, et pour toutes les questions tu m'écris.

Bien Joystiquement Votre  
 François LE GRIGUER

## LA SEMAINE PROCHAINE

Toujours de l'ASSEMBLEUR:  
 le test du Joystick, effacer le sprite, la mise à jour des coordonnées.



## BOOT B

© Ecrit par LTK, STACC -  
1989 pour JOYSTICK Hebdo.  
Pour subvenir aux besoins d'AUS et de  
XBIOS... par Franck AUDEBRAND

Un programme qui permet de booter  
sur le drive de son choix (A ou B).

```

*
*           ~ Boot B ~
*
*           Version 2.01
*
*           ~~~
*
* Franck AUDEBRAND

```

```

move.l
#$00,-(sp)
;
move.w
#$20,-(sp) ; passage d'User en
Super
trap
#$1 ; BDOS $20 : Supervisor
addq.l
#$6,sp ;
move.w
#$4,-(sp) ; XBIOS $4 : Getres
trap
#14 ; résolution graphique
addq.l
#2,sp ; dans D0.B
; ; Ø:basse,
1:med, 2:Haute
move.b
d0,(memr) ; Sauve la réso dans
MEMR
cmp.b
#0,d0 ; Comparaison de D0 à 0

```

```

beq
reso ; Si égal, aller à RESO
move.l
#txt,-(sp) ; Affichage texte TXT
move.w
#$9,-(sp) ; par BDOS $9 : C
CONWS
trap
#$1 ;
addq.l
#$6,sp ;
saiz
jsr
getkey ; Appel routine GETKEY
jsr
cpk ; Appel comparaisons D0
bra
fin ; Aller au label FIN
cpk
cmp.w
#>A>,d0 ; Si touche = <A>...
beq A ; ... Aller en A
cmp.w
#>a>,d0 ; Si touche = <a>...
beq
A ; ...Aller en A
cmp.w
#>B>,d0 ; Si touche = <B>
beq
B ; ...Aller en B
cmp.w
#>b>,d0 ; de meme pour <b>
beq
B ;
cmp.w
#32,d0 ; Si barre d'espace,
beq
no ; aller en NO
bra
again ; aller en AGAIN
no
move.w

```

```

($446),d0 ; On met l'octet miracle
add.w
#65,d0 ; dans D0, on add. avec
65
move.b
d0,(tx25) ; et on le poke dans le
move.b
d0,(lwtx25) ; texte à la place des X
rts
B move.w
#1,($446) ; Boot en B : poke $446,1
move.b
#>B>,(tx25) ; à utiliser en USER,
move.b
#>B>,(lwtx25) ; puis poke dans le
texte,
rts
; et retour
A
move.w
#0,($446) ; Meme procédé, mais
avec
move.b
#>A>,(tx25) ; Ø en $446 pour le drive
move.b
#>A>,(lwtx25) ; A, puis retour
rts
reso
move.l
#lwtxt,-(sp) ; Sous programme
d'affich.
move.w
#$9,-(sp) ; du texte LWTEXT pour la
trap
#$1 ; basse réso. BDOS $9
addq.l
#$6,sp ; ; C CONWS
bra
saiz ; et on va à la saisie
fin
move.b
(memr),d0 ; On compare la réso. à
0

```

```

cmp.b
#0,d0 ; si égal, aller à LWFIN
beq
lwfin ;
move.l
#tx2,-(sp) ; affichage du message
move.w
#$9,-(sp) ; donnant la lettre du
trap
#$1 ; drive de boot, BDOS $9
addq.l
#$6,sp ;
jsr
getkey ; Appel ss programme
quit
clr
-(sp) ; Et on retourne au GEM
trap
#$1 ; par le BDOS 0 : PTERM0
lwfin
move.l
#tx2,-(sp) ; Affichage du mess.
move.w
#$9,-(sp) ; donnant la lettre du
trap
#$1 ; drive pour la basse res
addq.l
#$6,sp ;
jsr
getkey ; Attente d'une touche
bra
quit ; Et on quitte...
again
move.b
(memr),d0 ; Test de la résolution
cmp.b
#0,d0 ;
beq
lwagain ; LWAGAIN pour la basse
move.l
#tx3,-(sp) ; Sous programme d'affich.

```

```

move.w
#$9,-(sp) ; du message d'erreur en
trap
#$1 ; cas de mauvaise saisie
addq.l
#6,sp ; BDOS $9 : C CONWS
bra
saiz ; Retour à la saisie
lwagain move.l
#lwtx3,-(sp) ; S Prg d'erreur pour la
move.w
#$9,-(sp) ; basse résolution.
trap
#$1 ; BDOS $9 : C CONWS
addq.l
#6,sp ; Et on recommence la
bra
saiz ; saisie...
getkey
move.w
#$7,-(sp) ; sous programme : Attend
trap
#$1 ; l'appuie d'une touche et
addq.l
#2,sp ; place sa valeur ASCII
rts ; dans D0. RTS =
RETURN
* Section DATA : Données de texte, ne pas
modifier SVP, ca sera sympa...
txt
dc.b
10,13,," BOOT ",$9E
DC.B
10,10,13,,"
-----"
DC.B
10,10,13,," Version
2.01"
dc.b
10,10,13,," STACC
1988"
dc.b
10,10,10,13,," Sur quel drive désirez-vous
booter "
dc.b
"(A/B/ESPACE = inchangé) ? ",0
tx2
dc.b
10,10,10,13,,"Au prochain RESET, le boot

```

```

sera en "
tx25
dc.b
"X",10,13
dc.b
"Appuyez sur une touche...",0
tx3
dc.b
10,10,13,,"Répondez par A, B ou ESPACE,
et enlevez la "
dc.b
"confiture",10,13
dc.b
"que vous avez sur les doigts !!!",10,13
dc.b
"Alors, votre réponse ??? ",0
*
Meme texte, mais en basse résolution (=>
soit 40 colonnes)
lwtxt
dc.b
10,13,," Boot ",$9E
dc.b
10,10,13,," -----"
dc.b
10,10,13,," Version 2.01"
dc.b
10,10,13,," STACC 1988"
dc.b
10,10,10,13,," Sur quel drive désirez-vous
booter",10,13
dc.b
"(A/B/ESPACE = inchangé) ? ",0
lwtx2
dc.b
10,10,10,13,,"Au prochain RESET, le boot
sera en "
lwtx25
dc.b
"X",10,13
dc.b
"Appuyez sur une touche...",0
lwtx3
dc.b
10,10,13,,"Répondez par A, B ou
ESPACE...",10,13
dc.b
"et retirez vos mitaines, ça ira mieux
!",10,10,13
dc.b
"A, B ou ESPACE ???",0
*
Section BSS : mémorisation de la résolution
graphique
memr
ds.b
1
*
Puis, fin...
end

```



# EUX... CRACK

## Méthode d'utilisation des listings:

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

Salut les Micromaniaks,

Les Atariens mine de rien, nous envoient des trucs super bien. Les Amiga Gagas, bonjour les dégats. Avec Amstrad on est en rade, et les Amstradistes manquent de listes. Les Commodores y dorment. Et chez Sinclair, c'est pas clair.

Pendant ce temps-là, y a des mecs, qui s'en mettent plein les pokes avec un JACK'S POKE de 3550 F.

Voilà, voilà les petits vénards : Christophe LEPRINCE, (400 F.), Eric LEBLOND, Jean-Michel SCHEILWILLER, Vincent LEQUIN, Daniel Eric Beltran et Sébastien, Alexandre et Philippe DECHZELLES, Florence LAFITTE, Mr. CHEVALIER, S.L., Laurent CARA et Stéphane CAPO (200 F. à chacun), Philippe RISCHERBE (150 F.), Michel DUPUIS, Patrice MAUBERT, Laurent BRIATA (100 F. à chacun), Gilles BLANCHARD, Guillaume SERRE, Leila BIAD, Sébastien PLESSIS, Pascal ROY, Frédéric SUMIEN, Paul MILLER, Gillus et Ricman, Stéphane LEPREROST, De Mazuelas AMPARO, Christian-Mathieu BOTTOU, Philippe AMAZID, Loïc POLTIER, Alexandre PEYRON, Mehdi SPAETER, Alain XERRI, Noureddine NADINE, J.F. REBEY-ROTTE (50 F. à chacun)

A mercredi prochain.



DANIEL & DANIEL

## AMSTRAD

### SIGMA 7

Encore un soft qui a changé de nom. Il devait s'appeler **SO 7, quel pied!**

```
10 REM Vies infinies sur Sigma 7 version K7
20 REM A conditions de perdre plus de trois vies par phase
30 REM De Eric LEBLOND
50 MODE 0:BORDER 0
60 OPENOUT "X":MEMORY &BFF:CLOSEOUT
70 A=&BC00:B=&BD00
80 FOR I=0 TO 2:READ P:OUT (A),P:READ P:OUT (B),P:NEXT
90 LOAD "SIGSCN"
100 LOAD "MAIN"
110 POKE &8680,0
120 CALL &8236
130 DATA 1,32,2,43,6,24
```

## JAMIGA

### TERRAMEX

Terre Amex la carte American Express, qui marche sur terre.

```
REM De Jean-Michel SCHEIWILLER
TOT=0
FOR N=2498556& TO 250001& STEP 2
READ A$
A=VAL ("&H"+A$)
TOT=TOT+A
POKEW N,A
NEXT N
IF TOT <> 636529& THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS."END
CHEAT=249856&
CALL CHEAT
DATA 6100,0046,337C,0002,001C,42A9,002C,237C
DATA 0000,0400,0024,237C,0003,0000,0028,2C79
DATA 0000,0004,4EAE,FE38,41FA,000E,23C8,2C79
DATA 00CE,4EF9,0003,000C,13FC,00FF,0000,D4ED
DATA 2C7C,0000,4C00,4ED6,2C79,0000,0004,93C9
DATA 4EAE,FEDA,45FA,009C,2480,43FA,0086,4EAE
DATA FE9E,43FA,002E,4280,4281,41FA,0014,4EAE
DATA FE44,43FA,001E,45FA,006A,234A,000E,4E75
DATA 7472,6163,6B64,6973,6B2E,6465,7669,6365
DATA 0000
```

# GAGNEZ

UN CHEQUE DE

**400 F**

POUR UN PLAN

**300 F**

POUR UNE SOLUTION

**200 F**

POUR UN LISTING

**50 F**

POUR UN TRUC

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

#### JOYSTICK HEBDO.

Jeux Crack  
177, rue Saint-Honoré,  
75001 Paris



**AMSTRAD****TANK****TANK YOU RA des hommes...**

```

1Ø REM Vies infinies pour Tank version COMPIL DK
15 REM De Vincent LEQUIN
2Ø B=Ø:FOR T=&BFØØ TO &BF15:READ A:POKE T,A:B=B+A:NEXT
3Ø IF B=3Ø69 THEN GOTO 5Ø
4Ø PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
5Ø PRINT "Inserez la disquette et appuyez sur une touche"
6Ø CALL &BB18:CALL &BFØØ
7Ø DATA 84,33,Ø,191,6,1,2Ø5,119,188,235,2Ø5,131,188,229,2Ø5,122,188,175,5Ø,214
8Ø DATA 99,2Ø1

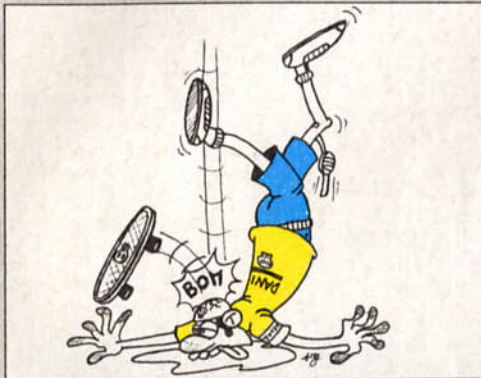
```

**TYPHOON****Un TYPHON, phon, phon, les petites marionnettes**

```

1 REM Vies infinies et invulnérabilité sur TYPHOON
1Ø POKE 5328Ø,1:POKE 53281,Ø:FOR I=365 TO 42Ø:READ A:B=B+A:POKE I,A-5:NEXT
2Ø IF B=5863 THEN POKE 816,1Ø9:POKE 817,1:POKE 2Ø5Ø,Ø:LOAD
3Ø PRINT"BING BANG, ERREUR DANS LES DATAS":END
4Ø DATA 37,17Ø,249,174,37,146,191,8,174,133,146,192,8,174,6
5Ø DATA 146,193,8,1Ø1,174,178,146,13Ø,21,174,1Ø1,146,17,23,146
6Ø DATA 25,23,174,5,146,19,23,174,197,146,2Ø,23,174,2Ø3,146,27
7Ø DATA 23,174,54,146,28,23,1Ø1,79,73,88

```

**AMSTRAD****METROCROSS****Quai ce que tu dis?**

```

1Ø REM METROCROSS version Cassette
15 REM Daniel, Eric, Beltran et Sébastien
2Ø DATA 3E,B9,32,ØB,B9,3E
3Ø DATA 2E,32,ØE,B9,ED,4B
4Ø DATA Ø2,BC,Ø6,8A,11,ØØ
5Ø DATA B9,C5,1A,D5,11,79
6Ø DATA Ø3,91,21,8A,B9,AE
7Ø DATA 77,23,1D,C2,1Ø,BE
8Ø DATA 15,C2,1D,BE,D1,13
9Ø DATA C1,4F,Ø5,C2,13,BE
1ØØ DATA DD,21D9,BB,11,83
11Ø DATA ØØ,CØ,67,BB,21,5B
12Ø DATA BE,22,5A,BC,C3,Ø3
13Ø DATA BC,21,4Ø,ØØ,E5,21
14Ø DATA ØØ,B9,E5,C3,C9,37
15Ø DATA 3E,45,32,4B,ØØ,3E
16Ø DATA 99,32,4E,ØØ,F3,F1
17Ø DATA C9
18Ø DATA 3E,C3,32,E5,66,32
19Ø DATA Ø4,62,AF,32,E4,66
2ØØ DATA AF,32,FC,7Ø
21Ø DATA C3,A2,5E,*
22Ø MODE 1:MEMORY &3ØØØ
23Ø LOAD"!":POKE &37F4,&C3
24Ø POKE &37F5,&4E
25Ø POKE &37F6,&BE
26Ø FOR I=&BEØØ TO &BE5A
27Ø READ A$:A=VAL ("&"+A$)
28Ø POKE I,A:B=B+A:NEXT
29Ø READ A$:IF A$="" THEN 32Ø
3ØØ POKE I,VAL ("&"+A$)
31Ø I=I+1:GOTO 29Ø
32Ø CALL &BE43

```

**AMSTRAD****SUPER HANG-ON****SUPER HANG OFF. C'est comme vous voulez!!**

```

1Ø REM Temps infinis pour Super Hang-On K7
2Ø MODE 1:B=Ø:MEMORY &3ØØØ
3Ø FOR I=&BEØØ TO &BE68
4Ø READ A:POKE I,A
5Ø B=B+A:NEXT I
6Ø IF B<>1Ø119 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT "METTEZ LA K7 ORIGINALE et taper une touche"
8Ø CALL &BB18
9Ø LOAD **:CALL &BEØØ
1ØØ DATA Ø,33,16,5Ø,17,67,2,35,126,254
11Ø DATA Ø,4Ø,25Ø,229,25,34,56,19Ø,42,15
12Ø DATA 188,34,29,189,33,14,188,54,195,35
13Ø DATA 54,37,35,54,19Ø,225,233,62,1,2Ø5
14Ø DATA 28,189,58,Ø,19Ø,6Ø,5Ø,Ø,19Ø,254
15Ø DATA 2,192,33,59,19Ø,34,9Ø,52,2Ø1,221
16Ø DATA 33,91,17Ø,17,Ø,1,2Ø5,234,169,33
17Ø DATA 78,19Ø,34,4Ø,171,195,133,17Ø,33,Ø
18Ø DATA 1,35,126,254,62,32,25Ø,35,126,254
19Ø DATA 5,32,244,35,126,254,5Ø,32,238,43
2ØØ DATA 54,9,195,Ø,1

```

## SPECTRUM

### NORTH STAR

*Chéri fait-moi beur.*

```

10 REM Vies infinies pour NothStar de Christophe LEPRINCE
20 PAPER 0:BORDER 0:INK 0:CLS
30 LOAD "CODE
40 FOR F=65448 TO 65455
50 READ A:POKE F,A:NEXT F
60 RANDOMIZE USR 65428
70 DATA 62,36,50,243,188
80 DATA 195,191,183

```



### BIONIC COMMANDO

*Qui commande? Oh! BIONIC!*

```

' Pour avoir des vies infinies sur BIONNIC COMMANDO.
' d'Alexandre et Philippe DECHZELLES
' Ces deux routines on été écrite en GFA 2.0
' Elles fonctionnent sur tous les ATARI ST.
'

```

Ecrite soit GOSUB\_VIES SOIT GOSUB JEU\_NORMAL

```

Gosub vies_infinies
End

```

Procedure Vies\_infinies

```

Print "Chargement du fichier à modifier..."
Bload "a:\bionic.dat",&H5D000
Print "Mise en place des vies infinies..."
Spoke &H5D000+&H49BE,&H4E714E71
Sdpoke &H5D000+&H49C2,&H4E71
Spoke &H5D000+&H49C4,&H60
Print "sauvegarde du fichier modifié..."
Bsave "a:\bionic.dat",&H5D000,&H10000
Print "Sauvegarde effectué...Rebootez..."

```

Return

Procedure Jeu\_normal

```

Print "Chargement du fichier à modifier..."
Bload "a:\bionic.dat",&H5D000
Print "Remise en place du jeu normal"
Spoke &H5D000+&H49BE,&H4A390001
Sdpoke &H5D000+&H49C2,&H7482
Spoke &H5D000+&H49C4,&H6A
Print "sauvegarde du fichier modifié..."
Bsave "a:\bionic.dat",&H5D000,&H10000
Print "Sauvegarde effectué...Rebootez..."

```

Return

## SPECTRUM

### FLYING SHARK

*Complètement marteau, ce requin.*

```

10 REM Vies infinies pour Flying Shark de Christophe LEPRINCE
20 LET T=403509:LET W=85
30 FOR F=45000 TO 45083
40 READ A:POKE F,A
50 LET T=T-W*A:LET W=W-1
60 NEXT F
70 IF T<>0 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":STOP
80 LOAD "CODE
90 RANDOMIZE USR 45000
100 DATA 195,252,175,50,21,255
110 DATA 122,254,46,192,62,50
120 DATA 50,84,205,33,21,255
130 DATA 34,85,205,62,195,50
140 DATA 58,91,33,235,175,34
150 DATA 59,91,195,0,91,50,107
160 DATA 92,33,13,176,17,172
170 DATA 91,1,15,0,237,176
180 DATA 195,61,91,49,112,148
190 DATA 62,205,50,84,205,33
200 DATA 203,175,34,85,205,195
210 DATA 0,205,33,0,0,34,14
220 DATA 236,34,191,212,105
230 DATA 58,158,127,77,72

```

## AMSTRAD

### ARTURA

*Si tu cales fouette, Arthur ah!*

```

10 Energie infinie pour Artura version Cassette
20 MODE 1:FOR I=&8200 TO &8235
30 READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
40 IF B<>4958 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
50 POKE &8225,0
60 PRINT "METTEZ LA K7 ORIGINALE et taper une touche"
70 CALL &BB18
80 CALL &BD37:MODE 1:MEMORY &7FFF
90 LOAD "!",&8000:CALL &8200
100 DATA 243,33,27,128,17,0,128,1,91,1
110 DATA 125,237,79,237,95,174,235,174,235,119
120 DATA 35,19,11,120,177,32,242,33,36,130
130 DATA 34,84,128,195,27,128,62,53,50,139
140 DATA 33,62,6,50,9,17,62,205,50,58
150 DATA 14,195,80,3

```

## AMSTRAD

### KRAKOUT

*Ce soir on fait KRAK KRAK dehors.*

```

100 REM Vies infinies sur KARKOUT version Disquette
110 REM De Florence LAFITTE
120 DATA 1,23,0,4,26,2,11,9,16,6,3,24,15,10,13,12
130 DATA &CD,&84,3,&CD,0,&C0,&21,0,&C0,&11,0,&80
140 DATA 1,0,&40,&F3,&ED,&B0,&C3,&94,&4E
150 MODE 0:FOR A=0 TO 15:READ I:INK A,I:NEXT

```

```

160 OPENOUT "D":MEMORY &383
170 FOR A=&40 TO &54:READ B:POKE A,B:NEXT
180 LOAD "KRACK3"
190 MODE 2:INK 1,1:LOAD "KRACK4"
200 POKE &13C9,0
210 CALL &40

```

**NINJA SCOOTER**

*Désolé, J'ai pas ma montre.*

```

10 REM Arret du temps sur ninja scooter simulator
11 REM Version Disquette
12 REM De Mr CHEVALIER
13 DATA 2A,38,BD,22,D1,BE
14 DATA 2A,01,BB,22,38,BD
15 DATA 3E,C3,21,9A,BE,32
16 DATA 0E,BC,22,0F,BC,C3
17 DATA 00,3E,2A,D1,BE,22
18 DATA 38,BD,CD,37,BD,21
19 DATA AC,BE,22,AC,01,C3
20 DATA 0E,BC,21,87,6E,11
21 DATA 00,BE,ED,53,F7,70
22 DATA 01,3F,00,ED,B0,AF
23 DATA 32,95,6E,21,25,BE
24 DATA 22,09,BE,21,1F,BE
25 DATA 22,12,BE,22,1A,BE
26 C3,00,66
27 FOR I=&BE80 TO &BED0
28 READ A$:A=VAL("&"+A$)
29 POKE I,A:B=B+A:NEXT I
30 IF B<>8438 THEN 36
31 MEMORY &3DFF:MODE 1
32 LOAD "!scooter!"
33 WINDOW #1,1,20,3,3
34 WINDOW #2,1,20,5,5
35 BORDER 0:CALL &BE80
36 PRINT "Erreur dans les datas!"
    
```



**GUERRILLA WAR**

*Mouiiinnn!!! Va te faire voir, si tu veux jouer à la guèrre.*

```

10 REM Vies infinies pour Gerrilla War
20 PRINT CHR$(147)
30 FOR I=2816 TO 2891
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT I
60 IF B<>7875 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT "INSERER L'ORIGINAL"
80 INPUT "ET APPUYER SUR ENTER":A$
90 SYS 2816
100 DATA 162,81,189,17,11,157,128,1,202,16
110 DATA 247,162,255,154,76,128,1,32,86,245
120 DATA 169,144,141,240,3,169,1,141,245,3
130 DATA 76,167,2,169,32,141,84,3,169,162
140 DATA 141,85,3,169,1,141,86,3,76,0
150 DATA 8,169,176,141,89,1,169,1,141,90
160 DATA 1,173,18,208,96,169,0,141,55,177
170 DATA 141,72,177,76,0,70
    
```

**OOOPS!!!**

**ROBOCOP**

*Après le robot Marie, v'là t'y pas le robot Cop!*

```

10 REM Energie Infinie pour ROBOCOP AMSTRAD version Disquette
20 REM Par S.L.
30 MODE 1
40 FOR I=&A000 TO &A141:READ a$:POKE I,VAL("&"+a$):NEXT:CALL &A000
50 DATA 01,7E,FA,3E,01,ED,79,F3,21,00,C0,16,05,1E,01,06,10
60 DATA CD,35,A0,21,00,01,16,08,1E,02,06,19,CD,35,A0,01
70 DATA 7E,FA,3E,00,ED,79,3E,00,21,23,3F,77,23,77,23,77
80 DATA C3,66,3F,C9,3E,06,93,B8,38,07,7B,80,3D,4F,C3,5F
90 DATA A0,0E,05,C5,F5,E5,D5,CD,5F,A0,D1,E1,F1,C1,5F,78
100 DATA 93,47,CB,23,CB,23,7C,83,67,1E,01,14,18,D6,7A,32
110 DATA 32,A1,32,3B,A1,22,8F,A0,7B,32,3D,A1,79,32,3F,A1
120 DATA 18,00,11,35,A1,CD,AB,A0,3A,43,A1,B7,20,F4,11,2F
130 DATA A1,CD,95,A0,11,35,A1,CD,AB,A0,11,38,A1,21,00,00
140 DATA CD,B3,A0,C9,CD,A6,A0,11,33,A1,CD,AB,A0,21,43,A1
150 DATA CB,6E,28,F3,C9,01,FE,A0,18,0B,01,E0,A0,21,43,A1
160 DATA 18,03,01,D5,A0,ED,43,CD,A0,1A,47,13,C5,1A,13,CD
170 DATA 04,A1,C1,10,F7,01,7E,FB,11,10,20,C3,1D,20,0C,ED
180 DATA 78,77,0D,23,ED,78,F2,D5,A0,A2,20,F2,21,43,A1,ED
190 DATA 78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,77,0D,23,3E,05,3D,20,FD
200 DATA ED,78,A3,20,EA,3A,44,A1,E6,04,C0,37,C9,ED,78,F2
210 DATA FE,A0,C9,01,7E,FB,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,02,F1
220 DATA C9,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00,20,FC,C9,C5,06,F5
230 DATA ED,78,1F,38,FB,ED,78,1F,30,FB,C1,10,F0,C9,03,0F
240 DATA 00,00,01,08,02,4A,00,09,4C,00,00,00,01,03,05,2A
250 DATA FF
    
```



Dans la solution pour **Les Ripoux** sur Amstrad de notre N°12, il y a une erreur dans le dialogue avec Ginette MAZOYER:

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

Ce n'est que pour négocier avec elle qu'il faut dire : "C'est vraiment cher!"

N'oubliez pas de nous envoyer les erreurs que vous avez trouvé, nous en tiendrons compte et feront paraître le **Ooops**.

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**

**MACH III**

POKE &52E5,0  
(Michel DUPUIS)

**RAMPARTS**

Pour que le joueur 1 est de l'énergie infinie :  
POKE &6883,0  
POKE &68E1,0  
(Patrice MAUBERT)

**MICKY MOUSE**

Pour avoir:  
-Invulnérabilité:  
POKE &52C6,&C9  
-Vies infinies:  
POKE &53E7,0  
-Eau infinie:  
POKE &64F9,0

**SPACE HARRIER**

Pour avoir les vies infinies:  
POKE &D74,0  
(Michel DUPUIS)

**TRANTOR**

Pour avoir:  
-Energie infinie:  
POKE &0C2C,0  
-Fuel infini:  
POKE &0C6F,0  
(Patrice MAUBERT)

**L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD**

Voici un petit truc qui pourra bien vous aider si vous êtes absolument bloqué. Pour connaître toutes les coordonnées des planètes habitées: Chargez le jeu et attendez 5 minutes, Sauvez la partie sur un disque entièrement vierge. Eteignez tout, prenez votre éditeur de disque et regardez la pise 04 secteur C4. En prenant les chiffres

deux à deux (sans oublier de les convertir en decimal quand ils sont en hexadécimal) et vous aurez donc toutes les coordonnées des planètes. (Gilles BLANCHARD)

**BUBBLE GHOST**

Pour finir le jeu un peu plus vite que la normale, au tableau de départ, il y a en bas un panneau ERE qui clignote. Il faut souffler dedans, ainsi un passage s'ouvre à droite. Vous y allez, puis vous arrivez dans une pièce un il y a quatre sortie, vous prenez celle de droite. Vous voilà dans la dernière pièce du chateau. Il ne vous reste plus qu'à libérer la bulle en allant à droite. (Guillaume SERRE)

**RYGAR**

Pour obtenir tous les bonus (agilité, saut du personnage rallongé, force etc..) il suffit de se placer à n'importe quel endroit de n'importe quel tableau et de tuer 19 monstres. Pour 19 monstres tués, un bonus tombera et il vous suffira d'aller le ramasser. Procéder de la même manière pour obtenir les autres. Attention! ceci n'est pas valable pour le bonus protecteur (représenté par une croix). (Leïla BIAD)

**SAPIENS**

Les trois chênes se trouvent au sud, il faut se mettre près de ceci et de cliquer sur "Prendre", vous aurez alors le baton sacré (attention, il faut tuer le chef des hyènes folles). (Sébastien PLESSIS)

**COMMODORE**

**BIONIC COMMANDO**

Après avoir fait un reset à la première page de présentation, pour avoir le temps et les vies infinies, tape:  
POKE 6958,1:POKE 6959,1  
(Philippe RISCHEBE)

**ROAD BLASTER**

Pour avoir:  
-Vies infinies  
POKE 10966,165

POKE 10982,165  
-Electro shield infinis  
POKE 9027,44  
-Canon infini  
POKE 8941,44  
-Mitra shield infinis  
POKE 9297,44  
-Pour choisir le level (1-5)  
POKE 3216,Nb  
(Philippe RISCHEBE)

**ROAD WARS**

Pour avoir les vies infinies, fait un reset et tape:  
POKE 17799,255  
SYS 17384  
(Philippe RISCHEBE)

**ROBOCOP**

Pour supprimer tous les ennemis:  
POKE 36785,234  
Pour reprendre au premier tableau:  
SYS 2304  
Pour reprendre au deuxième niveau:  
SYS 32768  
(Pascal ROY)

**STREET FIGHTER**

Après avoir fait un reset à la première page de présentation tape:  
POKE 3829,76  
POKE 3930,10  
POKE 3831,15  
POKE 17262,1  
SYS 3711  
Cela donnera les vies infinies  
(Philippe RISCHEBE)

**PITSTOP II**

Si vous jouez contre l'ordinateur ou si vous vous trouvez sur l'écran du haut, bourrez l'adversaire dans les stands, vous serez presque irratrapable. (Frédéric SUMIEN)

**ATARI**

**AFERBURNER**

Pour changer de tableau sur ce petit jeu, sympa. Il suffit de taper le mot 'SEGA' à l'envers, c'est à dire 'AGES' (j'oubliais, il faut le taper pendant une pause), et maintenant, en appuyant sur '>' on change de tableau. C'est magic.

**SORCERY +**

Pour être invulnérable, ouvrir toutes les portes et bloquer le temps, il suffit de taper la formule magique suivante : 'GAS MASK WHEELER WANTS CHEAT' et voilà. Vous en voulez encore??? Bon d'accord, en appuyant sur la touche '+' on accède à la deuxième partie?

**STARGOOSE**

Pour l'un de mes jeux préférés, il suffit d'appuyer sur les touches 'F1' jusqu'à 'F10' et voilà, vous avez maintenant de l'énergie infinie.

**STARRAY**

Encore un super truc, il suffit de taper à n'importe quel moment, le mot 'AL YANKOVIC' et d'appuyer sur F5 pour avoir de l'énergie infinie et F6 pour compléter un stage. (On se déchaîne à Joystick).

**VIRUS**

Ben voilà c'est l'histoire d'un mec que même que s'il appuie sur la touche 'ENTER' et les touches 'P' et 'O', il a le droit à tout un tas de trucs infinies. Il lui suffit maintenant d'appuyer sur 'D' pour activer l'autopilotage, sur 'F' pour se recharger en carburant et sur 'L' pour avoir en même temps un missile et une vie supplémentaire. (Pas mal ce mec)

**PUFFY'S SAGA**

Appuyer sur Caps Lock+ UNDO pour changer de tableau. (Paul MILLER)

**WANTED**

Prendre un éditeur de secteur et rechercher dans le fichier 'GAME' les octets suivants :  
Pour avoir des vies infinies :  
Rechercher  
68 F8 4E 75 53 54 41 52 54 45  
et remplacer par 4E 71 4E 75 53 54 41 52 54 45  
Puis rechercher aussi :  
66 F2 42 B9 00 01 09 58 et remplacer par 4E 71 42 B9 00 01 09 58 et remplacer :  
0F 1A 67 08 70 00 30 18 D2 80 60 F0 et remplacer par 0F 1A 60 42 70 00 30 18 D2 80

60 F0

Puis rechercher encore :

53 79 00 01 07 46 4E 75 et  
remplacer par 60 04 00 47 49  
4C 4E 75

Pour avoir des dynamites infi-  
nies :

Rechercher encore et encore :  
4A F9 00 01 07 26 67 20 et  
remplacer par 33 FC 00 03 00  
01 07 26

Pour avoir des munitions infi-  
nies :

Rechercher...et ça continue  
encore et encore.....

53 79 00 01 07 36 53 79 00  
01 07 3E et remplacer par 60  
04 00 47 49 4C 60 04 00 47  
49 4C

Pour ne plus perdre :

Flingues, étoiles, carabines,  
dynamites etc.

Lorsque l'on meurt...

Rechercher..c'est que le début  
d'accord d'accord....

3E 39 00 01 07 22 67 12 53 47  
et les remplacer par 3E 39 00  
01 07 22 67 12 4E 71

Rechercher...(#??C'est quoi les  
paroles déjà????)

3E 39 00 01 07 26 67 12 53 47  
et les remplacer par 3E 39 00  
01 07 26 67 12 4E 71

Rechercher..(Bon on recom-  
mence!!!). encore et encore

3E 39 00 01 07 2A 67 12 53 47  
et les remplacer par 3E 39 00  
01 07 2A 67 12 4E 71

Rechercher...et ça continue  
encore encore.....

3E 39 00 01 07 2E 67 12 53 47  
et les remplacer par 3E 39 00  
01 07 2E 67 12 4E 71

Rechercher...et ça finit enfin  
enfin.....

3E 39 00 01 07 32 67 12 53 47  
et les remplacer par 3E 39 00  
01 07 32 67 12 4E 71

(Gillus et Ricman(Merci pour la  
saisie!!).

## SPECTRUM

### THE GREAT ESCAPE

Vous êtes nul à ce jeu? Incapa-  
ble d'avoir le moindre score? Eh  
bien, voici un truc. Il s'agit de  
prendre une clé, de se placer  
sur une porte fermée et de l'ou-  
vrir. Une fois la porte ouverte, il  
ne faut pas la franchir, mais il  
faut continuer à l'ouvrir, alors le  
score augmente jusqu'au niveau  
désiré.

(Stéphane LEPREROST)

## BEYOND THE ICE PALACE

Pour avoir les vies infinies:  
POKE 38281,0

### ENDURO RACER

Pour avoir le temps infini:  
POKE 43542,0  
POKE 43643,0

### GOTHIK

Pour avoir les vies infinies:  
POKE 43934,58  
POKE 42110,58

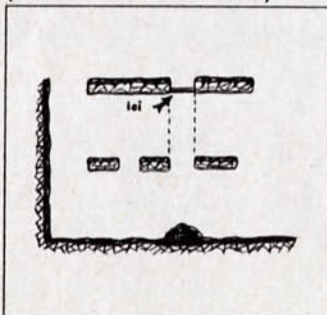
### ROAD BLASTER

Pour avoir:  
-Vies infinies:  
POKE 48634,36  
-Fuel infini:  
POKE 55214,0

## APPLE

### CONAN LE BARBARE

Dans le level 4, en attendant  
que les diamants apparaissent  
et si les créatures sont trop  
nombreuses, cachez-vous en  
positionnant au milieu d'une  
échelle, de manière à ce que  
l'une de vos main soit ici  
(De Mazuelas AMPARO)



### SORCELLERIE I & II

\* Personnages surpuissants:  
- Faire un évêque (BISHOP)  
- Aller au labyrinthe  
- Identifier (Identify) l'objet 9 ou 0  
\* 9 donne assez de points d'ex-  
périence pour dépasser le ni-  
veau 200 et le 0 donne beau-  
coup avec beaucoup d'or. Ainsi  
on peut avoir un évêque de ni-  
veau 1000 et + avec de l'huile  
de coude (AUBERGE). (Chris-  
tian-Mathieu BOTTOU)

## ORIC

### INSECT INSANITY

Pour avoir les vies infinies:  
DOKE #4B57,#EAEA  
(Laurent BRIATA)

### XENON 1

Pour avoir les vies infinies:  
DOKE #6029,#EAEA  
DOKE #602B,#EAEA  
DOKE #602D,#234  
(Laurent BRIATA)

## MSX

### PHANTASM SOLDIER

Voici les mots de passe : Pour  
accéder au tableau 2: 23311423  
41, pour accéder au tableau 3:  
3230031740, pour accéder au  
tableau 4: 0795586315, pour  
accéder au tableau 5: 09279082  
27. (Philippe AMAZID)

## PC

### GUNSHIP

Lorsque la checklist est faite, il  
faut mettre la deuxième dis-  
quette et appuyer sur une tou-  
che comme le dit le jeu. Là,  
apparaît "One moment please",  
à ce moment, appuyer sur la  
touche B et un "A>" apparaîtra à  
l'écran une fois le jeu chargé.  
Attendre environ 5 secondes et  
appuyer de nouveau sur B et  
vous aurez une action plus rap-  
ide. Plus vous attendez, plus  
l'action est rapide et plus les  
commandes répondent vite.  
Mais attention, les missile arri-  
vent aussi plus vite.  
(Loïc POLTIER)

## THOMSON

### KRAKOUT

Pour jouer vous savez tous qu'il  
faut brancher la manette sur le  
port 2 du clavier mettez-vous au  
premier tableau et branchez la  
manette sur le port 1 du clavier  
et appuyez sur Fire, comme ça  
vous pouvez aller à n'importe  
quel écran.  
(Alexandre PEYRON)

## AMIGA

### EMMANUELLE

Aller au bateau à la plage et  
dites à l'homme que vous cher-  
chez l'aventure, il vous donnera  
un collier. Allez ensuite au casi-  
no, acheter un cigare et le  
mettre sur la bouche de l'homme  
près de la roulette, en échange  
du colier, il vous donnera une  
statuette. Pour avoir une 2ème  
statuette aller à l'opéra de  
Mamans quand il est ouvert.  
Pour avoir la 3ème statuette, il  
faut aller aux cascades de Igu-  
acu, vous plongerez dans l'eau et  
récupérez celle-ci. Et enfin  
essayer de trouver emmanuelle  
dans les différentes villes.  
(Mehdi SPAETER)

### PORTS OF CALL

Quand le message 'SHIP AND  
COLLISION COURSE' appa-  
raît, il faut se régénérer. En-  
suite, il vous faut foncer à envi-  
ron 30-40°, puis tourner à droite.  
Une fois sur place, vous rece-  
vrez les 'félicitations'.

### STARGLIDER II

Ne vous creusez pas la tête à  
propos de l'icone Pilot Couch :  
pour obtenir le Nuclear Fuel, il  
suffit de détruire certains pira-  
tes et de récupérer leur cargai-  
son. Contrairement à ce qu'affir-  
ment certains joumaux con-  
currents, pour détruire la base  
spaciale ennemie, il n'est pas  
nécessaire de détruire les ba-  
ses grons sur la planète la plus  
proche, et encore moins les  
satellites de défense. En fait, il  
suffit de sélectionner une vue  
extérieure, de s'approcher de la  
base spatiale, et de s'arranger  
pour qu'elle frole la Neutron  
Bomb qui se trouve sous votre  
coque (si vous l'avez fait cons-  
truire bien sûr). A ce moment, la  
bombe explose, ainsi que la  
base spatiale, et tu as gagné.  
Comment? Que dites-vous?  
Nous sommes bien morts dans  
l'explosion? Aucune impor-  
tance? Le programme ne s'inté-  
resse pas à votre mort, mais à  
votre à votre victoire, et votre  
score final n'en est pas amoind-  
ri. (Alain XERRI).



## AMIGA

Pour changer de tableau, il suffit un fois le jeu chargé, de taper le mot 'CRASH' à la présentation, et ensuite d'appuyer sur la touche 'H' jusqu'à ce que l'écran clignote. Maintenant il vous suffit pendant une partie, d'appuyer sur la touche 'HELP' pour changer de tableau.



## ATARI

Même chose, que le truc AMIGA à part qu'il faut appuyer sur la touche 'UNDO' pendant une partie, pour changer de tableau.

## COMMODORE

Pour avoir des hélicos infinis, Après un reset tape:  
POKE 4159,255  
SYS 496.  
(Noureddine NADIME)

## ATARI

```

Print
Print "LAURENT CARRA ET STEPHANE CAPO", "PRESENTENT"
Print
Print "VIE INFINIE POUR THUNDER BLADE "
Print
Print
Print
Print "POUR DES VIE INFINIE : SPACE BAR ..."
Print
Print "SINON N'IMPORTE QUELLE AUTRE TOUCHE "
Print
Print
Print " veuillez deproteger votre disk SVP "
A%=Inp(2)
Open "U",#1,"THUNDER.PRG"
Seek #1,14814
If A%=32
  Out #1,&H4E
  Seek #1,14815
  Out #1,&H71
  Seek #1,14816
  Out #1,&H4E
  Seek #1,14817
  Out #1,&H71
  Seek #1,14818
  Out #1,&H4E
  Seek #1,14819
  Out #1,&H71
Else
  Out #1,&H53
  Seek #1,14815
  Out #1,&H79
  Seek #1,14816
  Out #1,&H0
  Seek #1,14817
  Out #1,&H0
  Seek #1,14818
  Out #1,&H7E
  Seek #1,14819
  Out #1,&H9A
Endif
Seek #1,14882
If A%=32
  Out #1,&H4E
  Seek #1,14883
  Out #1,&H71
  Seek #1,14884
  Out #1,&H4E
  Seek #1,14885
  Out #1,&H71
  Seek #1,14886
  Out #1,&H4E
  Seek #1,14887
  Out #1,&H71
Else
  Out #1,&H53
  Seek #1,14883
  Out #1,&H79
  Seek #1,14884
  Out #1,&H0
  Seek #1,14885
  Out #1,&H0
  Seek #1,14886
  Out #1,&H7E
  Seek #1,14887
  Out #1,&H9A
Endif
Edit

```

## AMSTRAD

```
10 REM Vies infinies pour Thunder Blade version K7
20 MEMORY &3FFF:MODE 1
30 ADR=&9C40
40 READ A
50 IF A=257 THEN 100
60 IF A=256 THEN FOR ADR=ADR TO ADR+9:POKE ADR,0:NEXT:GOTO 40
70 POKE ADR,A
75 IF A<>256 THEN B=B+A
80 ADR=ADR+1
90 GOTO 40
95 IF B<>63692 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
100 POKE &9E4F,0
110 PRINT "METTEZ LA K7 ORIGINAL"
120 CALL &BB18:CALL &BD37:MODE 1
130 LOAD"!",&4000:BORDER 11
140 INK 0,11:INK 1,24:INK 2,2
150 INK 3,0:CALL &9CFC
160 DATA 247,128,255,0,0,10,0,73,156,28,255,28,255,24,0,0,91,0,0,42
170 DATA 158,208,112,0,0,0,64,0,0,256,256,256,256,256,256,256,256,256
180 DATA 256,256,256,256,256,0,0,0,0,0,0,243,221,33,179,154,33,0
190 DATA 192,6,200,221,117,0,221,35,221,116,0,221,35,124,198,8,103,48,4,17
200 DATA 80,192,25,16,234,49,179,154,62,16,6,246,237,121,38,50,6,156,62,22
210 DATA 205,249,157,48,245,62,198,184,48,240,37,32,239,6,201,205,253,157,48,230
220 DATA 120,254,212,48,244,205,253,157,48,220,0,221,33,89,156,17,2,0,237,95
230 DATA 6,18,46,1,120,6,215,205,249,157,210,150,158,62,231,184,203,21,62,0
240 DATA 0,62,21,210,88,157,58,88,156,133,50,88,156,101,58,242,159,170,171,221
250 DATA 172,221,173,173,221,119,0,6,9,203,99,40,13,58,242,159,198,91,131,146
260 DATA 50,242,159,5,5,5,58,242,159,198,23,50,242,159,221,35,27,122,179,194
270 DATA 85,157,195,186,157,17,231,157,237,83,166,157,129,6,1,209,122,179,200,221
280 DATA 225,24,155,42,89,156,17,64,7,237,82,194,150,158,33,213,157,34,166,157
290 DATA 221,225,17,80,0,6,1,195,85,157,209,122,179,202,168,157,213,221,225,19
300 DATA 17,80,0,6,3,195,85,157,209,122,179,200,221,225,33,52,159,34,4,158
310 DATA 35,6,3,195,85,157,205,13,158,208,195,0,158,123,230,7,202,6,158,62
320 DATA 0,195,11,158,62,19,61,32,253,167,4,200,62,245,219,255,31,200,169,230
330 DATA 64,40,243,121,47,79,62,0,0,0,195,40,158,55,201,124,33,87,156,134
340 DATA 35,190,194,150,158,33,123,156,17,124,156,1,194,1,54,0,237,176,175,6
350 DATA 246,237,121,1,141,127,217,225,49,248,191,62,1,50,163,17,50,226,17,62
360 DATA 50,50,117,3,62,62,50,118,3,62,0,50,62,2,62,32,50,205,9,50
370 DATA 223,9,205,9,185,205,3,185,195,64,0,0,0,0,256,256,0,0,0
380 DATA 0,0,0,0,1,0,246,237,73,1,137,127,237,73,195,0,256,256,256
390 DATA 256,256,256,256,256,256,256,256,0,0,0,0,0,0,0,217,5,194
400 DATA 104,159,19,19,0,0,123,254,26,32,24,33,151,159,34,254,157,35,217,62
410 DATA 15,195,13,158,217,33,25,159,34,254,157,30,20,24,2,237,95,22,7,41
420 DATA 123,214,20,167,31,79,6,0,33,239,159,9,126,1,243,159,135,111,38,0
430 DATA 9,31,79,62,80,145,79,6,5,122,22,192,217,195,13,158,120,50,138,159
440 DATA 6,2,126,18,19,35,126,18,27,122,198,8,87,35,13,32,7,33,243,159
450 DATA 16,236,24,5,200,16,231,24,0,6,0,62,3,203,101,62,3,62,3,217
460 DATA 195,13,158,217,33,239,159,6,2,126,230,7,40,3,53,24,5,30,32,22
470 DATA 64,61,35,16,240,6,3,28,62,8,53,242,202,159,62,5,54,79,28,43
480 DATA 53,242,202,159,62,2,54,79,43,53,38,0,46,224,33,0,158,34,254,157
490 DATA 217,195,13,158,0,0,0,0,256,256,0,0,0,48,16,31,212,0,0,0,257
```



## SPECTRUM

Encore plus facile, il faut appuyer sur la touche 2, et garder les touches 'G' et 'O' enfoncées, jusqu'à ce que l'écran clignote. Maintenant il suffit d'appuyer sur la touche 'ENTER' pendant une partie pour changer de tableau.

## COMMODORE

J'ai fini Thunderblade, voici la marche à suivre. Pour la partie 1, lorsque l'hélicoptère est vu de haut, il faut rester à une altitude max et se servir de F3 pour arrêter l'hélicoptère afin de détruire tous les tanks et les hélicoptères (encore) du quartier. En vue arrière, essayer les rase-mottes dans les allées de building. Pour abattre les F14, se mettre au dessus de leur niveau de passage et Pan!. Pour la forteresse 1, quand l'hélicoptère apparaît en vue de haut, mettre la manette vers l'avant, ceci vous donne peu après de la marge pour reculer et ainsi éviter les tirs. Pour la partie 2, éviter de coller de trop les bordures (fatal), rester à une hauteur de l'écran pour passer correctement les montagnes. Pour la forteresse 2 c'est pareil que la 1. Pour le passage au dessus de la rivière entouré de droite de rochers, même instructions que dans la ville 1. Faire parfois du rase-mottes pour les bateaux récalcitrants. Pour la suite faire la même chose que pour la partie

1. Pour la partie, le début est pareil que les autres. Ensuite, ça se corse, je pense que la meilleure tactique est d'avoir un doigt à côté de la touche F3. Mettre la vitesse à zéro à chaque fois que vous voyez que vous allez vous prendre une barre dans la g..., régler la hauteur de passage et relâchez F3. Recommencez à chaque difficulté, cela permet en plus d'ajuster les tanks (pour le bonus final c'est intéressant).

Pour détruire les super structures du bâtiment, cela sera rapide, mais pour les corps principaux, il vous faudra beaucoup plus de temps. (J.F. REBEYROTTE).

# ZE ROCKIN' ZOYSTICK



**P. GARRET**  
Midnight Oil

Au début il n'y avait rien. Le désert à perte de vue, les kangourous et les lapins dans la poussière et quelques forçats de sa très gracieuse majesté british à trimer sur les côtes. Flashback sur deux cents ans, si l'on avait dit aux premiers colons des terres australes que ce pays serait la source d'un beat puissant et indestructible comme l'Ayer's rock, ils en auraient avalé leur tricorne.

Révolution rock, dans la foulée du bi-centenaire, le groove australien a su imposer sa défoncée forcenée d'ex-forçats. Cheveux blonds cascades, sourire d'ange troublant, Michael Hutchence a poussé l'excès de sa formation INXS jusqu'aux irrésistibles sommets de la gloire hit parade. Cocktail pop/rock explosif l'album «KICK» -Le pied- est un véritable derrick d'or noir vinylique. De même, le rock militant de Midnight Oil a su imposer ses rêves de fraternité: «Beds



**NOISEWORKS**

Are Burning», le tube porteur de leur dernier LP «Diesel And Dust» était un hymne au partage du feeling et des richesses avec les aborigènes, ces indigènes originels déposés de leurs terres par les colons blancs.

Bien entendu, au cours des 70's, le rock australien n'avait pas perdu sa voix au contraire. Méga-star des décibels et des accords rasoirs

AC/DC a inventé le concept de «métal lourd». Cheveux longs et riffs possédés, le rock d'AC/DC a longtemps incarné le côté sauvage du «bush» australien. Chauve qui peut et dans la foulée, le glabre Anderson chanteur tatoué de Rose Tatroo a imprimé au rock kangourou son image Mad Max échappée de «Thunderdome». groupe mythique de Chris Bailey, The Saints a su ouvrir la brèche antipode d'une new wave sombre, efficace, nerveuse et torturée comme le vertige du désert.

Délaquée au psychadélisme pop et mélodique, l'Australie a su jouer l'émotion multicolore d'un groupe fulgurant comme le Church. Cocktail détonnant de tradition née du néo-colonialisme british et de l'esprit pionnier des riches cousins d'Amérique, le rock des Church puise aux Byrds et aux Procol Harum une irrésistible énergie satinée comme les nuits australes.

A perte de vue, sur les plages de Melbourne et Sidney, les bars distillent les riffs sérieux de centaines de petits groupes. La bière coule à flots et les assoiffés roulent sous les cans tandis que des girls aux cheveux dorés par le soleil exhibent leurs doudounes en inlassables parties de concours de T Shirts mouillés...rock and roll! Submergée par ses teen-agers, l'Australie découvre le chômage et la crise. Pour s'en sortir, il n'y a que le bras de fer, sport national des imbibés au houblon ou la fièvre salutaire du rock. Des groupes tels que Men At Work ou carrément INXS ont démarré sur ces scènes de pubs, au milieu des surfers face à l'océan; et de tripot en tripot se sont hissés jusqu'au sommet des vagues décibéliennes. Aujourd'hui, une nouvelle génération de rockin' gladiateurs se presse dans l'arène. Newcomers allumés, sauront-ils nous faire partager leurs rêves électriques?

D'abord Daryl Braithwaite, chanteur du groupe kangourou culte Sherber, le Bryan Ferry de l'ab-bas. «Eden» son premier LP est un paradis pop juste à portée d'oreille. A mi-chemin entre le velours FM et garage agité, le rock de Braithwaite se perd parfois dans une évidente obsession de la perfection, mais en fin de course l'énergie délivrée est assez vertigineuse pour nous entraîner.

Funky pop synthétiseurs, les



**EUROGLIDERS**

Wa Wa Nee jouent le parfait crossover entre la soul riche de Wet Wet Wet et le beat mécanique d'Orchestral Manoeuvre In The Dark ou Human League. Leur seconde galette «Blush» est carrément aromatisée à la sauce Prince de Minneapolis, alors pourquoi s'en priver?

Malgré leur patronyme CEEsque, les Eurogliders sont des kids de Sidney. Grace Night, la chanteuse rapelle irrésistiblement Carly Simon et sa voix bodybuildée monte vers les aigus pour déclencher quelques émotionnelles. Espaces infinis dans le désert central australien, les cow-boys des années 90 se retrouvent toujours autour du feu de camp. The Black Sorrows exhibent les racines irlandaises de Van Morrison et le feeling garçons-vachers de leurs confrères yankees comme les Eagles ou Jackson Browne. L'album «Hold On To Me» est un western australien pour rocksticker frustré de l'ivresse des grands espaces. Steels guitars et bottleneck, harmonica et guitares sèches, les Black Sorrows jouent la chevauchée fantastique d'un rock cinémascope.

Enfin, voici les petits frangins-boomerang de Simple Minds et de U2 avec Noiseworks, un gang adrénalinisé au rock héroïque de guitares étendards et de fulgurantes harmonies. A la frontière du heavy métal martelé, Noiseworks préserve l'intégrité d'un explorateur de nouvelles frontières. Dans le peloton serré de l'invasion australienne, leur galette «Touch» se détache largement. Noiseworks a tout le potentiel pour suivre les traces des géants INXS et Midnight Oil, alors à vos tinespla bandes de ZOYROCKERS!

Sur les fronts des concerts c'est carrément le calme plat. Il n'y a que mes copains écossais, les Silencers pour secouer la triste apathie des scènes hexagonales. (Mardi 21 à la cigale,

Mercredi 22 à Lyon, Jeudi 23 Besançon, Vendredi 24 Orléans, Samedi 25 Rennes). Les cow-boys électriques Del Lords seront au Rex Club le Samedi 25, alors bonjour chez vous bande de Rockin'-ZOYSTICKERS!

Gérard BAR-DAVID

**WAWANEE**

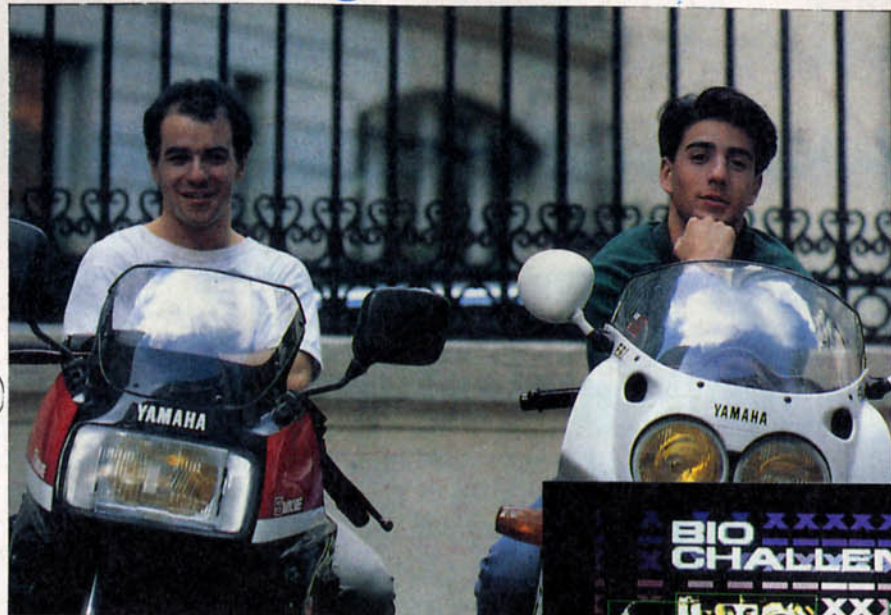


Discographie kangourou:  
INXS: «Kick» Phonogram  
Midnight Oil: «Diesel And Dust» CBS  
Rose Tatroo: «Suddenly» MUSIDISC  
The Church: «Starfish» BMG  
Daryl Braithwaite: «Eden» CBS  
Wa Wa Nee: «Blush» CBS  
Eurogliders: «Groove» CBS  
The Black Sorrows: «Hold On To Me» CBS  
Noiseworks: «Touch» CBS





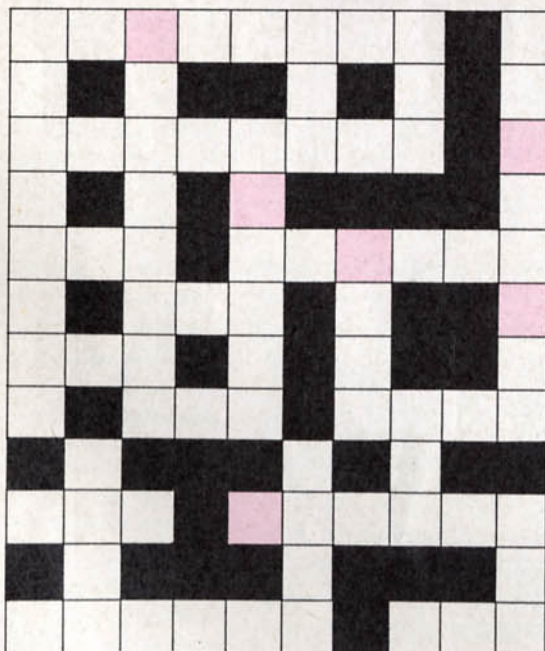
# LE NOUVEAU TUBE en 45 tours Bio Challenge



JOUER AVEC L'ORDINATEUR  
À "JACK L'ÉVENTREUR"



# 50 MAXI 45 T A GAGNER



- 3) TOT - LIT - OCP - RAM - OID - CID - RUE - RIS - UAP - KUN
- 4) ARAC - COLT - CRAC - JADE
- 6) HEWSON - WEAPON - GRAPHO - JETPAC
- 8) LED STORM - LAST DUEL - STARTREK - DEATHPIT - COVENANT

Quand un passionné de synthétiseurs rencontre un passionné d'ordinateurs, il se produit un choc électronique d'une haute intensité générant à la fois des particules synthétiques à caractère musical et des molécules informatiques à base de langage. Ces corpuscules s'assemblent, s'organisent pour former un objet circulaire, parcheminé de microsillons et de couleur noire. Le nom qu'on lui donne est "DISQUE". Son titre "BIO CHALLENGE". Eh oui, après la disquette, voici le disque. Inspiré du jeu vidéo, c'est un mélange explosif de House et de Rap, avec une musique d'Antoine O'HEIX. Les paroles sont signées Antoine O'HEIX et Michael SPORTOUCH, responsable de DELPHINE SOFTWARE et superviseur du jeu BIO CHALLENGE. Ils chantent tous les deux et forment le groupe des CHALLENGERS.

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

### "JEU MYSTERIEUX"

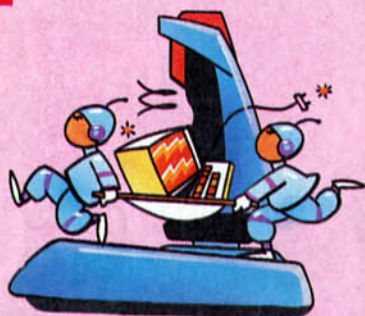
Envoyez votre réponse en découpant obligatoirement le bulletin ci-dessous à :

JOYSTICK JEUX - 177 rue Saint Honoré - 75001 PARIS  
et les 50 gagnants tirés au sort recevront ce MAXI 45 T.  
Cette semaine le JEU MYSTERIEUX a 6 lettres

### JEU MYSTERIEUX DU 22 FEVRIER

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

# Joystick secours



## Mission impossible.. ?

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

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

Stéf.

## QUESTIONS

### COMBAT SCHOOL

Christophe. Q.10519  
Que faut-il faire pour accéder au 2ème tableau ?

### L'ILE

Frédéric. Q.10520  
Comment faire prouver notre amitié au gardien du temple ? Comment monter dans la barque ? Quand je veut la prendre ils me disent de payer. Quand je paye on me dit de voir le passeur, mais il ne veut pas de fric. Je ne sais plus quoi faire. Help me!!!

### EXPLORA

Un lecteur. Q.10521  
Comment ouvrir la dalle qui est à l'entrée du temple au Mexique ? (Merci d'avance.).

### INCANTATION

Florent. Q.10522  
Pourriez-vous me donner des indications en me disant comment élucider ce mystère ? (Merci d'avance).

### 4ème PROTOCOLE

Olivier. Q.10523  
Quel est le code pour commencer la 3ème partie ?

### HULK

Olivier. Q.10524  
Que faut-il faire une fois dans le dôme ? Je vais dans le couloir, je sors et je me rerouve toujours dans le dôme!!

### LE PASSAGER DU TEMPS

Un lecteur. Q.10525  
Suite à la réponse N° 10326 du Joystick N° 13, que faut-il faire pour sortir de l'entrée ? Merci.

### GAME OVER II

Nicolas. Q.10526  
Une fois le programme chargé,

il y a 4 options, je prend le joystick (quoi!! comment!!) et ensuite je prend "play" en appuyant sur la touche 3 et ça ne marche pas!! Aidez-moi, S.V.P.

### ROBOCOP

Bertrand. Q.10527  
Au 4ème niveau, je perd tout de suite le temps. Pouvez-vous m'aider ?

### DRAGON NINJA

Un lecteur. Q.10528  
Que faut-il faire au dernier niveau ?

### RAMPARTS

Un lecteur. Q.10529  
Avez-vous des trucs pour aller plus loin ?

### 1001 BC

Paul. Q.10530  
Qui a les grandes lignes à suivre dans ce jeu. Merci à tous.

### LE PASSAGER DU TEMPS

Carl. Q.10531  
Je voudrais savoir ce qu'il faut faire devant l'ordinateur, répondez vite, merci.

### INTO THE EAGLE'S NEST

Limons. Q.10532  
Je trouve ce jeu difficile, je voudrais des munitions et des vies infinies. Merci d'avance.

### TAIPAN

Philippe. Q.10533  
Je voudrais bien savoir comment faire pour aborder à chaque fois les bateaux. quand j'attaque les pirates, à chaque fois le jeu revient au début quand je veux revenir dans la mer!

### RENEGADE

Un lecteur. Q.10534  
Comment tuer le 4ème chef (l'homme au pistolet) ?

### GREAT ESCAPE

Un lecteur. Q.10535  
Je ne sais pas me servir des objets trouvés. Comment fait-on ?

### SUPER SPRINT

Un lecteur. Q.10536  
Au tableau, je ne peux pas afficher le 5 de la vitesse, et j'ai le maximum partout! Pourquoi ?

### MASQUE I

Un lecteur. Q.10537  
Je n'arrive pas à passer le 2ème niveau. En effet, je ne peux pas monter sur la montagne de droite (je ne trouve aucun passage pour y monter). Le 2ème niveau étant la préhistoire. Que faut-il faire pour aller à droite ?

### CATCH 23

Guillaume. Q.10538  
Comment utiliser les bombes ? Comment détruire les tanks ? Où sont les navettes de transports ? Merci d'avance.

### SRAM

Jean-François. Q.10539  
C'est toujours moi et je n'arrive toujours pas prendre une oreille au loup-garou. Alors, vite aidez-moi! Merci.

### L'ANNEAU DE ZENQARA

Stéphane. Q.10540  
Comment faut-il trouver shadar ? Quand on est dans la tour, que faut-il faire ? Quel est le but du jeu ?

### MUTANTS

Stéphane. Q.10541  
Que faut-il faire dans ce jeu ?

### AIRBORNE RANGER

Un lecteur. Q.10542  
Peut-on avoir des munitions et des vies infinies, si oui comment peut-on le faire. .

**JOYSTICK  
SECOURS**

177, rue St-Honoré  
75001 PARIS

**BEYOND THE ICE PALACE**

Fabrice. Q.10543

Que faut-il faire dans ce jeu à part de ne pas se faire tuer!?

**INTERNATIONAL KARATE**

Un lecteur. Q.10544

Comment passer du Brésil à un autre pays, je suis désespéré.

**DEFENDER OF THE CROWN**

Mathieu. Q.10545

Comment gagner un tournoi?

**SWORD OF SODOM**

Mathiru. Q.10546

Comment tuer le sorcier dans le 11ème niveau (le dernier)?

**BAAL**

Rodolphe. Q.10547

J'aimerais savoir comment détruire le générateur d'énergie qui se trouve en 20/20 qui semble indestructible. Si cela

est le cas, comment prendre le morceau d'arme en 14/19. Merci (2ème niveau).

**MASQUE II**

Philippe. Q.10548

Dans les missions du président et du rubis, tout à coup les appareils reviennent en arrière je ne sais pas pourquoi.

**LE MANOIR DE MORTEVIELLE**

Pat. Q.10549

Comment avoir le message de Julia quand elle est dans sa chambre.

**SECRET DEFENSE**

Pat. Q.10550

Où trouver les plans?

**LE PHARAON**

Pat. Q.10551

Comment se servir du minitel?

**AMSTROID**

Jean-François. Q.10552

Je suis perdu, comment faire pour ouvrir les portes?

**SUPER LAYDOCK**

Olivier. Q.10553

Comment fait-on pour passer le niveau 4, A quoi servent les options.

**POLICE QUEST**

Fred. Q.10554

Au secours! Mon assidu est bloqué dans la prison. Je n'arrive pas à faire sortir Sweet-xheek. Je vous en prie, aidez-moi...

**LA CHOSE DE GROTEBOURG**

Romuald. Q.10555

Quelqu'un pourrait-il m'aider pour aller à la fin? Je suis coincé après la forêt!

**VINDICATOR**

Sydney. Q.10556

Je voudrais connaître le code d'accès au moment où une épée d'ordinateur me demande un code dans la première partie. Si vous avez aussi des astuces, vite aidez moi! (AMSTRAD)

**LE PASSAGER DU TEMPS**

Christophe. Q.10557

Comment entrer dans la maison de l'oncle, je sais qu'il faut caresser le chat, mais celui-ci me dit de secouer la porte ce qui, une fois exécuté, fait tomber la clef par terre et je ne peux plus jouer. Merci, je craaque!!

**CONSPIRATION**

Stéphane. Q.10558

Je suis coincé au bateau anglais, comment faire pour le passer?

**REPONSES****ZOMBI**

Sébastien. R.10158

Hé oui, c'est le monde à l'envers, prenez votre joystick à l'envers et faites lui faire la toupie. Pour accéder au 4ème étage, il faut prendre l'ascenseur, descendre au 2ème, puis monter au 4ème.

**RANARAMA**

Stéphane. R.10229

Pour lancer des sorts, il faut se placer sur une dalle avec un cercle et un triangle. Tu auras un panneau et tu bougeras le joystick de gauche à droite, et dès que tu as choisis, tu appuieras sur Fire. Bonne chance.

**ANTIRIAD**

Serval. R.10266

Pour prendre le laser, il faut que tu profites de chaque seconde quand le robot ne tire pas pour t'approcher, une fois le laser pris, le retour est identique que l'aller. Mais surtout, baisse toi à temps, sinon...

**INTO THE EAGLE'S NEST**

Joystick. R.10331

Il faut faire un petit score, juste de quoi rentrer dans la table des scores et là, au lieu de rentrer ton nom, tape DASCHT, et voilà, tu auras les vies infinies. Ah oui, au fait, ce truc vient du Joystick Hebdo N°5, tu peux commander tous les anciens numéros pour te faire une super collection. Pour cela, il y a un petit encart, cherche le bien!

**LA CHOSE DE GROTEBOURG**

Paul. R.10343

Il faut lancer la grenade, après l'avoir dégoupillée, dans le souterrain tourne les têtes. (le chasseur te l'échange contre l'oiseau qui est sous le matelas)

**ZOMBI**

Paul. R.10347

Ne t'occupe pas de l'ordinateur (si tu le mets en marche tape Bye). Pour vidanger l'essence, il faut le jerrican et le tuyau. Les 3 camions servent à bloquer les portes et le dernier te fournit l'essence qu'il faut verser dans l'hélico.

**LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE**

Fabien. R.10357

Voilà comme promis la suite de la grande réponse dont le début se trouve dans le N°15. Il faut prendre l'hélico, il faut d'abord prendre le jerrican d'essence (le diamant bien sûr), ensuite aller dans la salle de l'hélico, faire le plein, déblayer avec la pelle le coin de la porte du hangar, appuis sur le bouton qui se trouve dans l'hélico, la porte s'ouvre, montes dans l'hélico, tape: "décolle hélico" et vous serez le nouveau héros de l'histoire.

**LA CHOSE DE GROTEBOURG**

The fox. R.10405

Quand tu as sauté de la fenêtre

du grenier, il faut soulever le matelas et prendre l'oiseau pour le donner à Rambo; ensuite il te donne une grenade et après c'est facile, il suffit de la faire sauter, mais attention après avoir dégoupillée la grenade, je te conseil de la lancer tout de suite.

**BILLY LA BANLIEU**

Johan. R.10429

Pour te débarrasser du loupard, il faut avoir du cran, oui mais pas n'importe lequel, tu dois d'abord chercher le cran-d'arrêt (couteau) et après, c'est cool, it's in the pocket!

**3D STUNT RIDER**

Bang. R.10431

Il n'est pas très utile d'atterrir sur le deuxième tremplin. Voilà, par exemple, si tu veux sauter 5 bus, il ne faut pas que tu prenne la vitesse maximale. Ta vitesse doit être d'environ 80 Km/h. Pour atterrir sur deux roues, il faut que tu sois un peu, mais juste un peu penché vers l'arrière. Tu pourras ensuite sauter 10 bus. Mais là, il faut prendre un peu plus de vitesse.

**LEGEND OF KAGE**

Bang. R.10446

Voilà une réponse plus complète, il faut prendre un objet rouge qui est sur un arbre à la fin du premier tableau. Là, tous les ninjas mourront sans que tu les touches. Après l'effet terminé, retombe par terre. Il faut que tu

attendes en tuant le plus de ninjas possible. Tu iras automatiquement au deuxième tableau. Ensuite, il faut que tu ailles dans l'eau en appuyant sur le bouton "Fire" en même temps que tu avances sur la gauche.

**IMPOSSIBLE MISSION II**

Florian. R.10447

Si, quand tu rentres dans une salle tu peux quand-même apercevoir un ordinateur et un robot, il faut que tu ailles dans une autre salle (éclairée cette fois) et en fouillant tu trouveras une autre ampoule. Ensuite, retourne dans la salle non éclairée et essaie d'aller à l'ordinateur; Là, tu mets ton Joystick en avant et tu sélectionnes l'ampoule à l'écran. Mais si tu entres dans une salle et que rien ne se passe, alors là, tu peux laisser tomber: ton jeu ne fonctionne pas. Bonne chance!

**TARGET RENEGADE**

David. R.10471

Il est impossible de se dégager quand tu es coincé entre 2 adversaires, mais pour les adversaires qui se baissent, tu leur donnes un coup et tu te casses, ainsi de suite... mais si tu as un éditeur de secteur, va en piste 6, secteur 02, à l'adresse 03CE, et tu mets B6 au lieu de 35, et tu as des vies infinies, en plus, va en piste 6, secteur 05, à l'adresse 023e et tu mets 00 au lieu de 01, et tu as le temps illimité, c'est génial non!



# annonce

## AMIGA

### CONTACT

02 N°2001261  
Cherche contact sur Amiga pour échange de news, (si possible en Picardie). Demander PREVOT Benoit. 148 Rue Quentin Barre. 02100 ST QUENTIN. Tel.: 23.60.40.56.

30 N°2001244  
Amiga 500. Cherche contact sur France et Etranger. Envoyer liste à ALVAREZ Philippe. 46 Rue Jean-Moulin. 30100 ALES. Tel.: 66.86.42.30.

75 N°2001282  
Amiga 500. Cherche contact pour échange. Possède news. Contacter BENHAMOU Mickaël. 121 Avenue d'Italie. 75013 PARIS. Tel.: 45.82.92.12.

### ECHANGE

02 N°2001199  
Echange nombreux jeux sur Amiga 500. Echanges sérieux et rapides. Demander PREVOT Benoit. 148 Rue Quentin Barre. 02100 ST QUENTIN. Tel.: 23.62.48.29.

06 N°2001224  
Cherche contact durable sur Amiga 500. Possède Hot news. Envoyer listes. THERESE Nicolas. 9 Rue du Malonat. 06300 NICE. Tel.: 93.80.59.29.

74 N°2001269  
Cherche contacts sérieux et durables pour échanges jeux, trucs etc... pour Amiga. Vend aussi K7. Réponse rapide et assurée. BEVILLARD Nicolas. "Les Perce-Neige". Reignier. 74930 ARBUSIGNY. Tel.: 50.94.55.21. (après 20h).

### VENTE

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.

75 N°2001279  
Vend Amiga 500 (très bon état) + moniteur couleur Philips + lecteur externe (sous garantie) + extension mémoire neuve + logiciels. Prix : 8200 F. Contacter JAREZ Manuel. 34 Rue Ballu. 75009 PARIS. Tel.: 42.82.18.30.

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).

## AMSTRAD

### ACHAT

59 N°2001243  
Recherche jeux Amstrad K7 (bon prix) Macadam Bumper, Fruty Franck; Asphalt, M'Enfin, Znogoud, le Pacte. Ecrire à MANTEL Michel. 32 Rue Prosper Franck. 59160 LOMME.

### CONTACT

25 N°2001231  
Cherche mode d'emploi de Hercules II et contacts dans la région du Doubs. Faire offre à DECQ Jacky. 2 Rue de la Chapelle. 25800 LE VALDAHON.

34 N°2001276  
Cherche contacts durables pour échanger divers jeux, liste contre enveloppe timbrée (Amstrad K7 CPC 464). Ecrire à RETORNAZ Agathe. 8 Lot. des Pastourelles. 34450 VIAS. Tel.: 67.21.79.70.

38 N°2001201  
Nono! Help me, possédant un Amstrad CPC dans Out Run. Comment faire pour charger les différentes pistes? DELEAS Arnaud. L'Enclos du Château. La Murrette. 38140 RIVES SUR FURE.

49 N°2001254  
Club D.P. Swapping sur Amstrad et Amiga. Cherche contacts divers. Pour tous renseignements sur Amstrad : D.P. Swapping. 9 Rue des Complants. 49170 SAVENNIERES. Pour Amiga : D.P. Swapping. Les Treilles. 49170 SAVENNIERES.

55 N°2001292  
Cherche contact pour échange jeux sur CPC 6128. Possède nouveautés. (Cybernoïd I&II, 1943, Pirates, Outrun etc...). Ecrire à GRAND-PERRET Xavier. 1 Rue Robert Schuman. 55300 ST MIHIEL. Tel.: 29.89.01.90. (après 19h).

59 N°2001290  
Cherche contact sérieux (région le Nord). Liste sur demande. Possibilité de vente ou d'échange de logiciel. Ecrire à DUBOIS Frédéric. 4 Allée Henri Matisse. 59100 ROUBAIX. (Pas sérieux s'abstenir). A bientôt!

67 N°2001210  
Amstrad Monthly le seul Fanzine mensuel ou l'on gagne 1 jeu (mois + 1 page pleine de bids). Le tout pour : 50 F/An. (12 N°). Pour tous renseignements contacter RENAUULT Xavier. BP. 72. 22500 PAIMPOL. (+ enveloppe timbrée pour réponse).

68 N°2001222  
Cherche contact sur Amstrad CPC 464 K7. Possédant nombreux jeux, trucs, bidouilles, programmes à

Club Amstrad. 2 Rue de la Carrière. 68550 ST-AMARIN. (Joindre enveloppe timbrée pour réponse). Envoyez-moi vos listes de jeux.

68 N°2001223  
Cherche contacts Amstrad CPC 6128, nombreux jeux, utilitaires etc... Envoyer liste. Réponse assurée. Ecrire à BADER Laurent. 15 Rue E. Delacroix. 68200 MULHOUSE.

92 N°2001249  
Suite achat PPC640, recherche contact sur disc 3 1/2. Cherche Tr. Texte, Tableur, Gestion fich., Bureautique, intégré. avec doc. en français. Contacter M. MALBY Patrice. 1 Rue Marcel Royer. 92230 GENNEVILLIERS.

### ECHANGE

13 N°2001205  
Cherche contacts sérieux pour échanger jeux et utilitaires. Possède : Cybernoïd II, Tiger Road, Disco 5.1... Réponse assurée. Envoyez vos listes à DAMIANI Serge. 3 Avenue des Ayyalades (Casino). 13015 MARSEILLE. Tel.: 91.58.14.56.

48 N°2001211  
Echange nombreux jeux sur 6128. Possède news. Contact sérieux et rapide. Envoyez vos listes à VIALIS Léa. Vitrolles. 48700 ST-AMANS. Tel.: 66.47.37.84. Réponse assurée.

52 N°2001234  
Echange nouveautés sur 6128. Possède : (Opération Wolf, Thunder Blade, Target Renegade, Ik+, Dragon Ninja, Rastan). Demander DANGIEN Arnaud. 12 Résidence Bellevue. 52200 LANGRES. Tel.: 25.87.25.63. Salut!

76 N°2001207  
Cherche contacts. Possède news sur DK. Recherche news. Envoyez vos listes ou téléphoner à FREULON Jérôme. 38 Rue des Poilus. 76620 LEHAVRE. Tel.: 35.48.70.48. (après 18h).

76 N°2001232  
Cherche les softs parus dans AmMag : Spy, Fantôme, Reflector, Fenêtré, Bouncing, Creat, l'Utin etc... CASTAGNET Yannick. 22 Rue Froide. 76400 FECAMP. Tel.: 35.29.53.17. Urgent. Merci!

77 N°2001233  
Recherche news pour CPC 6128. Possède : (Double Dragon, Opération Wolf, Titan, Thunder Blade). Contacter MILTGEN Nicolas. Château de Maulny. 77165 ST SOUPPLETS. Tel.: 60.01.57.22.

78 N°2001226  
Echange nombreux jeux pour CPC 464 (Platoon, Dragon Ninja, Agent XII) et autres... Ecrire ou téléphoner

à MARCOTTE Nicolas. 10 Rue H-Vercken. 78400 CHATOU. Tel.: 30.53.56.08. (après 17h).

91 N°2001228  
Recherche K7 CPC 464 (Last Ninja) et nouveautés et autres. Envoyez listes à ROISIER Laurent. 1 Résidence la Boëlle. 91700 STE GENEVIEVE DES BOIS. (Annonce sérieuse, réponses assurées). Merci!

91 N°2001229  
Echange news sur 6128 disk : Dragon Ninja, R-Type, Emmanuelle, Opération Wolf, Rambo III etc... Cherche Titan. Envoyez listes, réponse assurée. CHARPENTIER Frédéric. 34 Avenue de Jussieu. 91600 SAVIGNY S/JORGE.

93 N°2001252  
Cherche contact pour échange. Possède 6128 disk. Possède : The Beyond the Ice Palace, Renegade, l'Arche du C. Blood, Les Dieux de la Mer etc... Sérieux et durable. Demander BUN LENG Luc. 3 Rue de la Redoute. 93100 MONTREUIL. Tel.: 48.57.34.36. (après 18h).

### VENTE

44 N°2001238  
Vend CPC 464 + nombreux jeux + 2 Joysticks dont, un avec doubleur + nombreux magazines. Prix : 2990 F. Vend aussi jeux en K7 : (Titan, 1943 etc...). Tel.: 40.76.24.48. (après 18h).

49 N°2001227  
Vend CPC 464 couleur (t.b.e.) (88) + nombreux logiciels (Opération Wolf, Robocop, D.Ninja, T.Blade, T.Road, V.Road). Cordon pour clavier et mon. + nombreux livres. Le tout 2000 F ou mon. seul : 1000 F. Demander JARY Bruno. 49500 SEGRE. Tel.: 41.92.23.51.

59 N°2001209  
1 imprimante? Pourquoi faire? Réponse dans le N°3 de Micro-mag, le monde d'Amstrad 5/3, + tests, softs et mat., trucs... + nombreux K7 pour votre CPC : 50 F. M. CARRE Stéphane. 12 Rue Colmar. 59290 WASQUEHAL.

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.

67 N°2001271  
Vend jeux pour Amstrad CPC K7 (Arkanoid, Pacmania, Afterburner...). Cherche contact entre 12-14 ans. Contacter DANNENHOFER Stéphane. 8 Rue du Heron. 67460 SOUFFELWEYERSHEIM. Tel.: 88.81.97.17.

67 N°2001272  
Vend 6128 couleur + lecteur K7 + de très nombreux jeux sur DK + K7 + nombreux news. (Airborn Ranger, Thunderblade...) + Joystick + revues. Le tout : 3450 F. Demander GANGLOFF Pierre. 2 Rue Spesbourg. 67800 BISCHHEIM. Tel.: 88.83.23.03. (après 18h30).

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°2001265  
Vend CPC 464 couleur + drive DD1 + nombreux K7 + DK + 1 Joystick + nombreuses revues. Le tout : 3500 F. BAILLY D. 22 Rue Alphonse Karr. 75019 PARIS. Tel.: 40.38.11.29.

76 N°2001208  
Vend disquettes 3" + jeux : 30 F, disquette (maxwell neuves vierges emballées : 20 F) + jeux : Passagers du Vent : 50 F, Dieux de la Mer : 50 F. Demander LETOURNEL Alexis. 17 Allée des Fleurs. Boscours. 76240 LE MESNIL ESNARD.

78 N°2001213  
Vend jeux Amstrad K7 : 45 F pièce : Boulder Dash, Green Beret, Saracen, Empire. Demander BOURHIS François. 8 Av. de Saintonge. 78450 VILLEPREUX. Tel.: 34.62.37.14. (après 17h15). Merci.

78 N°2001218  
Vend 6128 couleur (1 an) + lecteur 5" 1/4 + nombreux jeux sur 3" et 5" 1/4. Importante documentation : 3500 F. LE LONG Franck. 16 Rue Jules Guesde. 78140 VELIZY. Tel.: 34.65.04.05. (après 19h).

78 N°2001230  
Vend CPC 464 + DDI + extension 64K + nombreuses K7 et DK dont, discology, autoformation assembleur + nouveautés de très nombreux jeux + docs. Demander Emmanuel. Tel.: 39.73.17.27.

78 N°2001255  
Vend CPC 464 monochrome + 2 Joysticks + revues + manuel d'utilisation + nombreux jeux dont, les Défis de Taito, Batman, Space Racer etc... Le tout : 1350 F. MOUTARDIER Stéphane. 4 Avenue Louis Bréguet. 78140 VELIZY. Tel.: 39.46.44.05.

86 N°2001202  
Vend jeux Amstrad CPC (K7 et DK) + livres. Liste et prix contre enveloppe timbrée. Réponse assurée. MERCIER Thierry. 1 Ter Rue de Poitiers. 86130 JAUNAY-CLAN.

89 N°2001275  
Vend CPC 6128 couleur + Joystick + nombreux jeux + discology avec ou sans moniteur. (sous garantie pour 8 mois). Avec moniteur : 3200 F sans mon. : 2000 F. SIMON Vincent. 3 Rue Basse Michery. 89140 PONT/YONNE. Tel.: 86.67.17.90.

91 N°2001196  
Vend revues Am-Mag (13 N° + 5 Hors-Série) : 150 F. LEBOEUF Frédéric. Résidence Silof Bat.1 Route de Chateaufort. 91190 GIF SUR YVETTE. Tel.: 69.28.50.66. (entre 18h et 20h30 sauf Mercredi/Vendredi).

91 N°2001236  
Vend CPC 464 couleur (t.b.e.) + de très nombreux jeux + 2 Joysticks + 1 manuel : 1900 F. (Banlieue Parisienne). Tel.: 69.40.19.89.

91 N°2001284  
CPC 6128 couleur + nombreux disks (news, util.) + 1 Joystick + boîte disk + clé impri. + nombreuses revues + 1 Joystick (doubleur). Le tout : 4300 F (à débattre). Très bon état. CHEVROT Jacques. Ecole Jules Ferry. 91430 IGNY. Tel.: 69.41.23.28. (ap. 18h).

92 N°2001241  
6128 couleur + nombreux disks + jeux + boîte de rangement + DMP 2000. Le tout 5000 F (à débattre). Peut être vendu séparément. CHERIERE Alexandre. 22 Rue des Princes. 92000 BOULOGNE BILLANCOURT. Tel.: 46.05.41.49.

92 N°2001242  
464 couleur + drive équivalent 6128 (bon état) + nombreux disks + imp. DMP 2160. Le tout 4500 F (à débattre). ROCHET François. Rue de Paris. 92100 BOULOGNE. Tel.: 46.03.73.21.

93 N°2001197  
Vend CPC 464 couleur (t.b.e.) + nombreux jeux + manette + housse de protection, (clavier, moniteur), boîte de rangement K7 + revues. Prix : 2000 F. Tel.: 48.02.92.21. (après 17h). (Région Parisienne de préférence).

93 N°2001277  
Vend Amstrad CPC 6128 moniteur couleur, (sous garantie, état neuf). + nombreux jeux (DK) + 2 Joysticks (avec dlr.) + nombreux magazines. Le tout : 4200 F. Contacter CHEVALLAZ Sébastien. 1 Av. Lieceard. 93190 LIVRY GARGAN. Tel.: 43.32.32.83. (après 19h).

94 N°2001248  
Urgent vent CPC 464 moniteur couleur + lecteur DDI1 + jeux + quelques revues (Am-Mag) + Speed King. Le tout : 3000 F. CHADELAT Alain. Esc. C.41 Rue de Plaisance. 94130 NOGENT SUR MARNE. Tel.: 48.73.35.21.

95 N°2001250  
Vend impri. DMP 2000 + housse + filles. : 1000 F. + synthe v. français + livre : 200 F. + nombreux disks (jeux & utilitaires : 200 F). Le tout vendu : 1200 F. Contacter LECLERCQ Olivier. 5 Allée des Cytises. 95590 PRESLES. Tel.: 30.34.24.02. (ap. 18h30).

95 N°2001251  
Vend CPC 464 couleur + Joys. + nombreux jeux : Arkanoid II, Gauntlet II, Cybernoïd II, Barbarian etc... + livres + revues : 1800 F. CHEVALIER René. 68 Rue de la Madeleine. 95290 L'ISLE ADAM. Tel.: 34.69.31.38. (matinée ou soir après 19h).

## APPLE

### VENTE

94 N°2001268  
Vend Apple IIe, (parfait état) + drive + écran plusieurs colonnes + carte imprimante + doc. et logiciels. Prix : 6000 F (prix à débattre). HOU DAIN. 48 Bis Rue Chevalier. 94210 LA VARENNE ST HILAIRE. Tel.: 48.83.89.35.

## ATARI

### ACHAT

06 N°2001220  
Cherche bidouilles pour Atari 520 ST et vend livres dont vous êtes le héros. Ecrire à GAU François. 44 Bd. Napoléon 3 "Lara 1". 06200 NICE. Réponse assurée.

91 N°2001280  
Achète Atari 520 ST, double face + jeux (en bon état). 2500 F ou l'achète 3000 F avec moniteur couleur. Demander GUILBERT Sébastien. Tel.: 69.07.12.34. (après 17h30).

### CONTACT

44 N°2001195  
Un problème ce pose avec votre Atari ST ou Périphériques ou logiciels. Alors n'hésitez pas à contactez "Scrolling & Training". Nous vous dirons tout dans un maximum des cas. FORTUMEAU Ludwig. 81 Rue des Coteaux. 44340 BOUGUENAIS. Tel.: 40.65.66.62. A +!

78 N°2001200  
Cherche contacts sur Atari ST, rapide, sérieux et durable. Je suis débutant, mais ma collection grandit vite. BECQUE Emmanuel. 14 Rue de la Paix. 78520 LIMAY. Tel.: 30.92.47.94. Dépêchez-vous! J'ai soif de logiciels!

91 N°2001240  
520 ST/DF, cherche contact pour échanges logs, surtout news. Possède de nombreuses news : Crazy Cars II, Emma, 944 T. Cup, Truck, T. Blader, Ik... VIDEIRA Michel. 91 Rue la Fontaine. 91240 ST MICHEL S/ORGE. Réponse et rapidité assurée.

91 N°2001258  
Cherche contact sur ST/DP pour échange logiciels en tout genre. Possède nouveautés. Demander FRAPPE David. 405 Place Jacques Prevert. 91000 EVRY. Tel.: 60.78.35.00.

93 N°2001264  
Cherche contact pour échange de news sur ST. Possède : (Double Dragon, Crazy Cars II, Munster et d'autres...). Cherche Robocop, Blazing Barrels, Savage, Guerilla War, Tiger Road. Demander SALLE R. 7 Rue du Jambon. 93200 ST DENIS.

### ECHANGE

17 N°2001262  
Echange news sur 520 ST/DF, rapidité assurée. Contactez-moi. DEQUATRE Cyril. 11 Impasse Paul Verlaine. 17110 ST GEORGES DE DIDONNE. Tel.: 46.05.40.62.

38 N°2001281  
520 STF. Echange news. Possède Baal, Speedball, Rambo III, Bombuzal. Ecrire à BENHAMOUDA Mehdi. 112 Avenue Marcel Cachin. 38400 GRENOBLE. Tel.: 76.24.30.60. (après 18h).

44 N°2001245  
Echange ou vend nombreux softs sur Atari ST et Amiga. GUILHEM Pierre-Yves. 4 Rue Tiercelun. 44100 NANTES.

75 N°2001286  
Echange TV Couleur Sharp avec Télécommande contre moniteur couleur 1425 en bon état. (TV por-

table 42cm) + filtre écran. Contacter GUILLEMER Patrick. 20 Rue de Saussure. 75017 PARIS. Tel.: 45.41.06.51. (bureau). Tel.: 47.66.87.73. (domicile). (ap. 20h30).

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

93 N°2001285  
Urgent! Echange drive Amiga 3"1/2. Cumana contre drive Atari 3"1/2 (t.b.e.). Ou le vend 1000 F. Cherche aussi contact dans le 93. Demander DUFFOURG M. 82 Rue la Blanqui. 93140 BONDY. Tel.: 48.50.04.22.

### VENTE

41 N°2000939  
Vend cause chômage : 520 ST DF + très nombreuses news + Joys. + port : 3799 F/s/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.

44 N°2001246  
Vend nombreux disks pour Atari 520 ST. Simple et double face. JAU-NATRE Pierrick. 95 Rue Emilien Maillard. 44150 ANCENIS.

78 N°2001212  
Vend Atari ST 520. Double Face, + Rom., boîte nombreux disks, 3 Joysticks, livre, tapes Mousse : 3400 F. Imprimante star NL 10 A2 dis. complet : 2400 F. moniteur couleur avec tout a vidéo etc... : 1000 F. POISSY (78). Tel.: 39.74.20.23.

91 N°2001217  
Vend pour XL/XE : drive 1050 (qui ne formate plus : 600 F et lect. de K7 1010 : 450 F + nombreux disks : 50 F avec etiq. + poch. ALBRIEUX Claude. 28 Rue de Cuvray. 91230 MONTLÉRON. Urgent!

94 N°2001267  
Vend Atari 520 STF + moniteur couleur + jeux + 3 Joysticks + boîtier + nombreuses disquettes + revues. (Prix à débattre). CAPIQUE Marc. 5 Rue du Capitaine Morinet. 94270 LE KREMLIN BICETRE. Tel.: 46.77.01.76.

## COMMODORE

### ACHAT

17 N°2001206  
Achète news sur CBM 64 : (Crazy Cars II, Opération Wolf, 944 Turbo Cup etc...). Envoyez vos listes avec prix. Merci réponse assurée. AUDIGOU Hervé. 28 Avenue du Bois d'Amoureux. 17300 ROCHEFORT. Tel.: 46.99.31.42.

### CONTACT

66 N°2001204  
Cherche contacts pour échanges de logiciels ou astuces sur C64/128. Contacts sérieux exigés. Réponse assurée. Envoyez vos listes à VROZ Jean. 1 Rue de Theza Tour 17 N°73 Moulin à Vent. 66000 PERPIGNAN.



# abonnez VOUS !

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

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

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

\* Valable aussi pour nos anciens abonnés.

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



## BULLETIN D'ABONNEMENT

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

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

NOM .....  
PRENOM .....  
ADRESSE .....  
CODE POSTAL ..... VILLE .....  
AGE ..... ORDINATEUR ..... SIGNATURE .....

# CRAZY CARS II

LE JEU DE L'ANNÉE



AMIGA  
ATARI ST  
PC  
AMSTRAD CPC  
SPECTRUM  
C 64/128



**TITUS**

28 TER AVENUE DE VERSAILLES  
93220 GAGNY  
TEL. : (1) 43 32 10 92