



# JOYSTICK

## HEBDO

N° 17 • 1 MARS 1989

L'HEBDO DES JEUX MICRO INFORMATIQUE

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

**ZOOM**  
**DRAGON'S LAIR**

I LUDRICUS - KING QUEST IV -  
RINGSIDE - SPACEBALL -  
DRAGON NINJA - DUGGER -  
DYNAMIC DUO - SNOOFY -  
MOON LORD - F.O.F.T -  
HIGHWAY HAWKS

**INVULNERABLE DANS**  
**BATMAN**

**AMIGA**  
**CONNEXION**  
Toutes les news AMIGA

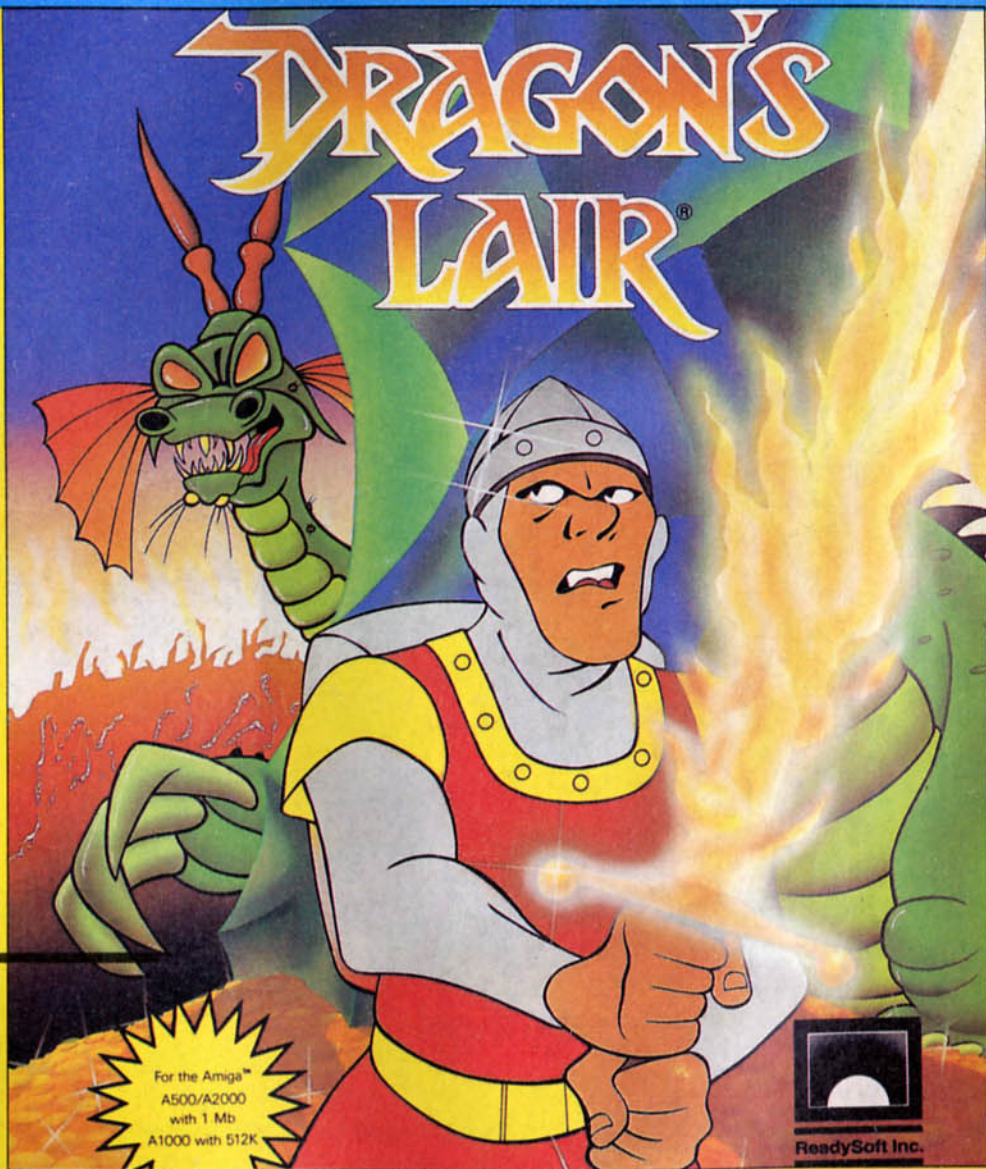
AMSTRAD CPC  
AMIGA  
ATARI ST  
COMMODORE  
SPECTRUM  
MSX... etc...



T 2788 - 17 - 10,00 F



3792788010001 00170



For the Amiga™  
A500/A2000  
with 1 Mb  
A1000 with 512K



**DE L'ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD**  
**GAGNEZ UN ATARI ST**  
**CHAQUE SEMAINE SUR FR3**

# UN EVENEMENT A LA TÈLÈ

# TOP 10 DES JEUX MICRO

## 8 BITS

▲	1	DRAGON NINJA
▲	2	ROBOCOP
▼	3	OPERATION WOLF
NE	4	WEC LE MANS
▼	5	THUNDERBLADE
▼	6	TIGER ROAD
▼	7	RAMBO III
▼	8	BATMAN II
NE	9	NETHER WORLD
NE	10	ELIMINATOR

## 16 BITS

NE	1	BARBARIAN II
▼	2	OPERATION WOLF
NE	3	F.O.F.T
▼	4	THUNDERBLADE
▼	5	DOUBLE DRAGON
▼	6	BATMAN II
▲	7	CRAZY CARS II
NE	8	THE GAMES WINTER
NE	9	LED STORM
▼	10	RAMBO III

WEC LE MANS sur 8 BITS, F.O.F.T et BARBARIAN II sur 16 BITS font une entrée géante au HIT PARADE, ce qui n'est pas surprenant vu la qualité de ces jeux.

BIO CHALLENGE et ZAC Mc KRAKEN sur ST, ainsi que CRAZY CARS II sur AMSTRAD sont les jeux très attendus en ce début de mois.



# HIT PARADE MICROMANIA

PUBLICITE

2

### TOP 10

Mes jeux favoris sont :

1

2

3

4

5

NOM

PRENOM

ADRESSE

CP

VILLE

Age

Ordinateur

## VOTEZ

### POUR LE TOP 10 TELEVISE

JOYSTICK Hebdo - DVLM

### TOUS A VOS POSTES !

Chaque mercredi, JOYSTICK Hebdo vous présentera sur FR3, entre 18<sup>h</sup> et 18<sup>h</sup>30, les toutes dernières nouveautés.

NE RATEZ PAS L'EMISSION !

### VOTEZ CHAQUE SEMAINE

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

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

JOYSTICK Hebdo - TOP 10 / DVLM  
177, rue Saint Honoré - 75001 PARIS

# SOMMAIRE

N°17 du 1 mars 1989

## 4 ZOOM

Toutes les News...

## 8 Comment gagner un ATARI ST

## 10 AMIGA CONNEXION

La nouvelle rubrique pour AMIGA

## 13 LE KO de la semaine

ULTIMATE SCREEN FREEZER sur ST

## 14 J'APPRENDS

Toujours de l'ASSEMBLEUR

## 16 JEUX

50 Maxi 45 T de Bio Challenge à gagner

## 17 ZE ROCKIN' ZOYSTICK

Le rock en URSS avec GBD

## 18 JEUX... CRACK...!

Trucs, astuces, pokes

## 22 DOSSIER

BATMAN invincible

## 28 JOYSTICK SECOURS

56 questions et réponses à vos problèmes concernant les jeux

## 30 J'ANNONCE

Vos P.A. classées

Ce numéro a été tiré à 62 000 exemplaires

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



## Edito d'Or

A l'heure où nous mettons sous presse (attention les doigts !) notre coursier favori (casaque jaune et toque rouge) arrive, tout essoufflé (les bougies !) de Cannes, avec la liste des JOYSTICKS d'Or.

... bousculade... suspense...

Génial ! Surprise, Surprise, la surprise a été totale car ce ne sont pas 10 mais 12 JOYSTICKS d'Or qui ont été remis à Cannes :

1. ARCADE
2. AVENTURE
3. ACTION
4. ROLE
5. GRAPHISME
6. MUSIQUE
7. SIMULATION
8. REFLEXION
9. SPORTS
10. ADAPTATION

- OPERATION WOLF
- MORTVILLE MANOR
- DRAGON NINJA
- DUNGEON MASTER
- TEENAGE QUEEN
- TURBO CUP
- FALCON
- SENTINEL
- CRAZY CARS
- BATMAN

11. JOYSTICK D'OR SPECIAL DVLM  
EXPLORA I et II
12. JOYSTICK D'OR SPECIAL JOYSTICK HEBDO  
MEURTRES A VENISE

Et puisqu'on en est aux compliments, remercions, tout spécialement la ville de Cannes et la société INNELEC qui nous ont aidé à réussir ce premier Palmarès.

Levons notre verre à Cruz, aux JOYSTICKS D'OR et à vous tous, les Joystickteurs qui avez voté très nombreux.

**Vie infinie à tous  
Joy's Team**

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

# ZOOM

## DRAGON'S LAIR

«Welcome my lord! to this land of darkness!»

Excalibur! à moi!

Le magnifique Dragon's Lair est enfin disponible en France pour la modique somme de .... 420 francs! (urk!). 6 méga-octets de dessin animé interactif pour ce soft qui exploite enfin les étonnantes possibilités de l'Amiga. Incontournable!

Bonjour, moi c'est Dirk!

- Enchanté, je suis Singe le dragon et je vous présente Artimus mon serpent favori...

- Hum! qu'il est mignon!

- Et moi et moi!

- Ah oui, je l'avais oubliée celle-là!

- Je suis Daphné, je suis rousse et douce.

(j'ai été pistonnée et alors! abruti!)

Bon assez bavardé! on y va?

- Dirk! bon sang! n'oublie pas ton épée! (il fait que des bêtises!).

SCENE UN, PREMIERE!

Stop! Siiinge! tu es prié de ne pas jouer avec le brûleur!

Pitié pour les décors! (je vais le virer cet imbécile!)

SCENE UN, DEUXIEME!

- Diiiirk! tu vas arrêter de montrer tes biceps à l'attachée de presse!

BON! viens ici que je t'explique!

Viens mon petit!



Tu es Dirk, un chevalier audacieux qui veut récupérer à tout prix sa princesse qui a été élevée par Singe. Siiinge tu peux aussi écouter! (il m'énervé, il m'énéerrve!)

Pour cela tu dois éviter quantité de pièges disséminés sur ta route...

De plus, tu rencontreras des serpents ainsi qu'un chevalier-robot qui essaieront de te détruire. (Te sauve pas! c'est juste un film!).

Mais ce n'est pas toi qui prend les décisions! c'est le joueur qui t'indiquera ce qu'il faut faire!

Gauche, droite, haut, bas, sortir ton épée etc....

T'as compris! (mouais, il a rien

compris mais c'est pas grave). On y va!

Tzoinng! yaa crack! aaahhhhh! bip! tchlaaaa! uurrkkk! aaaahhh!

Chers joystickers, on va les laisser s'entraîner un peu (avec eux, il s'agit de ne pas être pressé!).

Dragon's Lair est un superbe soft en 6 disquettes, bourrées d'animations délirantes et de sons digitalisés, une adaptation très fidèle de ce jeu sorti il y a 5 ans dans les salles d'arcades. (Dragon's Lair était un

des tous premiers jeux à utiliser un vidéo-disque au même titre qu'ASTRON BELT ou MACH3). Ce

logiciel est plus un dessin animé

qu'un logiciel de jeu (ne me regardez pas avec ces yeux!), en effet, vous ne contrôlez pas du tout Dirk! Les séquences de jeu sont pré-programmées et

votre action se résume à faire coïncider vos ordres dans un laps de temps donné. Je m'explique: vous devez anticiper sur le dessin animé pour que Dirk puisse continuer sa route à l'aide de votre joystick. Dans le premier

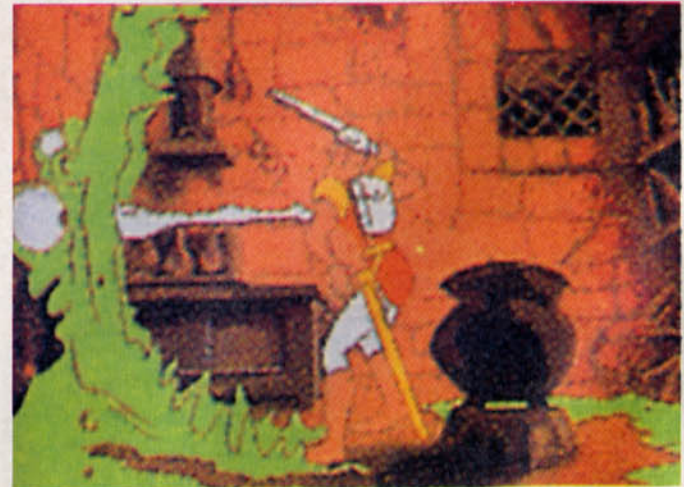
tableau Dirk doit traverser un pont-levis qui est piégé: laissez-le tomber, appuyez sur FIRE (il sort son épée et se débarrasse d'un serpent) puis poussez le joystick EN AVANT et le tour est joué. Si

vous faites ces commandes trop tôt ou trop tard vous aurez le plaisir de voir Dirk se faire écrabouiller par un serpent amoureux (triste fin!). Plusieurs

commandes vous permettent de modifier les conditions de jeu: 'H' switch en haute résolution, 'I' active le mode entrelacé, 'L' active/désactive le filtre 'Low Bass' de l'Amiga et pour finir 'A' vous permet d'éliminer le son (ce qui serait dommage!).

- Au secours! Obsédés! allez vous en!

Ce jeu déchaîne les passions dans la rédaction de JOYSTICK Hebdo. A voir absolument!



# TIMBER

## I LUDRICUS



Oh, là! Quel étranger softus! J'ai eu beau chargé, vidi LUDICRUS, mais je n'ai pas vici! Comme vous l'avez peut-être compris, il s'agit d'un jeu barbarus, ou plutôt romanus pour être précis! Commençons par le commençus, LUDICRUS est un petit romanus dont le travail consistum à nettoyer les cages des lions de la plus grandus arèna de ROME la magni-

ficus. Seulement voitus, un soir qu'il abusus de la cervoise, il sombré dans un délirium profundis! V'la t'y pas qu'il se met à trahis le grandis CESAR, et ses gladiators, de plein de motus vulgus! Gravus errare, la guardus personnis de CESAR, l'ennemi directus au centrum du circae pour combattus ses copainus, les lionis, pas vraiment sympathicus. Jusque-là vous rigolum pas malus, sauf que la notissum vous apprendis que VOUS êtes LUDICRUS! Hé, hé, plus fiérus, les mecus! -Allons romain, soit bon comme la romaine- criez-vous vers CESAR, mais rien n'y fit! Le premium gladiatorus est déjà devant votre pilum! Alea jacta est, Il faut vous sortirus de ce merdis. Malgré vos assauts repetitus, le brutus resistus et

ricanus beaucoup en vous voyant tombus au sol carrelus! Malgré la défaitum vous accédez au deuxième nivus, le lionis! Là, pas vraiment difficultum, au boutis de plusieurs orgies,



pardon...partum, vous pouviss facilitum gagnus. Problum, une fois gagnus le lionis, vous retournam au nivus du gladiatorum baba abrutis! Re-défaitus, et retournus au lionis... Et ainsi de suitum, tant que vous n'avus pas gagnum contrus le gladiatoris poilus! J'ai pas réusissus a atteindram le nivus de la bandantus BON DAGE, gladiatorus feminus, ni BUD WYZR (pub pour la cervoise américaine!), le plus dangerus. Parlons du cote techniquus, c'est pas mal, les graphiquus sont superbes et colorus un maximum.

L'animation est fluidis, un peu lourdis. La seule criticus, c'est le manque de coups possibilis. On est loin d'INTERNATIONAL KARATE PLUS! Les sons digitalis sont parfaitus, sauf le son des applaudis publicus. Un jeu bonnus, mais difficultis et d'une durus de vitam courtis! Morituri te salutant (toi même!).

Ed. ACTUAL SCREENSHOT

disponible : ST  
Testé sur ST

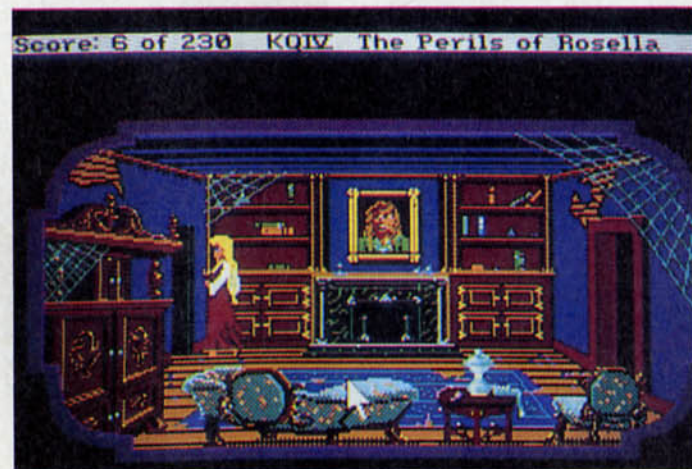
## KING'S QUEST

«The perils of Rosella»

Si RAMBO en est à sa troisième connerie, la saga KING'S QUEST en est déjà à sa quatrième portion! Si les puristes des jeux d'aventures vous citent les KING'S QUEST et autres SPACE QUEST comme des œuvres d'art, ne vous inquiétez pas, c'est par pur snobisme! Pourquoi tant de haine, me direz-vous? Eh ben, il suffit de regarder une seule fois le graphisme de la série, ou même de MANHUNTER, le petit dernier de SIERRA, sur ST, pour comprendre que vous venez de perdre vos 300 balles dans une sous-conversion de C64 ou, dans le meilleur des cas, d'APPLE II! Certes le scénario prend de la place sur le papier, mais si vous lisez plus d'une ligne sur deux, ou dans le bon sens, vous verrez que l'on est loin des histoires somptueuses des JINXTER, FISH, ZAK MAK KRAKEN, ou même sans

aller chercher bien loin, LEISURE SUIT LARRY I et II de la même boîte! Les histoires de trésors du royaume volés par les forces du mal, ou de princesse kidnappée par des sorcières, étaient déjà courantes du temps du ZX-81! (Là, il charrie, le testeur!!! N.D.L.R.) L'analyseur lexical est loin de valoir celui des THE

PAWN & co. Si la lenteur de déplacement du personnage (même réglée au maximum) permet de découvrir LOS ANGELES dans LEISURE SUIT LARRY, elle devient carrément gonflante dans KING'S QUEST. Graphiquement, cette quatrième édition est la meilleure de la série, mais, bien que proche, je préfère les graphismes de LEISURE SUIT LAR-



RY II. Le niveau de difficulté n'est pas trop dur, mais une bonne connaissance de l'anglais est nécessaire. Et après les éditeurs vont encore nous dire que les français n'aiment pas les jeux d'aventures! Seuls les anglophones passionnés trouveront leur compte dans ce jeu somme toute...élitiste. (Royaliste, je dirais! N.D.L.R.)

Ed. SIERRA ON LINE

disponible : ST - PC -  
IIGS - MAC  
Testé sur ST

# RINGSIDE



Ringside, dernier né des productions Linel, vous transporte directement sur un ring ! Vous l'avez tous deviné, il s'agit d'une nouvelle génération de

jeu sur micro, j'ai nommé: la Boxe Assistée par Ordinateur! (BAOW! un de moins!) L'apport de l'ordinateur dans ce type de sport est indéniablement un

atout décisif. Vous paramétrez votre force grâce à un requester extrêmement complet (Mike Tyson aimerait en faire autant!), entre autres: force du bras gauche, bras droit, ainsi que votre poids (efficace pour éliminer les calories). Un sac de sable vous permet en même temps de vérifier «l'allonge» de vos coups et de modifier les paramètres en conséquence! Splendide!. Avant d'affronter celui qui vous mettra une raclée, le soft vous permet de vous faire les dents sur un jeune challenger débutant, un peu maigre, fatigué (Idéal pour se défouler). C'est parti! ROUND ONE! Je vais l'écraser! Tiens! Et encore! Tiens! Dans la tronche! Mais? Dites-moi madame Linel, les graphismes du ring



sont merveilleux mais côté animation, il semble qu'il y ait un certain laisser aller! Mon personnage a du mal à décoller ses baskets du plancher, et j'ai l'impression que mes bras ont raccourci!!!! BAOW! Aaahhhhh! Vaincu par KO! - Je me vengerai! (attends un peu mon gaillard que je change mon poids: PAN! 99 kilos!) A nous deux!

**Ed. LINEL**

disponible : ST - AMIGA  
Testé sur AMIGA

# SPACEBALL

Rainbow Arts une marque célèbre: Si certains disent que les français ont des idées, les allemands, eux, n'ont pas l'air d'en avoir du tout! R.A est le spécialiste des «plaggias de logiciels»...Après GARRISON imitation du célèbre GAUNTLET. GREAT GIANA SISTERS imitation de SUPER MARIO BROS sur Nintendo...(la liste est longue...) Voici SPACEBALL imitation de ?SPACEBALL est un dérivé d'Arkanoid complètement délirant, loufoque et quelques fois débile (mais

chut!). Pour vous en convaincre, voici les ingrédients utilisés: Des sons digitalisés de casseroles, ping-pong, golf, tennis, cloche, trompette (peut-être ont-ils essayé de reproduire l'ambiance sonore de Speedball, héhéhé), vous mettez deux raquettes de chaque côté de l'écran sensées protéger deux rangées de briques, vous remplacez les pillules de bonus d'Arkanoid par des amibes, des yeux, des globules et quelques petits monstres glauques. Vous mélangez le tout à la sauce galactique, résultat:



SPACEBALL, un tennis style ATARI 2600 qui se serait perdu dans l'estomac d'un jeu de briques. Ce logiciel est tellement fou qu'il est impossible de garder son sérieux, on est mort de rire! Mon amiga, lui, en est

malade! A voir...seulement!

**Ed. RAINBOW ARTS**

disponible : ST - AMIGA  
Testé sur AMIGA

# DRAGON NINJA

La voici enfin, la version CBM 64 de Dragon Ninja est arrivée!!!! Je ne sais pas si vous l'attendiez, mais comme di-

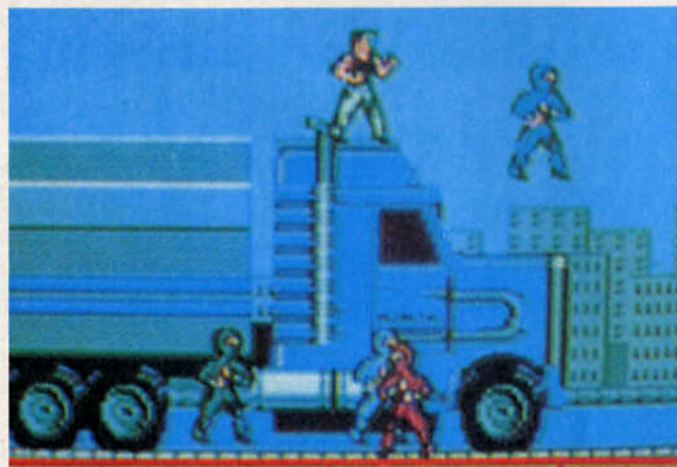
sait l'autre: puisqu'elle est là, autant qu'on en profite! C'est ce que je me suis empressé de faire pour votre plus grand

plaisir (du moins je l'espère!). Alors, donc, après trois jours de durs tests en tout genre, je peux enfin vous parler du soft. Commençons par les graphismes, si vous n'y voyez pas d'inconvénients. Donc, par rapport à la version arcade (puisque'il s'agit d'une conversion autant se reporter à l'original), je disais donc, par rapport à la version arcade, les graphismes sont tout à fait dans le coup (de poing), en effet, tout est respecté, des mouvements du gugus, en passant par vos adversaires... L'amateur de salles enfumées que vous êtes, ne va pas être dépaycé. Tout ceci étant animé avec rapidité et fluidité, il ne reste plus qu'à comparer les tableaux, eh bien là c'est kif-kif, tout est respecté, et si cela continue, toutes les

salles de jeux vont fermer, et les ventes d'ordinateurs, vont quadrupler... La musique quant à elle n'est pas laissée en reste puisque deux musiques différentes sont à votre disposition. Il faut noter quand même que par rapport à la version CPC, il-y-a beaucoup moins de sprites en même temps, mais que d'un autre côté, les animations sont beaucoup plus fluides, ce qui somme toute est la moindre des choses. En bref, et pour conclure, je ne peux que vous conseiller l'achat de Dragon Ninja, et ce, aussi bien sur CBM que sur CPC.

**Ed. IMAGINE**

disponible : C64 - CPC  
Testé sur C64



# DUGGER

**SUR AMIGA**

Moteur! Envoyez le générique: Dugger! BAOW BAOW BAOW (musique de présentation digitalisée merveilleuse). Envoyez les singes! OUNGA! OUNGA! TIC! TIC! TIC! (Hommes de cro-magnon en train de dessiner le nom du jeu au burin). RIA RIAA RIAAA.... (bruits non-identifiés Mortimer! A toi! AAA IA IA AAA IA IA AAA... (Tarzan à la rescousse!). FIN DE L'INTRO! (Bravo!) Si vous connaissez le célèbre jeu Dig-Dug issu de Atari Laboratories, ce jeu ne vous apprendra rien de plus puisqu'il n'est autre qu'une copie conforme du jeu Atari à une différence près: Le héros est un homme de cro-magnon! (je vous présente HERBIE STONE dit «Le Suisse», enchanté!) Seul dans sa caverne, il n'a qu'une idée en tête: faire exploser les petits monstres des alentours (la nature humaine est ainsi faite!) avec une pompe à vélo! Ziiip ziiip (je déplie mon tuyau), Oumpa Oumpa (je gonfle!) PLOP! plus de monstre! Mais l'homme rongé par un sadisme aigu ne s'arrête pas là! A l'aide

**SUR ATARI- ST -**



Ahhhhhh! Il est beau celui-la! J'avais rarement vu un aussi beau pompage! Que je vous

explique, DUGGER est le remake parfait de DIG DUG et de ses descendants pas vraiment légitimes! Bon, je vous raconte une dernière fois le but du jeu, mais pour les prochains du genre..! Vous dirigez sous terre un personnage, généralement du type monstre



de pierres, il n'hésite pas écraser ses compagnons de jeu! et il insiste en plus! Plusieurs dizaines de tableaux fossilisés lui permettent d'accomplir ses crimes odieux! Les monstres

vont-ils se laisser faire? Des graphismes soignés pour un jeu simple mais efficace... «La collection classique? 3ème couloir à gauche!» -Merci Madame Linel!

comique, poursuivi par d'autres monstres ou objets étrangement animés. Vous avancez en creusant des galeries à l'aide de vos petites mains potelées! Pour passer au tableau suivant, il suffit généralement de ramasser tous les objets dispersés un peu partout à votre intention. Il est bien évident que pour jouer à ce type de jeu, il vous faut un haut niveau culture!!! Tout ça pour dire que DUGGER n'apporte rien de nouveau, même

la première fois que l'on y joue, on a l'impression d'y avoir joué des centaines de fois! Coté technique, il apporte rien de plus, les graphismes sont identiques aux précédents du genre, pareil pour l'animation.

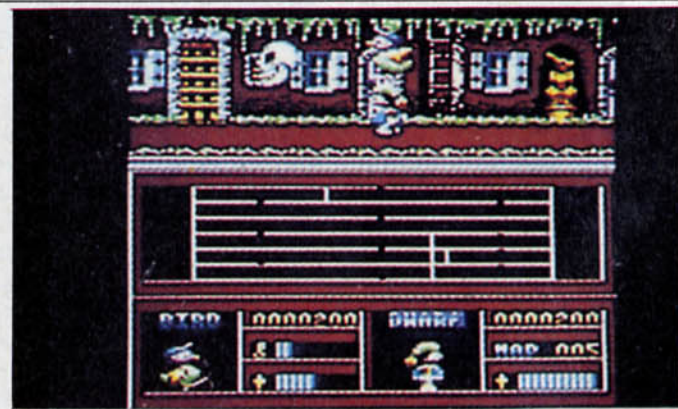
**Ed. LINEL**

disponible : ST - AMIGA  
Testé sur ST et AMIGA

# DYNAMIC DUO

Joystick hebdo et le nain zoophile. Il était une fois, un Joystick Hebdo, il était beau, il sentait bon le sable chaud, mon Joy Hebdooooo!!!! Donc, ce Joystick Hebdo, était le plus beau, et avait la chance en plus, de posséder un savoir que tout le monde lui enviait. Le plus envieux de tous était sans conteste un écossais habillé d'un KILT qui se nommait J. Mc Gyver. Ce vieil homme au visage buriné par le vent et l'alcool avait projeté de tuer le beau Jostyck Hebdo afin d'être le plus beau et le

plus intelligent (on peut toujours rêver !!). Un jour, alors que notre Joystick Hebdo se baladait dans les bois, il vit à l'angle d'un platane et d'une fougère un nain avec un oiseau sur l'épaule. Ce nain, c'était Spirale, le nain bien connu! Un soir, alors qu'il retournait au foyer, quelle ne fut pas sa surprise lorsqu'il ne vit pas son Joystick Hebdo sur la table. La seule chose qu'il trouva sur sa table ce fut cette lettre que je vous retransmet en intégralité: «Spirale, viens me sauver, je suis enfermé dans le château de l'ombre, J. Mc Gyver veut me tuer dans 48h!!! P.S: N'oublie pas de donner à manger au poisson rouge.» C'est ainsi que débuta la quête de notre ami Spirale et de son fidèle compagnon l'oiseau. Revenons plus terre-à-terre si vous le voulez bien. Bon, eh bien tout d'abord, vous avez pu



remarquer la richesse fabuleuse du scénario. Maintenant, nous allons passer au côté descriptif du jeu. Pour les graphismes, la palme d'or revient sans conteste à la version CPC qui est riche, colorée et hyper-détaillée, la version CBM est jolie aussi, mais pas autant que la version CPC. Coté animation, le CBM est donné vainqueur, c'est tout-à-fait normal, les facilités qui sont offertes par le contrôleur vidéo du CBM donnent des résultats époustouffants. Pour ce qui est de la musique, le

CBM est encore vainqueur et là, c'est pour les mêmes raisons que plus haut. Le niveau de difficulté des deux versions est identique, et c'est kif-kif pour la jouabilité. Sinon, que vous dire de plus, si ce n'est que le jeu est relativement marrant et surtout à deux où là il prend tout son intérêt.

**Ed. FIREBIRD**

disponible : C64 - CPC  
Testé sur C64 et CPC



# PSSST!!!

La rubrique de l'Indiscrétion

## SNOOFY



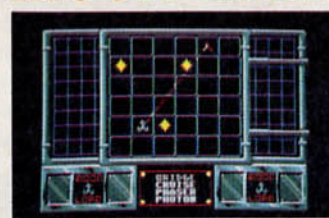
Si je vous parle de votre mémoire d'éléphant, défense d'y voir une quelconque malice sapritch, mais plutôt la nécessité de vous souvenir du test de CYBERMIND, déjà du domaine des archives publiques (JOYSTICK n°15!), pour bien comprendre tout l'intérêt plus que la qualité, de ce soft. Le, ou plutôt les, petits génies (ce sont deux frères) créateurs de SNOOFY s'appellent à tarte (elle est pour Henri celle-là!) H & S (mais non pas Head & Shoulders!) BEN DIABDAL-LAH, à vos souhaits, merci! Ces deux p'tits gars super sympas ont 16 et 18 ans, et ont le don de bosser à une vitesse effarante! A peine CYBERMIND est sorti que SNOOFY est déjà terminé! Parce que non content de bosser à vitesse grand V, ils développent les softs deux par deux! Etonnant, nein! Autre découverte: les STistes connaissent tous la boutique PRESSIMAGE, bible du shareware, vous savez, ces softs genre domaine publique que l'on paye un franc symbolique? T'as raison tonton, à 120 balles, il est chère ware ton franc symbolique! Oui, bon, on paye la disquette! Hé, à ce prix-là, c'est une boîte de dix! Bref, ils deviennent un vrai éditeur, avec un vrai circuit de distribution indépendant de ST MAG, créateur de la boutique! Et devinez quel est le premier soft à bénéficier de cette nouvelle structure? Ben oui, bravo, c'est SNOOFY! Mais alors qu'est-ce que c'est comme jeu? Ca reprend l'idée de base de CYBERMIND, sauf qu'au lieu de devoir ramasser des disquettes avec un hélico, on doit ramasser des coeurs avec une sorte de boule de poils vivante! Il y a une quinzaine de tableaux d'une difficulté accrue de la LOIRE! Les

graphismes colorés sont très inspirés de PUFFY'S SAGA, C.Q.F.D!?! L'animation est, je dirai pas fluide, mais pas saccadée non plus! Même si ce n'est pas un grand jeu, il ne craint pas la concurrence de certains produits hyper-médiatisés. SNOOFY est vraiment sympathique à jouer et fait preuve d'un charme snoof, pardon, fou...

On continue de surprises en surprises, les frères BEN DIABDAL-LAH vont inonder votre hebdo préféré de KO de la semaine pour ATARI! Mais c'est pas tout, on vous gardait le meilleur pour la fin, ils vous concoctent un jeu, spécialement écrit pour vous, et qu'ils vous apprendront à programmer sur votre ST!

ATARI ST

## MOON LORD



C'est le jeu de stratégie dans toute sa splendeur! Austère un maximum, mais efficace! Seule la réflexion prime, le décor se résume à une grille de jeu, et vos ennemis à des cercles de couleurs! Seul votre vaisseau est bien dessiné, à la limite on se demande pourquoi! C'est plus ce que c'était les wargames! De mon temps, not' position était repérée par un gros carré, pardon, par un pixel! L'originalité du soft, c'est qu'il est édité par ST log, un magazine américain dédié au ST. J'aime bien le dessin de présentation dessiné sur CAD-3D et coloré sur CYBERPAINT (pour expliquer la joke, toutes les démos de la gamme CYBER ont été faites par ST log)!!! Voilà, rien d'autre à dire, sinon que c'est très inspiré de STAR TREK (le feuilletton, pas le soft de chez...euh...j'me souviens plus!), y a les photons, les phasers et la forme du vaisseau n'est pas innocente, il ne manque que SPOCK, car les vaisseaux ennemis ressemblent, eux, beaucoup aux KLINGONS! Un bon jeu pour

les fans de wargames, soit coefficient espace temps 0,0005% d'entre vous! KIRK à l'ENTERPRISE: communication terminée, d'iiiiiiiiit!

ATARI ST

## F.O.F.T

Federation of free traders, n'est pas un nouveau sport venu d'ham-burgerland, mais le dernier soft de GREMLIN GRAPHICS! On nous avait promis qu'il serait fou, on ne nous avait pas menti! C'est dingue! Le graphisme est fabuleux, incluant du 3D formes pleines! Il comprend même un ordinateur programmable en BASIC! Le scénario, lui, rivalise de folie et d'ingéniosité avec celui de BLOOD! Bref un grand grand soft, très complexe et complet, que je n'ai approché que de façon superficielle, juste avant le bouclage de votre hebdo préféré. Le test complet sera prêt pour le numéro de la semaine prochaine, et fera l'objet d'un chaud-show, si j'arrive à lâcher ce jeu plus d'une heure! Gardez l'écoute...!

ATARI ST



## HIGHWAY HAWKS



La nouvelle génération des OUT RUN and co. n'apporte qu'une innovation, la possibilité de détruire ses camarades de route! Cela a commencé avec ROAD BLASTER, et croyez moi, on en est pas sorti! HIGHWAY HAWKS fait partie de ces softs dont la fluidité du scrolling rivalise en carton avec la pauvreté du scénario et de l'insuccès qu'a le joueur à trouver un quelconque intérêt au platras de pixels qui s'excitent sous ses yeux pas ébahis du tout (ouf!). Bref bien que possédant un superbe scrolling, un graphisme alléchant genre LIVE AND LET DIE, je n'ai pas pris mon pied à tirer sur des camions pour qu'ils me larguent des grenades et autres gadgets de ce genre qui ne me sont d'aucune utilité dans la vie courante! Et puis de toute façon on pilote même pas une FERRARI! O joie, on vient de m'apprendre que les imbéciles heureux qui atteindront le deuxième niveau en conduirons une... Etonnant, non?

AMIGA

## UN ATARI ST A GAGNER

En suivant attentivement le magazine DVLM du lundi au vendredi, les téléspectateurs peuvent **gagner chaque semaine un micro-ordinateur ATARI.** Pour cela, il suffit de répondre à la question posée le lundi (13 mars par exemple) sur le contenu de DVLM la semaine précédente (du 3 au 9 mars) **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!



# INFOS PAS GENEES

## ATARI

Plus rien ne pourra vous étonner, une fois que vous aurez découvert le petit nouveau d'ATARI. Le pocket, dont notre copine à Los en gelée nous avait donné les premiers détails, après avoir dévoilé ses charmes pour obtenir des renseignements. (Ce qui prouve que lorsqu'on aime JOYSTICK Hebdo, on va jusqu'au bout!). Le pocket était donc visible, en plastique et composants, un jeudi matin, Résidence MAXIM'S, entre croissants



a également un écran à cristaux liquides, monochrome, rêvez pas, de 8 lignes par 40 colonnes. Je rappelle à gâteau que le ZX 81, permettait d'avoir 32 X 24 signes à l'écran, possédait 1K de mémoire vive et valait en francs 81, la modique somme de 780F tout monté, mais était plus grand que le pocket qui fait 20 X 10,5 X 3 cm. Un carnet d'adresses, quoi! pour ceux qui en ont! Qui a demandé à quoi ça peut servir? Au piquet! Tout de suite! Quand Atari pond un truc, on dit que c'est bien! Pour ce qui est de l'utilité, on verra plus tard! Disponible en avril. J'ai profité de ma matinée ATARI, pour admirer le dernier sorti. Le Mega ST PLUS, portable, 8 Méga de ram, écran 4096 couleurs, son stéréo, 1024 X 1024, disponible dès la semaine prochaine au prix canon du ST, lors de sa première sortie en France en juin 85. Non! Je déconne! Le dernier sorti ATARI est bien évidemment un COMPATIBLE PC/AT 286. Bien sûr, qu'on a pensé à vous, adorateurs du ST en vous mettant une prise pour brancher votre lecteur de disquettes, SF 314 de 3,5 pouces. Mais c'est tout! Ce qui est par contre super, c'est le disque dur amovible de 44 Mégas, le SYQUEST, à peine plus gros que 4 disquettes 5,25 pouces sans l'emballage, disque dur qui vient fausser complètement l'idée que je me faisais de ce type de périphérique. Le prix de la cartouche sera d'environ 1200 F. Mince!!! Y a t-il un bidouilleur génial dans la salle, qui puisse nous le brancher sur nos ST?...

A dr. Elle Kenan admirant le Pocket. A g., Jean Richen

au beurre bien gras et café noir bouillant. Le pocket, c'est quoi l'es-ce? C'est géant bien que petit, ça contient une avance technologique intéressante, et ça peut faire plein de trucs. Parce qu'avec ce qu'il y a en ROM, on peut: composer des numéros de téléphone, se servir d'un agenda, d'un mini tableur, d'un éditeur de textes, et d'une calculatrice. La RAM, pour les curieux, fait 256K. Un max, quoi! Tout ça bien sûr, en compatible PC, avec la possibilité de se connecter à plein de périphériques, puisqu'il y a un connecteur 60 broches. Le plus beau de ce nouveau gadget, c'est très certainement la taille des cartes programmes et mémoire, qui ressemblent fort à des cartes de crédit, ou bien aux cartouches de jeu de la console SEGA. C'est pas le tout, mais il y

Le dernier Atari 286



## BORLAND

Qui c'est y qui avait mis la main sur le petit ATARI, avant qu'on puisse en parler dans la presse, et qui avait dit que c'était pas mal ce petit truc avec son clavier du genre minitel, si ce n'est Philippe Kahn, ci-devant Big Boss de la société californienne? Tout ça pour vous parler de SPRINT, le traite-



Sprint

ment de texte qui s'adapte à vos connaissances et vous aide de toutes ses forces à rédiger le meilleur article qui soit. SPRINT 1.5 est disponible en français et possède même un dictionnaire des synonymes français. Pour ceux qu'on pas d'idées pour enchaîner deux concepts identiques.

## COMMODORE

ATTENTIONN, ATTENTIONN... Amis de l'Amiga 500, si vous vous en achetez un, du 1er au 31 Mars, Commodore vous offre DELUXE PAINT 2, dans sa version PAL avec le manuel. Les forces de vente de Commodore s'épuiseront-elles? Autre proposition de Commodore qu'en peut plus d'être généreux: le parrainage. C'est quoi? En gros, vous vous débrouillez pour couillonner vos amis à l'aide de paris bien nuls. Ils perdent le jeu, repassent par la case départ, prennent la ligne, mais gagnent le droit d'acheter un AMIGA 500! Ce qui vous permettra à vous, déjà possesseur de la machine, de gagner une montre Commodore. Plus compliqué encore, si vous réussissez à en dealer un max, d'AMIGA 500, vous pourrez gagner un 2000, ou un disque dur, ou un tee-shirt, ou un auto collant, ou un formatage gratuit de toutes vos disquettes pirates. (Car il paraît que l'AMIGA est la

machine sur laquelle l'environnement cracker est le mieux développé en ce moment.)

## ELECTRONIC ARTS

POPULOUS. Disponible sur AMIGA et sur ST dans les jours qui viennent. Un nouveau jeu qui n'entre dans aucune catégorie, telle est la définition de POPULOUS, de chez Electronic Arts. C'est l'histoire de deux pays, l'un bon, l'autre méchant, ayant chacun leur dieu, mais surtout guerriers par essence. Le joueur se



Populous

trouve dans la peau du dieu, pour autant que cela soit possible et son but est d'éradiquer toute forme de population non conforme à ses désirs. Dans ce jeu, il y a même une carte du monde dans laquelle il est possible de faire des zoom en 3D. GLUP!!! On peut jouer contre l'ordinateur, contre un copain qui a un ordinateur, les deux reliés par null modem, ou même par modem. Si c'est aussi bien que ce que dit le communiqué de presse, ce jeu va être géant!

## APPLE

J'allais oublier la bonne nouvelle, les prix baissent chez la pomme, du côté des MAC. Sont soumis à cette réduction les unités centrales, -9 à -16%, les disques durs, -18 à -24% et une laserwriter, -17%, que je sais même pas de quel modèle il s'agit, tellement j'ai couru vite pour vous passer la nouvelle. Hé, banane, j'aurai été moins pressé que j'aurai entendu que c'est seulement aux ETATS UNIS.

**Au secours! je n'arrive pas à positionner mes lampes correctement! Hum! ça fait graineux!**

**J'ai mieux que Sculpt! mais chut! c'est de l'incognito! J'ai des résidus en RAM! Waaw! Page flipper + F/X c'est beau! Ah non! me parle pas de Zoetrope! Rock rock rock da house! Parlons-en! les objets d'architectural design sont voraces! (sales bêtes!).**

**STOP! Mesdames, Messieurs, chers joystickers, Amiga connexion /2 est consacré, cette semaine, à la vidéo démoniaque issue de notre merveilleuse machine! Nous vous avons promis un overscan de Sculpt-4D mais une trousse de dernière minute nous oblige à le différer. (ne manquez pas AC/3!). Hum! c'est beau! c'est neuf? C'est que pour Amiga!**

## LE COIN DU VIDEOMANIAC

Une société du Michigan, Incognito Software, pourrait bien créer l'événement de l'année (rien que ça?), avec un produit dénommé OPTICKS le concurrent direct de Sculpt-4D! Ce superbe programme génère des ray-tracing de grande qualité dans toutes les résolutions, notamment en HAM! Il est capable d'importer des objets issus de Videoscape 3d ou de 3-demon (les possesseurs de Sculpt devront impérativement passer par le merveilleux Interchange pour rendre leur fichier object compatible). Plusieurs sortes de texture sont disponibles: métal, verre, plastique etc... (Nous attendons toujours le soft qui possèdera des textures telles que la peau, le bois et pourquoi pas l'eau! hmmm? non, mais!). Les concepteurs de ce programme ont visé très haut! leur but est de «titiller» les stations graphiques professionnelles en créant des fichiers images de 24 bits récupérables sur des gros systèmes. Vous pourrez donc depuis un Amiga 500 de 512 k créer des Ray-tracing délirants puis les faire reproduire en photo par une société spécialisée (Il en existe plusieurs sur Paris, nous y reviendrons). Hélas, ce produit étant très récent, aucune version PAL n'est prévue pour l'instant.

# VAMIGA CONNEXION

Mais les Français sont aussi capable d'étonner! exemple: le programme CAO 3d d'Ere informatique est distribué aux Etats-Unis par l'intermédiaire de la société Gold disk sous le nom de Désign 3D! encore plus de fonctions pour ce programme français de qualité. Principale amélioration: la possibilité d'importer des objets issus de Videoscape et passage obligatoire en NTSC!

Par ailleurs, toujours aux US Mindware International annonce la disponibilité de son nouveau soft d'animation 3d: PAGERender 3D pour le prix 159\$. Il ne nous a pas été possible d'approcher le petit monstre, n'y même de l'apercevoir.

Au suivant! Une preview nous annonce la sortie prochaine de DPAINT III dit «le successeur» qui nous propose en plus des fonctions de DPAINT d'utiliser le mode Overscan ainsi que l'Halfbrite (64 couleurs). Il est plus beau, mieux géré à une exception près la HIRES 640x512 en 16 couleurs est réservé aux possesseurs de plus de 1,5 Mo de RAM! (et zou! seulement 8 couleurs). C'est navrant! A ce propos, puisque nous parlons de résolutions, sachez que d'après les explications données à la conférence de Frankfurt, le nouveau chipset graphique livré avec le futur 1.4 possède effectivement un mode HIRES 640x512 non-entrelacé mais seulement en 4 couleurs! haw haw haw (j'en connais qui vont faire des cauchemars), par contre, il sera à même de gérer un méga de mémoire video (Chip Ram), ça! c'est mieux!

Impossible de parler animation sans mentionner le célèbre Director de The Right Answer Group, célèbre! oui! mais sans plus! imaginez un macro-langage fortement inspiré du Basic agrémenté de différentes fonctions tel que Wipe, Dissolve, etc... Certains d'entre vous pensent peut-être créer des belles animations, de beaux scrollings à la Hybris! NENNI! The director n'est qu'un slideshow amélioré, long à mettre en oeuvre. (On va plus vite avec TV\*SHOW) et de plus l'utilisation du Blitter est

inutile car nombre d'effets indésirables apparaissent dès que vous voulez transférer des morceaux d'écrans pour faire des animations (je blitte, tu blittes, il blitte).

Pour en finir avec The Director, voici PAGEflipper plus F/X! (PF+) de Mindware International. C'est un meilleur page-flipper du marché, moitié slideshow, moitié logiciel d'animation. PF+ offre à l'utilisateur pas moins de 76 transitions possibles dans tous les résolutions incluant le HAM! et c'est très smooth bien sûr! D'autre part, il est capable de récupérer les fichiers .anim videoscape pour les mélanger ensuite à votre slideshow (cela vous rappelle rien? hmmm?). En effet, un petit utilitaire permet de décomposer les anim. en fichier-images IFFstandard et les inclus dans votre scénario. Splendide! Gagnez des jeux! (les meilleurs bien sûr!). Vous qui créez des animations Videoscape, Sculpt, Video-effect ou des graphismes Deluxe, faites vous connaître! Envoyez vos réalisations à Joystick Hebdo, Amiga connexion, 177 rue ST Honoré, 75001 PARIS. A bientôt!

## LE WORKBENCH ENCHANTE

### INFO

Les jeux que tout le monde attend: CRAZY CARS II: de Titus, au moment où est écrit cet article toujours pas de trace de la F40 dans les rayons Amiga. WAR IN THE MIDDLE EARTH: c'est le dernier Melbourne Software sur Amiga, les graphismes sont...moyens, y aura t-il des améliorations (Nous avons pu seulement voir le "preview")? On est quand même loin de la qualité des softs issus de la division Arcadia de Melbourne! WIZARD'S CASTLE: c'est le dernier KingSoft, on l'attend avec impatience afin de l'offrir à notre Trashcan adorée. CHASE: c'est le dernier Mastertronic, c'est une horreur, il n'est pas encore sorti... On l'attend à la sortie (héhéhé). En bref, peu de jeux prometteurs en vue pour les prochains jours, c'est le calme plat.

Encore un peu de patience. Le mois de Février est un mois ingrat!

### DUPLICATE

Encore de nouvelles infos à propos de Falcon! Vous êtes nombreux à vous plaindre au sujet de la maniabilité de l'appareil, des freins qui lachent, de la grossièreté du graphisme, des missions qui ne se terminent jamais.

STOP! on arrête là! Petit flashback: Spectrum Holobyte auteur du célèbre Falcon avait édité, souvenez-vous, le «fameux» GATO, un simulateur de sous-marin vraiment intéressant! Haw haw haw (Mon dieu qu'il est bête!)

## LE COIN DU TRASHCAN

Test de performances des versions Amiga de:

HUMAN KILLING MACHINE: Durée de vie: 1 mn

WILLOW: Durée de vie: 10 mn

VICTORY ROAD: Durée de vie: 3 secondes !!

ZANY GOLF: Durée de vie: 10 mn

SUPERMAN: Durée de vie: 15 mn

LED STORM: Durée de vie: 5 mn

Et zou! 5,28 méga-octets de gagnés!. Merci Joystick!



### DH1

Comme il est conseillé dans le manuel de Dragon's Lair j'ai créé une partition 10 mo en Fast FileSystem sur mon disque dur SCSI de 50 mo pour y stocker les 6 disquettes de ce magnifique jeu. Avec 28 millisecondes d'accès moyen autant vous dire que jouer avec DL dans ces conditions, c'est enfer! C'est fini pour aujourd'hui! rendez-vous la semaine prochaine avec Sculpt-4D (enfin!) et toujours plus d'infos! Cris de Quéant: «La Révolution, ça a du bon!»

# LE GRAND ZOO

## Alain FILLION

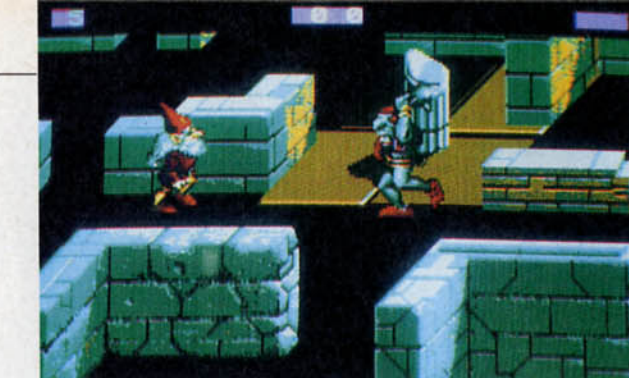
Alain Fillion a congédié depuis une pige ses éruptions acnéiques et réformé ses culottes courtes. Tenez, encore quelques numéros à ce rythme et on se tapera la tournée des services gériatrie. Chaque chose en son temps, il n'a après tout qu'une quarantaine bien frappée, à vue de courgette et en données corrigées des variations saisonnières. Celle de la génération chienlit soixante huit, qui sait. L'âge d'un papa pragmatique, qui met son adrénaline sous scellés. Le type qu'on voit mal vous taper dans le dos d'un rire gras de Kronenbourg. Il s'est trouvé un boulot discret, mais qui en jette, à la gueule de l'emploi. Il attendra les photos pour mettre en pièces, au huitième degré s'entend, sa bobine d'agent d'assurance. Car justement le soir après le turbin, tel un Docteur Jekyll microswitché, il se mute en tête pensante des Studios de Minuit et s'adonne aux plaisirs pervers du développement. Le jeu de Roy, Les Mutants ou Légende chez feu FIL et surtout Skateball actuellement sur la rampe de lancement d'Ubi Soft. On croit bien faire, on touche un détail par là, et puis deux. A chaque pixel modifié, c'est la susceptibilité du créateur violé qui hurle à la mort, c'est un ego

qu'on martyrise. «Ils ont voulu ajouter ces espèces de personnages en bas, les têtes des joueurs. Et ayant fait cela, ils ont épuisé la gamme de couleurs, et quand ils sont revenus aux personnages, il n'y avait plus assez de couleurs». Chez les Studios de Minuit, les trois Fillion juniors mettent la main à la pâte, ça bosse en famille comme au bon vieux temps. Haute technologie ou pas, notre bon Jack Tramiel a bien placé ses deux rejets à la tête d'Atari, et tonton Marcel ménagé un douillet héritage pour la descendance. Choisir son mouffet comme associé n'est jamais vraiment innocent... «Dans le cas de l'informatique, je crois qu'au contraire c'est vraiment le genre de choses qui se prêtent au travail en famille. Quand vous êtes un couple programmeur/dessina-



ALAIN FILLION

teur, en général il y a des problèmes de distance, de courrier qui n'arrive pas... Nous, on se voit trois fois par jours... La partie technique, effectivement, ma femme de s'en occupe pas du tout, elle a plutôt horreur de ça. Par contre, elle en a des idées». Argent de poche, salaire, quand par-dessus le marché commun la promiscuité paternelle se double d'un boss, tout ça n'équivoque t'il pas la relation filiale? Sigmund à la rescousse!

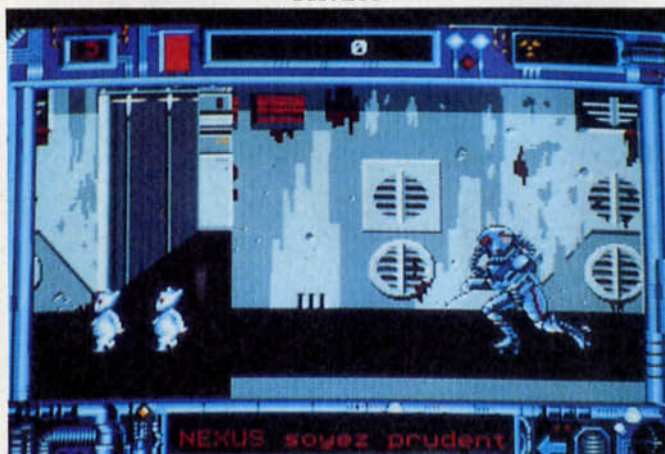


LUCKY SPRITE

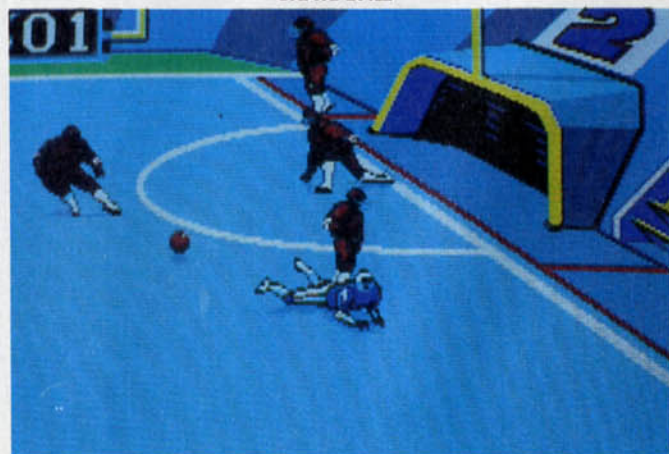
«Le problème que ça peut poser un jour, c'est un problème de rémunération... L'argent des jeux, on le met sur un compte d'épargne, donc ça appartient à la famille, il (Laurent, le graphiste) en moi... Il ne recoit pas de salaire, il a dix huit ans, de temps en temps il a une prime». Assez duré: je décrète le tutoiement de rigueur et entonne le blues de l'indépendant. «Les auteurs individuels vont de plus en

l'Eldorado du créateur à la petite semaine dans la mythique et imprévisible console Atari d'annoncer officiellement)? «Ce qui va sauver les jeunes créateurs ou les individus, sans société, sans rien, c'est qu'un bon jeu même s'il est écrit dans un basic ringard du moment que les dessins sont bons, l'idée est nouvelle, le scénario est bon ton jeu sera pris par un très grand éditeur... Il y a des sociétés d'éditions qui ont cinquante programmeurs et ces sociétés ont besoin d'idées nouvelles. Elles ne les trouveront pas chez elles, elles les trouveront forcément à l'extérieur». Pour certaines, c'est Woolite et la petite laine, lui c'est le Basic STOS sur ST et les maquettes. Un langage miraculé du paléolithique micro, moitié résurgence des basic crin huit bits à numéros de ligne dont on espérait s'être définitivement débarrassé, moitié gestion clef en main/doigt dans le nez de sprites et de mélodées en interruption. «Une maquette en STOS te suffit pour intéresser un éditeur, de toutes façons il sera réécrit». Voir Skateball (sous le nom de Skate Wars, no comment) au futur catalogue Epyx lui a donné des ailes. Alain Fillion tente maintenant de dealer Dedalus, Lucky Sprite ou Space Balls directement avec le Nouveau Monde. Good luck. Game Over.

DEDALUS



SKATE BALL



# LE MIROIR AUX ILLUSIONS

# LE MIROIR AUX ILLUSIONS

Les nouveaux botanistes sont arrivés dans le grand jardin de l'image de synthèse, apportant avec eux tout un lot de connaissances abruptes sur la croissance de nos amies les plantes. Leur travail, au demeurant fort complexe, mais attrayant, peut sembler futile, tant l'étude des plantes a déjà fait couler d'engrais et de terreau. Détrompez-vous, certaines phases de la croissance de certaines espèces nous sont encore totalement incompréhensibles voire inconnues, et la mise en image de synthèse de tout ce que l'on possède comme information sur leur développement, permettra éventuellement de percer quelques secrets fabuleux sur leur système de reproduction par exemple. En France, en Europe, aux USA, on creuse, on charrie des données, on plante des systèmes et parfois, on gagne des prix. Ont été primés, récompensés, honorés par Cray Research France, le matheux **ROLAND - GLOWINSKI** et **PHILIPPE DEREFFYE** pour des travaux sur la simulation et la



FLOWERS - Linden Mayer Prusinkiewicz

modélisation de la croissance et de l'architecture des plantes. D'autres encore ont été récompensés, travaillant qui pour le CNRS, qui pour le CEA, qui pour EDF. Rien que des prix qui font chaud au coeur, et qui peuvent éventuellement vous inciter à vous inscrire avant le 31 mai 89. Bon, d'accord, il ne vous

PLANT - Barco Industries

reste pas beaucoup de temps pour apprendre des rudiments de botanique, mais courage pour l'année prochaine. Pendant que nous sommes dans les palmarès, j'ai tenu à vous rappeler que quelques sociétés françaises se sont distinguées à IMAGINA, remportant le premier prix de leur catégorie. En Ecole et

Universités, vous pouvez applaudir Philippe Fertay de l'ENSAD pour «Saint thèse et ses images». En Micro-Infographie, ovationnez IVAO pour «PAILLAFRISSON». En animation 2D, manifestez votre joie pour «Les Gnon» de PROJECT IMAGES. En Grand prix European Pixel Ina 89, klaxonnez pour «Sio Benbor II» de chez FANTOME. Et puisqu'il vous reste de l'énergie, je vous donne les deux dernières catégories: Prix de la critique: «Automappe» de MICHEL BRET. Prix de la création Ricard: «Le photographe» de JEAN MICHEL PELHATE qui paye la tournée générale de manière très pacifique.

**LE MIROIR AUX ILLUSIONS**

**ZOOM**

**RUBRIQUE DU JOYSTICK ENCHANTE**

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







PAR FRANÇOIS LE GRIGUER

# JOYSTICK EN KIT

dans les registres A et H pour le Joystick Ø, en L pour le joystick 1 (2 Joysticks possibles). Chaque bit, s'il est à 1, indique la position du Joystick. Bit Ø = haut. Bit 1 = bas. Bit 2 = gauche. Bit 3 = droite. Bit 4 = fire2. Bit 5 = fire1.

1020 AND 3  
 Conserver en A la valeur des bits Ø et 1.  
 1030 JR NZ,JOY1  
 Si le contenu est différent de Ø suite en JOY1.

1040 LD (IX+4),Ø;Ø en direction  
 Pas d'ordre Joystick mettre Ø en direction du sprite et fin du sous-programme par RET.

1050 RET  
 1060 JOY1:  
 1070 BIT Ø,H  
 Contrôle de la valeur du bit Ø (Joystick en haut).

1080 JR Z,JOY2  
 Si bit Ø = Ø suite en JOY2.  
 1090 LD (IX+4),5 ;direction 5  
 Bit Ø = 1 = joystick en haut = descente de l'avion = direction 5 et fin du sous-programme par RET.

1100 RET  
 1110 JOY2:  
 1120 LD (IX+4),1;direction 1  
 Si la valeur des bits Ø et 1 est différente de zéro et que le bit Ø = Ø donc le bit 1 = 1 = joystick en bas = montée de l'avion = direction 1. Fin du sous-prog par RET.

1130 RET  
 Le test du Joystick contrôle la montée et la descente. Par la suite tu y ajouteras le test des FIRE. Il est plus simple de marcher par étape.  
 1140 ;.....  
 1150 ;sous-prog effacer sprite  
 1160 ;.....

La première phase, dans le déplacement d'un sprite, c'est de l'effacer avant de mettre à jour ses coordonnées. Toujours pour rester simple, l'effacement ne restaure pas les décors. Tu considères que les sprites évoluent sur un fond neutre en INK Ø. La sauvegarde des décors se fera par la suite.

1170 EFFAC:  
 1180 LD A,(IX+1);si x=Ø sprite inactif  
 1190 CP Ø  
 1200 RET Z

Contrôle de la valeur x = Ø. Si oui le sprite est inactif et fin du sous-prog.  
 1210 LD A,Ø  
 1220 CALL #BB9Ø;pen Ø  
 Charger en A la valeur Ø (INK Ø) et appel de la routine système qui initialise PEN.

1230 LD H,(IX+1);valeur de x  
 1240 LD L,(IX+2);valeur de y  
 Charger en H et en L les valeurs x et y du sprite.  
 1250 DEC H  
 1260 DEC L

Soustraire 1 au contenu des registres H et L pour l'utilisation de la routine système.  
 1270 CALL #BC1A ;ADRESSE ECRAN  
 Cette routine donne en sortie l'adresse écran en HL.  
 1280 LD B,(IX+16) ;nombre de lignes caract  
 1290 LD C,(IX+17) ;nombre de caractères

Chargement du nombre de lignes et du nombre de caractères à partir des données de l'identificateur de sprite. Il s'agit de données en mode caractère.  
 1300 RLC C ;nb caract\*2 = nb octets

Multiplication du nombre de caractères par 2 (1 caractère = 2 octets), par rotation à gauche d'un bit (si le bit Ø = 1, décalé d'un bit à gauche c'est maintenant le bit 1 = 1 et la valeur 1 devient 2).

1310 LD A,C  
 1320 LD (NBOCT),A  
 Les ordres LD A,C et LD (NBOCT),A sont nécessaires pour transférer le nombre d'octets en NBOCT. Pourquoi pas directement LD (NBOCT),C, parce que cette instruction n'existe pas.

1330 EFFAC1:  
 1340 PUSH BC  
 Sauvegarde des registres B et C dans la pile.  
 1350 EFFAC2:  
 1360 LD C,Ø

Charger en C la valeur directe du nombre d'octets par ligne.  
 1370 NBOCT:EQU \$-1  
 Déclaration de l'adresse NBOCT.  
 1380 PUSH HL  
 Sauver dans la pile l'adresse écran contenue dans HL.  
 1390 LD B,Ø

**COMMENT VONT TOUS LES ALLUMES DE LA PROGRAMMATION? TU DEVIENS UN PRO, L'ASSEMBLEUR N'AURA BIENTOT PLUS DE SECRETS POUR TOI!! ENFIN PRESQUE PLUS!! IL NOUS FAUT, ENCORE, TRAVAILLER UN PEU, ET VOIR LE DETAIL DE TOUS LES SOUS-PROGRAMMES QUI GERENT, ACTUELLEMENT, LES SPRITES. ENSUITE, CE SERONT DES COMPLEMENTS, TOUJOURS EN ASSEMBLEUR, POUR DE-CLENCHER DES ACTIONS PARTICULIERES COMME UN TIR, UNE EXPLOSION OU ENCORE L'INITIALISATION D'UN NOUVEL ADVERSAIRE, ET LE CONTROLE DES COLLISIONS.**

# J'APPRENDS

## ENCORE DES ROUTINES EN ASSEMBLEUR

Le programme BASIC "ANISPRIT" contient, en Data, tous les codes des routines Assembleur. Même si tu ne disposes pas d'un Assembleur tu dois les connaître et les comprendre. Aujourd'hui, on regarde ensemble le test du Joystick, l'effacement et la mise à jour des coordonnées des sprites, des sous-programmes qui sont appelés par la séquence principale de la semaine dernière. Tous les textes en italique sont des explications et, tu dois te référer à l'identificateur de sprite, publié dans le numéro 14, pour bien suivre le traitement.

970 ;.....  
 980 ;sous-programme test joystick  
 990 ;.....  
 1000 JOY:  
 1010 CALL #BB24

Appel de la routine système qui donne en sortie l'état du Joystick,

1400 LD E,L  
1410 LD D,H  
1420 INC DE  
1430 LD (HL),0  
1440 LDIR

**L'instruction LDIR est très performante: transfère de l'emplacement mémoire adressé par HL vers l'emplacement mémoire adressé par DE, incrémentation de DE et de HL (adresse suivante) et décrémentation de BC. Si BC est différent de 0 le transfert est renouvelé. Ici pour mettre 0 dans tous les octets de la ligne du sprite, tu transfères en DE le contenu de HL (adresse écran), tu incrémentes DE (adresse+1), tu mets 0 en adresse (LD (HL),0) et 0 en B (LD B,0), C contient le nombre d'octets.**

1450 ;nouvelle ligne graphique  
1460 POP HL ;adresse écran début de ligne  
1470 LD A,H  
1480 ADD A,8;+ 2048  
1490 LD H,A

**Pour passer à la ligne graphique suivante: récupérer en HL l'adresse écran précédente et ajouter 2048 (intervalle entre 2 lignes graphiques à l'intérieur d'une ligne de caractères). Additionner 2048 à HL revient à ajouter 8 à H, l'octet fort de l'adresse (voir la valeur des bits dans un registre 16 bits).**

1500 AND 56;contrôle 8 lignes

**Cette instruction donne en A la valeur des bits 3, 4, 5 de l'octet fort. Si cette valeur = 0 cela signifie que les 8 lignes graphiques d'un caractère sont faites, la nouvelle adresse sort de la mémoire écran.**

1510 JR NZ, EFFAC2

**Si la valeur est # de 0 retour en EFFAC2.**

1520 POP BC;nb de lignes

**Une ligne de caractères vient d'être réalisée. BC contient le nombre de lignes à effacer.**

1530 DJNZ EFFAC3

**Encore une instruction puissante avec DJNZ: décrémente B (-1), si B # 0 suite en EFFAC3, sinon suite à la ligne suivante.**

1540 RET

**Fin du sous-programme.**

1550 EFFAC3:

1560 LD DE,16304

1570 SBC HL,DE

**Début d'une nouvelle ligne de caractères, l'adresse écran est mise à jour par soustraction de 16304 (16384 - 80), 80 étant l'intervalle entre 2 lignes de caractères.**

1580 JR EFFAC1 ;retour nouvelle ligne

1590 ;.....

1600 ;sous-prog maj des coordonnées

1610 ;.....

1620 MAJ:

1630 LD A,(IX+4);direction

1640 CP 0

1650 RET Z

**Première démarche: contrôler si la direction est # de 0. Si oui fin du sous-prog, pas de mise à jour des coordonnées.**

1660 ;test limites atteintes

1670 LD H,(IX+6);HAUT

1680 LD B,(IX+7);BAS

1690 LD C,(IX+8);GAUCHE

1700 LD D,(IX+9);DROITE

**Chargement en H, B, C et D des limites d'évolution prévues dans le descripteur du sprite.**

1710 LD A,(IX+1);X

1720 CP C

1730 JR Z,MAJ1

1740 CP D

1750 JR Z,MAJ1

**Contrôle de la valeur X avec les limites gauche et droite.**

1760 LD A,(IX+2);Y

1770 CP H

1780 JR Z,MAJ1

1790 CP B

1800 JR NZ,MAJ2

**Contrôle de la valeur Y avec les limites haut et bas.**

1810 ;limite atteinte

1820 MAJ1:

1830 LD A,(IX+10);code limite atteinte

1840 CP 0

1850 JR NZ,MAJ11

**Si une limite est atteinte le code en descripteur indique la suite du sprite: si = 0 à supprimer, sinon inverser la direction en cours.**

1860 ;sprite elimine

1870 LD (IX+1),0

1880 RET

**Pour éliminer un sprite mettre 0 en valeur X.**

1890 MAJ11:

1900 ;inverser direction

1910 ADD A,(IX+4)

**Le registre A contient 4 à additionner à la direction pour l'inverser.**

1920 CP 9

1930 JR C,MAJ12

1940 SUB 8

**La nouvelle direction doit être inférieure à 9, sinon soustraire 8.**

1950 MAJ12:

1960 LD (IX+4),A

**Transfert en identificateur de la nouvelle direction.**

1970 ;mise à jour x et y

1980 MAJ2:

**La mise à jour s'effectue par l'intermédiaire de la table TABXY qui contient, pour 3 vitesses, la valeur + ou - en x et en y par direction. Chaque vitesse représente donc 16 octets (val de x et val de y = 2 octets \* 8 directions).**

1990 LD A,(IX+5);vitesse

2000 DEC A;-1

**Charger en A la vitesse et soustraire 1 pour le début du fichier.**

2010 RLCA

2020 RLCA

2030 RLCA

2040 RLCA;multiplier par 16

**La multiplication par 16 s'obtient par 4 rotations à gauche des bits.**

2050 LD E,A

2060 LD D,0

2070 LD HL,TABXY

2080 LD A,(IX+4);direction

2090 ADD HL,DE

**HL contient l'adresse de début de la table et DE la valeur du déplacement en fonction de la vitesse (+0 ou +16 ou +32 octets). Avec ADD HL,DE le registre HL pointe dans la table sur la direction 1 de la vitesse recherchée.**

2100 DEC A;-1

2110 RLCA;multiplier par 2

2120 ADD A,E

2130 LD E,A

**La direction en A décrémente et multiplié par 2 (2 octets par direction) transféré en E.**

2140 ADD HL,DE;adresse en table +- x

**Après cette nouvelle addition HL pointe sur la valeur de mise à jour de X.**

2150 LD A,(IX+1)

2160 ADD A,(HL)

2170 CP 38;contrôle des limites écran

**Addition de X en cours avec la valeur de mise à jour et contrôle limites écran.**

2180 JR NC,MAJ1

**Si la limite est atteinte retour en MAJ1.**

2190 CP 0

2200 JR Z,MAJ1

**Idem pour limite gauche.**

2210 LD (IX+1),A;nouvelle valeur X

**Mise à jour de la nouvelle valeur de X en identificateur.**

2220 INC HL;pour +- y

2230 LD A,(IX+2)

2240 ADD A,(HL)

2250 CP 16;contrôle des limites

2260 JR NC,MAJ1

2270 CP 0

2280 JR Z,MAJ1

2290 LD (IX+2),A;nouvelle valeur Y

**Même processus pour la mise à jour de Y.**

2300 RET

2310 ;.....

2320 ;TABLE DES VALEURS +- X ET Y PAR VITESSE

2330 ;3 VITESSES PREVUES 1 2 3

2340 ;VALEUR X Y PAR 8 DIRECTIONS POUR CHAQUE VITESSE

2350 ;

2360 TABXY:

2370 ;vitesse=1

2380 DEFB 0,255,1,255,1,0,1,1,0,1,255,1,255,0,255,255

2390 ;vitesse 2

2400 DEFB 0,254,2,254,2,0,2,2,0,2,254,2,254,0,254,254

2410 ;vitesse 3

2420 DEFB 0,253,3,253,3,0,3,3,0,3,253,3,253,0,253,253

2430 ;.....

Tu t'en es sorti. Super!! Pas simple, ça ne s'improvise pas l'Assembleur, ne t'affole pas je t'explique au pas à pas, dans les semaines qui viennent tu comprendras encore mieux, et puis on fera peut-être une pause dans l'Assembleur pour revenir à des programmes Basic. Si tu m'écrivais pour me dire ce que tu en penses, bonne idée non!!

**Bien Joystiquement Votre  
François LE GRIGUER**

## LA SEMAINE PROCHAINE

Les Routines ASSEMBLEUR: mise à jour de l'animation et affichage du sprite.

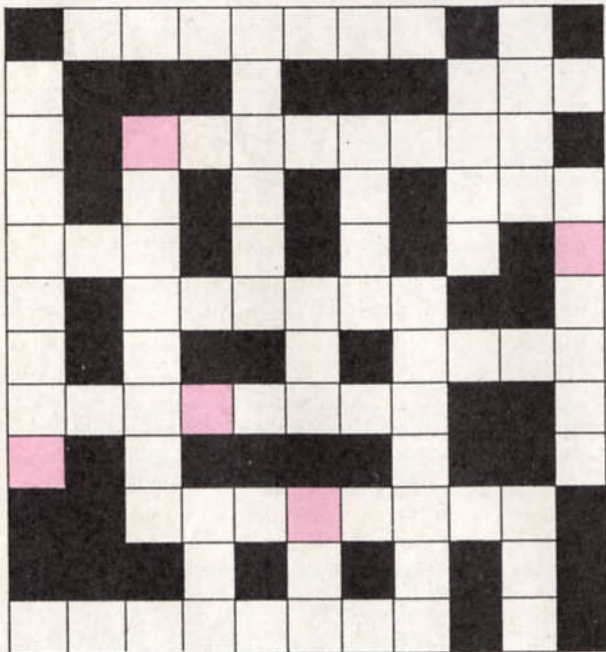
# LE NOUVEAU TUBE en 45 tours Bio Challenge

**RAMBO** était le jeu mystérieux à trouver dans notre N° 14  
Bravo à tous les gagnants qui recevront la K7 de David Halliday

- ABEMONTY Olivier,
- BONNEAU Laurent,
- BOULESTEIX Philippe,
- CELDA Laurent,
- CHARPENTIER Jean-Michel,
- CHIARIGLIONE Sylvie,
- DEMERCASTEL Alain,
- FERRE Christophe,
- FERRER Philippe,
- FRAUDET Jérôme,
- GATELIER Olivier,
- LAKENAL Abdelhamid,
- LECONTE Nicolas,
- MAIRE Philippe,
- OREGGIA Laurent,
- PERNIN Jean-Luc,
- ROBERT Olivier,
- SANTRY Christophe,
- VASSEUR Jérôme,
- VIDAL Marjorie



# 50 MAXI 45 T A GAGNER



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 5 lettres

### JEU MYSTERIEUX DU 1 MARS

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

- 3) EST - IRA - OBB - PAR - DON - EDD - HIM
- 4) TUBE - DUET - EXIT - NORD
- 6) RASTAN - ARNHEM - DUSTIN -
- 7) MEXIQUE - STARION -
- 8) TERRAMEX - REMPARTS - VERA CRUZ -  
ZODIAQUE - VISITEUR - JOE BLADE



# ZE ROCKIN' ZOYSTICK

Les premières neiges tombent sur les hautes tours dorées du Kremlin. Face au mausolée Lénine, les gardes de l'Armée Rouge martellent inlassablement le sol gelé de leurs bottes. Et pourtant, dans l'un des bâtiments, la révolution en marche se joue à huis-clos sans prison ni hémoglobine. A main levée, trois fossiles de la stagnation brejnévienne votent sans sourciller leur propre mise à l'écart, encore une émanation de l'effet Gorba sur la société soviète. Gromyko, Ligachev et Dobrynine s'en iront gentiment cultiver les chrysanthèmes, après les avoir si longtemps inaugurés, dans leur datcha respective. Tintin chez les soviets revisité rock and roll, voici quelques mois je débarquais à Moscou pour y rencontrer Vassia Choumov, leader du groupe CENTER, première émanation qui rocke et qui roule bien du glasnost-transparence- et de la prestroïka- restructuration-les deux mamelles du bolchévisme futuriste de Gorbachev.



tiquent sans réserve le système. Quelques années auparavant, Vassia aurait continué de pratiquer sa fièvre rock dans un goulag sibérien. Aujourd'hui, la nouvelle politique de Gorbatchev lui permet non seulement de jouer ce qui le chante mais aussi d'en vivre grâce aux tournées.

Tout le paradoxe russe c'est ce no man's land entre l'interdit et le non-interdit pas toujours forcément permis et vice versa. Un groupe de rock non-officiel comme CENTER n'est pas salarié de la maison de disques officielle Melodya, mais rien ne lui interdit de donner des concerts «à titre privé» dans un stade de quinze mille places. De même, chez les disquaires on trouve désormais des albums des Beatles, de Madonna, des Doors, de UB 40 et C... L'ex-Beatles Paul Mac Cartney a même enregistré une compilation de standards du rock and roll à l'usage du nouveau marché socialiste. Par le jeu de la bouche à oreille et des copies cassettes, les discographies de centaines de groupes occidentaux circulent déjà d'un bout à l'autre du pays depuis des lustres. C'est ainsi que Vassia a pu se constituer sa fulgurante culture rock.

«Beaucoup de jeunes soviétiques sont habités par le rock», explique Vassia dans son jean/blouson noir Levi's, «j'ai formé mon premier groupe à l'école, sans vraiment envisager de futur. Au bout d'un

an de reprises, je me suis mis à écrire mes premières chansons en russe car cette langue est faite pour le rock. Sa souplesse colle au rythme et dépeint à la perfection les idées et les émotions. La perestroïka de Gorbatchev nous permet de les exprimer aujourd'hui. On peut donner autant de concerts qu'on veut et gagner de l'argent. Notre musique passe à la radio, à la télé, quelle évolution!»

Dans une chanson comme «Alexieiev» où il décline sur la même identité des professions qui vont de ministre à militant, Vassia dépeint à la perfection les paradoxes de la légalité communiste: «Si ce texte est expérimental, il prouve surtout qu'en URSS comme ailleurs on peut naître avec le même nom sans forcément jouer des mêmes chances. Mais je ne suis ni politique ni sociologue, je veux juste pouvoir toucher à tout ce qui me chante sans barrière.»

Le rock de Center tranche de manière sanglante sur les accords bouseux et poussiéreux des rockers officiels comme Autograph ou Aquarium, seuls autorisés jusqu'à lors à se produire sur les scènes de l'Ouest.

«Pour moi ces groupes peuent le renfermé. Ils symbolisent l'ère dépassée du néo-stalinisme de Brejnev, c'est du baloche.» Center se souvient de Tchernobyl et ose chanter les dangers du nucléaire. De même la formation de Vassia n'hésite pas à dépeindre le

coté Big Brother de la société russe dans des chansons comme «Komissia»-le Comité- ou «Tcheloviek»-un homme-.

«Avec Center nous chantons les problèmes de la vie quotidienne mais notre musique est totalement dénuée de propagande; elle est faite pour le coeur, pas pour l'action», avoue Vassia.

Charismatique leader, parfait dans son rôle de guitar-hero qui venait du froid, Vassia Choumov rock à la pointe du glasnost pour piquer l'occident de cette fièvre inédite du rockin' balalaïka.

Sorti en France, exclusivité planétaire du label camembert Nord-Sud, l'album de Center est une splendeur de rocksticker, bande originale future de vos nuits allumées.



Flashback in USSR, six mois auparavant le producteur de Taxi Girl, Krafwerk et Dutronc, Maxime Schmitt découvre à Amsterdam des cassettes de Center. Fasciné par la profondeur de ce rock slave, Maxime saute dans le premier jet Aeroflot pour retrouver Vassia dans son minuscule apart sur la place Gagarine. Premières maquettes à Moscou et enregistrement de l'album au studio Ferber à Paris, épaulé par quelques musiciens français additionnels, Vassia balance un album sidérant, brûlante fusion entre ses racines slaves et sa culture du rock occidental. Ses textes corrosifs cri-



Premier concert de la transparence pour Center à Paris, le groupe de Vassia crévera le mur du son du rideau de fer au Gibus Jeudi 2 et Vendredi 3 pour tous les bateliers rockers de la Vodka qui sommeillent en nous, alors à la votre camarades rockers-joystickers et Priviet-salut-chez vous!

Gérard BAR-DAVID





# 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, reprennez 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**

### AMSTRAD

#### GOTHIK

*GOTHIK n'est pas la nouvelle instruction Basic qui remplacera GOTO.*

```
1 'Donne une puissance supérieure aux bombes
2 'pour GOTHIK version disquette de Patrick FUNARO
10 DATA 123,214,223,132,118,39,187,187,223,162
20 DATA 60,192,7,65,84,33,207,0,17,235
30 DATA 30,1,10,0,237,176,195,193,28,58
40 DATA 220,0,237,91,193,28,33,0,1,79
50 DATA 223,217,0,33,222,0,34,17,1
60 MODE 1: C=0: FOR A=207 TO 255
70 READ B: POKE A,B: C=C+B: NEXT A
80 IF C<>5065 THEN PRINT "Erreur data!!": END
90 INPUT "Insérez la cassette et tapez <RETURN>":OK$
100 CALL &EC
```

### SPECTRUM

#### MICKY MOUSE

```
10 REM Tout à l'infini sur MICKEY MOUSE
15 REM Andrew CAMPBELL HOWES
20 FOR A=49516 to 49549:READ B:POKE A,B:NEXT A
30 RANDOMIZE USR 49516
40 DATA 221,33,35,192,17,37,1
50 DATA 62,255,55,205,86,5
60 DATA 48,240,33,133,193,34
70 DATA 46,193,195,91,192,175
80 DATA 50,169,159,50,180,142
90 DATA 195,128,112
```



#### LIVE & LET DIE

*Une livre d'ail et du lait, = un super aphrodisiaque pour James Bande*

```
1 REM Tout à l'infini pour LIVE AND LET DIE
10 POKE 53281,1: POKE 53280,1
20 FOR A=288 TO 386: READ B: POKE A,B-5: C=C+B: NEXT
30 INPUT "Insérez la cassette et tapez <RETURN>":OK$
40 SYS 288
50 DATA 165,5,137,257,174,229,138,258,182
60 DATA 257,150,257,205,213,254,235,258,213
70 DATA 250,174,81,146,230,260,174,242,146
80 DATA 231,260,174,251,146,232,260,174,58
90 DATA 138,6,167,6,165,6,174,6,37
100 DATA 191,260,174,5,37,194,260,174,5
110 DATA 37,218,260,174,37,146,227,8,174
120 DATA 112,146,228,8,174,6,146,229,8
130 DATA 81,5,9,174,243,146,165,25,174
140 DATA 81,146,216,252,174,205,146,217,252
150 DATA 174,252,146,218,252,243,37,213,101
```

**SALUT LES MICROMANIACS,**  
Les sirènes hurlent, des voyants rouges qui clignotent partout, alerte générale, l'énergie AMSTRAD s'approche du zéro. Appel d'urgence à tous les Amstradistes de la galaxie...

Un super JACK'S POKE de 4250 F. cette semaine pour:

Patrick FUNARO (800 F.), S.L. (600 F.), José DANTAS, J.M., Christian MOUSSARD (400 F. à chacun), Rodolphe KICHOU (300 F.), Andrew CAMPBELL HOWES, David BERTHELOT, Michel PASCO (200 F. à chacun), Pascal GEROT, Martin EDDY, Sébastien TRAN, Diégo PRADOS, Sébastien LE QUER, Alain THIEBOT, Georges TUPINIER, Sébastien DEBUIRE, Emmanuel LEAMIRE, Frédéric PERSONNAZ, Dominique, GILLUS, Frédéric PAUCHET, Lorenzo MAZZUCCO, Pierre BOUTAVAN (50 F. à chacun)

A mercredi prochain.



**DANIEL & DANIEL**

# GAGNEZ

UN CHEQUE DE

**400 F**

POUR UN PLAN

**300 F**

POUR UNE SOLUTION

**200 F**

POUR UN LISTING

**50 F**

POUR UN TRUC

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

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

**THUNDERBLADE****NON! Sans Blade, t'as vu ce listing du tonnerre**

10 Vies infinies THUNDER BLADE version disquette

20 AMSTRAD CPC

30 Pour JOYSTICK HEBDO

40 de David BERTHELOT

50 A=&amp;9C40:F=&amp;A196:L=100:WHILE A&lt;=F:FOR A=A TO A+15:READ C\$:K=VAL("&amp;"+C\$):S=S+K+65536\*(S+K&gt;32767):IF A&lt;=F THEN POKE A,K

60 NEXT:READ D\$:T=VAL("&amp;"+D\$):IF T&lt;&gt;S THEN PRINT CHR\$(7);"Erreur ligne":L:END ELSE L=L+2:WEND

70 POKE &amp;9EBA,&amp;9A:POKE &amp;9EBB,&amp;9C

80 CALL &amp;9CE2

100 DATA C3,9A,9C,0B,0B,18,18,02,02,00,00,1A,1A,00,00,02,0279

102 DATA 02,08,08,0A,0A,0C,0C,0E,0E,10,10,12,12,16,16,01,0344

104 DATA 18,10,0B,97,A4,FF,B0,2B,9C,20,48,4E,40,76,85,F0,0A09

106 DATA D5,3E,80,34,61,80,F9,36,88,2E,78,80,F6,F3,48,7F,123E

108 DATA 5C,C0,18,84,E8,E6,E5,30,95,26,98,0A,D2,40,88,F9,1AC9

110 DATA D8,ED,52,A8,46,82,38,64,8D,28,AF,32,A2,11,32,A3,220A

112 DATA 11,32,E1,11,32,E2,11,C3,00,42,38,00,D9,AF,21,00,274A

114 DATA 00,01,3F,9C,5D,54,13,77,ED,B0,21,96,A1,01,69,5E,2D1E

116 DATA 5D,54,13,77,ED,B0,D9,01,89,7F,ED,49,7C,E6,3F,57,3506

118 DATA 5D,21,D8,9C,0E,FF,D5,C9,2A,28,A1,ED,5B,2A,A1,CD,3D76

120 DATA 10,BD,F3,CD,10,A0,01,7E,FB,AF,CD,6E,A0,CD,53,A0,4677

122 DATA 2A,17,9D,26,00,11,43,9C,29,19,4E,23,46,AF,C5,F5,4BCD

124 DATA CD,32,BC,F1,C1,3C,FE,10,20,F4,06,00,0E,00,CD,38,52B1

126 DATA BC,3E,03,CD,90,BB,3E,03,CD,96,BB,3E,01,CD,0E,BC,59FB

128 DATA CD,53,9F,CD,FA,9F,CD,C4,9F,3A,27,A1,5F,CD,DA,9F,63F7

130 DATA 11,64,9C,21,00,C0,3E,12,F5,1A,4F,13,13,1A,13,32,681C

132 DATA 32,A1,3A,63,9C,47,CD,87,9F,38,DD,F1,3A,14,A1,3D,6EC4

134 DATA CA,D0,9E,32,14,A1,18,CE,F1,3D,20,DC,3E,14,32,36,75AD

136 DATA A1,AF,32,32,A1,3E,02,32,34,A1,21,00,C0,11,65,9C,7B3C

138 DATA 3E,12,F5,01,00,01,1A,ED,A1,C2,D0,9E,EA,77,9D,13,826C

140 DATA 13,13,F1,3D,20,EC,3E,4C,32,2F,A1,DD,21,53,A1,DD,8927

142 DATA 66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,25,A1,5D,CD,DA,9F,9063

144 DATA 21,1F,A1,35,CA,B2,9E,21,20,A1,35,20,17,21,43,9C,95E1

146 DATA AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,10,20,9E3B

148 DATA F0,CD,53,9F,21,22,A1,35,20,03,CD,9B,9E,DD,7E,00,A587

150 DATA 32,64,9E,DD,23,DD,7E,00,32,4E,9E,DD,23,DD,7E,00,AC8F

152 DATA 32,55,9E,32,67,9E,DD,23,DD,7E,00,32,90,9E,DD,23,B3A6

154 DATA DD,7E,00,32,91,9E:DD,23,CD,88,A0,22,17,A1,ED,43,BB61

156 DATA 15,A1,E5,21,00,00,59,50,A7,06,09,CB,1A,CB,1B,CB,C112

158 DATA 1C,CB,1D,10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,10,F9,22,1A,C6E4

160 DATA A1,43,E1,78,32,19,A1,B7,28,07,C5,CD,5B,9F,C1,10,CE50

162 DATA F9,ED,5B,1A,A1,7A,B3,28,0D,ED,53,1C,A1,CD,5B,9F,D672

164 DATA 21,FF,FF,22,1C,A1,2A,17,A1,ED,5B,15,A1,06,00,D5,DD2B

166 DATA E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,7A,B3,C2,53,E419

168 DATA 9E,E1,D1,06,00,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,EB17

170 DATA C2,65,9E,CD,BC,A0,ED,4B,17,A1,ED,5B,15,A1,21,00,F314

172 DATA 00,0A,C5,4F,06,00,09,C1,03,1B,7A,B3,C2,81,9E,11,F83F

174 DATA 00,00,A7,ED,52,C2,D0,9E,C3,A0,9D,21,A2,9E,CD,BC,013F

176 DATA 9E,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,02A6

178 DATA 00,00,CD,10,A0,31,F8,BF,F3,C3,00,42,AF,46,4E,23,0969

180 DATA F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,10,20,F1,CD,53,9F,C9,13B3

182 DATA CD,C4,9F,F3,21,D6,9E,AF,77,2B,7C,B5,C2,D7,9E,21,1D45

184 DATA 53,9F,AF,77,23,7C,FE,C0,20,F8,1E,FF,3E,07,0E,3B,247D

186 DATA CD,35,9F,3E,05,0E,0A,CD,35,9F,3E,0A,0E,0F,CD,35,2981

188 DATA 9F,01,E2,04,CD,2F,9F,3E,05,0E,05,CD,35,9F,3E,0A,2EE1

190 DATA 0E,0F,CD,35,9F,01,C4,09,CD,2F,9F,1D,20,D5,21,2A,3465

192 DATA 9F,11,00,00,01,05,00,ED,B0,C7,01,89,7F,ED,49,0B,39C9

194 DATA 78,B1,20,FB,C9,06,F4,ED,79,06,F6,ED,78,F6,C0,ED,443A

196 DATA 79,E6,3F,ED,79,06,F4,ED,49,06,F6,4F,F6,80,ED,79,4D95

198 DATA ED,49,C9,FB,06,0A,76,10,FD,F3,C9,3A,26,A1,C6,C1,5666

200 DATA 4F,3A,25,A1,47,CD,87,9F,D2,D3,9E,3A,26,A1,3C,32,5DA1

202 DATA 26,A1,FE,0A,C0,E5,AF,32,26,A1,3A,25,A1,3C,32,25,6450

204 DATA A1,5F,CD,DA,9F,E1,C9,D5,E5,79,32,33,A1,32,35,A1,6DB1

206 DATA 78,32,31,A1,01,7E,FB,21,2F,A1,1E,09,CD,17,A0,E1,73F4

208 DATA ED,5B,1C,A1,CD,37,A0,E5,CD,53,A0,E1,D1,3A,28,A1,7CF7

210 DATA FE,40,20,0E,3A,29,A1,FE,80,20,07,3A,2A,A1,B7,C0,8388

212 DATA 37,C9,A7,C9,01,7E,FB,3E,08,CD,6E,A0,CD,53,A0,3E,8B91

214 DATA 07,CD,6E,A0,AF,CD,6E,A0,18,10,01,7E,FB,3E,0F,CD,92B9

216 DATA 6E,A0,AF,CD,6E,A0,7B,CD,6E,A0,3E,08,CD,6E,A0,CD,9B95

218 DATA 53,A0,3A,28,A1,E6,20,28,F1,C9,C5,01,7E,FA,3E,01,A2F0

220 DATA ED,79,06,02,11,00,00,1B,7A,B3,20,FB,10,F6,C1,C9,A962

222 DATA 01,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,6E,A0,23,1D,20,F8,C9,B233

224 DATA 0C,7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,26,A0,E6,20,20,F1,C9,BA50

226 DATA 0C,ED,78,77,0D,23,1B,ED,78,F2,37,A0,E6,20,C8,7A,C1F9

228 DATA B3,C2,30,A0,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,48,A0,E6,20,C2,CAC3

230 DATA 44,A0,C9,21,28,A1,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,0D,D32D

232 DATA 77,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,F5,F5,DB7B

234 DATA ED,78,87,30,FB,87,30,03,C3,D3,9E,F1,0C,ED,79,0D,E3F0

236 DATA 3E,05,3D,00,20,FC,F1,C9,DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,EAD4

238 DATA DD,23,DD,4E,00,DD,23,DD,46,00,DD,23,E5,DD,6E,00,F252

240 DATA DD,23,DD,66,00,DD,23,22,10,A1,E1,DD,7E,00,32,12,F8E8

242 DATA A1,DD,23,DD,7E,00,32,13,A1,DD,23,C9,3A,13,A1,B7,0038

244 DATA 28,2A,2A,17,A1,E5,ED,5B,15,A1,D5,19,ED,5B,10,A1,0736

246 DATA A7,ED,52,22,0E,A1,E5,D1,C1,E1,3A,12,A1,CD,ED,A0,108C

248 DATA 2A,10,A1,22,15,A1,2A,0E,A1,22,17,A1,C9,F3,32,F3,16D3

250 DATA A0,7E,FE,00,28,09,12,13,23,0B,78,B1,20,F3,C9,0B,1C83

252 DATA 0B,C5,23,7E,47,23,7E,12,13,10,FC,C1,18,EA,00,00,21D0

254 DATA 00,00,00,00,03,00,00,00,00,00,00,00,FF,00,06,23D7

256 DATA 02,03,04,05,06,00,00,01,80,2C,00,00,00,00,00,66,24FE

258 DATA 00,00,00,C1,01,C9,0A,FF,28,43,29,20,31,39,38,37,291F

260 DATA 20,41,50,50,4C,45,42,59,20,41,53,53,4F,43,49,41,2D6F

262 DATA 54,45,53,06,12,41,5A,9B,3F,48,36,D6,CA,29,00,40,326F

264 DATA 02,01,CA,07,92,FC,47,00,02,00,46,00,46,02,00,C5,366D

266 DATA D4,9F,4C,2B,F1,81,0F,0A,00,0C,04,01,58,BD,82,1B,3BA5

268 DATA F0,15,CC,EB,20,00,2D,2C,01,91,5A,ED,2A,DB,10,FA,42C2

270 DATA EE,03,FE,03,16,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,44CB

**PACMANIA****PACMANIA**

A taper en Amiga Basic.

1 REM Vies infinies pour PACMANIA

10 DATA 37,91,250,174,86,146,207,7,174,6,146,208,7

20 DATA 101,77,82,85,174,99,146,139,10,174,6,146,140

30 DATA 10,81,5,9,174,170,146,109,116,81,5,61

40 FOR A=320 TO 357: READ B: C=C+B: POKE A,B-5: NEXT

50 IF C&lt;&gt;3885 THEN PRINT "Erreur de data !!": END

60 POKE 157,128: SYS 320

1 REM Vies infinies pour PACMANIA

10 DATA 2c79,0,4,207c,fe,88c0,43f9,7

20 DATA f000,303c,145,12d8,51c8,ffc,22fc,dbfc

30 DATA 0,22fc,7e,4e5d,32bc,4e75,4eb9,7,

40 DATA f01a,41fa,a,2948,15a,4eec,c;4df9

50 DATA 0,4c00,33fc,5,0,d220,33fc,5339

60 DATA 0,d34e,4ed6,0

70 CO=0: VA=523776&amp;: FOR A=VA TO 523862&amp; STEP 2

80 READ B\$: B=VAL("&amp;h"+B\$): CO=CO+B: POKEW A,B: NEXT A

90 IF CO&lt;&gt;251583&amp; THEN PRINT "Erreur datas !!": END

100 PRINT: INPUT "Insérer PACMANIA et tapez &lt;RETURN&gt;";OK\$

110 POKEW 523854&amp;,7737: CALL VA

**AMSTRAD****DRAGON NINJA***JA était là? Non! Y avait NINJA ni personne*

```

10 REM Choix des vies Version Disk par S.L
20 BORDER 0:INK 0,18:INK 1,0:INK 2,8:F:INK 3,6
30 FOR I=&A000 TO &A148:READ AS:POKE I,VAL("&*+AS"):NEXT
40 MODE 2:INPUT"nombre de vie(0-255)";v:POKE &A029,v
50 PRINT"Mets la disquette originale"
60 PRINT"et appuie sur une touche"
70 CALL &BB06:MODE 1:CALL &A000
80 DATA 01,7E,FA,3E,01,ED,79,F3,21,00,C0,16,05,1E,01,06,10
90 DATA CD,38,A0,21,00,01,16,08,1E,02,06,21,CD,38,A0,3E
100 DATA 00,32,16,1F,32,51,22,3E,03,32,B6,17,01,7E,FA,3E
110 DATA 00,ED,79,C3,00,80,C9,3E,06,93,B8,38,07,7B,80,3D
120 DATA 4F,C3,62,A0,0E,05,C5,F5,E5,D5,CD,62,A0,D1,E1,F1
130 DATA C1,5F,78,93,47,CB,23,CB,23,7C,83,67,1E,01,14,18
140 DATA D6,7A,32,35,A1,32,3E,A1,22,92,A0,7B,32,40,A1,79
150 DATA 32,42,A1,18,00,11,38,A1,CD,AE,A0,3A,46,A1,B7,20
160 DATA F4,11,32,A1,CD,98,A0,11,38,A1,CD,AE,A0,11,38,A1
170 DATA 21,00,00,CD,B6,A0,C9,CD,A9,A0,11,36,A1,CD,AE,A0
180 DATA 21,46,A1,CB,6E,28,F3,C9,01,01,A1,18,0B,01,E3,A0
190 DATA 21,46,A1,18,03,01,D8,A0,ED,43,D0,A0,1A,47,13,C5
200 DATA 1A,13,CD,07,A1,C1,10,F7,01,7E,FB,11,10,20,C3,1D
210 DATA 20,0C,ED,78,77,0D,23,ED,78,F2,D8,A0,A2,20,F2,21
220 DATA 46,A1,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,77,0D,23,3E,05
230 DATA 3D,20,FD,ED,78,A3,20,EA,3A,47,A1,E6,04,C0,37,C9
240 DATA ED,78,F2,01,A1,C9,01,7E,FB,F5,ED,78,87,30,FB,87
250 DATA 30,02,F1,C9,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00,20,FC,C9
260 DATA C5,06,F5,ED,78,1F,38,FB,ED,78,1F,30,FB,C1,10,F0
270 DATA C9,03,0F,00,00,01,08,02,4A,00,09,4C,00,00,00,01
280 DATA 03,05,2A,FF,00,00,00,00

```

**DRILLER***Et kes kon dit? On DRILLER de rien*

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

- 1) Formatez une disquette puis créez un dossier AUTO dans lequel vous copiez DRILLER+.PRG. Faire un RESET en insérant cette disquette.
- 2) Quand vous verrez apparaitre le message : Joystick Hebdo inserez la disquette DRILLER puis tapez une touche. Le jeu demarrera normalement.

Option : Bouclier et energie illimités

```

' de J.M.
Data 0006,0000,A6F8,7A91,0000,A0AA
Data B736,0001,1FF4,EF36,0001,227E
Data 76B2,0001,3B2A,2517,0001,38A4
Data DFBD,6175,746F,5C78,2E70,7267
Data 0000,***

```

```

Open "o",#1;"DRILLER+.PRG"
Print #1;BS;
Close #1
End

```

**AMSTRAD****AFTERBURNER***AFTER EIGHT...After burner ...*

```

10 REM Choix des vies et missiles infinis Version Disk de S.L
20 MODE 2
30 RESTORE 100:FOR I=&A300 TO &A450:READ AS:POKE I,VAL("&*+AS"):NEXT
40 INPUT"COMBIEN DE VIE VOULEZ-VOUS(0-90)";v:POKE &A32D,v
50 POKE &A332,0:CLS:PRINT"mets la disquette original"
60 PRINT"et appuis sur une touche...":CALL &BB06:MODE 0
70 RESTORE 90:FOR i=0 TO 15:READ a$:INK i,VAL("&*+a$"):NEXT
80 CALL &A300
90 DATA 0,1,2,a,14,1a,9,12,18,f,6,d,3,c,8,8
100 DATA 01,7E,FA,3E,01,ED,79,F3,21,00,C0,16,03,1E,01,06,10
110 DATA CD,41,A3,21,00,01,16,06,1E,02,06,20,CD,41,A3,21
120 DATA 00,81,16,0C,1E,04,06,08,CD,41,A3,3E,05,32,5D,1C
130 DATA 3E,07,32,CD,1C,01,7E,FA,3E,00,ED,79,C3,00,46,C9
140 DATA 3E,06,93,B8,38,07,7B,80,3D,4F,C3,6B,A3,0E,05,C5
150 DATA F5,E5,D5,CD,6B,A3,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,CB,23
160 DATA CB,23,7C,83,67,1E,01,14,18,D6,7A,32,3E,A4,32,47
170 DATA A4,22,9B,A3,7B,32,49,A4,79,32,4B,A4,18,00,11,41
180 DATA A4,CD,B7,A3,3A,4F,A4,B7,20,F4,11,3B,A4,CD,A1,A3
190 DATA 11,41,A4,CD,B7,A3,11,44,A4,21,00,00,CD,BF,A3,C9
200 DATA CD,B2,A3,11,3F,A4,CD,B7,A3,21,4F,A4,CB,6E,28,F3
210 DATA C9,01,0A,A4,18,0B,01,EC,A3,21,4F,A4,18,03,01,E1
220 DATA A3,ED,43,D9,A3,1A,47,13,C5,1A,13,CD,10,A4,C1,10
230 DATA F7,01,7E,FB,11,10,20,C3,1D,20,0C,ED,78,77,0D,23
240 DATA ED,78,F2,E1,A3,A2,20,F2,21,4F,A4,ED,78,FE,C0,38
250 DATA FA,0C,ED,78,77,0D,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,A3,20
260 DATA EA,3A,50,A4,E6,04,C0,37,C9,ED,78,F2,0A,A4,C9,01
270 DATA 7E,FB,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,02,F1,C9,F1,0C,ED
280 DATA 79,0D,3E,05,3D,00,20,FC,C9,C5,06,F5,ED,78,1F,38
290 DATA FB,ED,78,1F,30,FB,C1,10,F0,C9,03,0F,00,00,01,08
300 DATA 02,4A,00,09,4C,00,00,00,01,03,05,2A,FF,00,00,00

```

**INDIANA JONES***Le soft asiatique.*

Ajoutez ce listing a la suite de la Poly-routine '88 de notre N°13. Sauvegardez le listing puis faites Run. Ce programme génère un fichier INDIANA+.PRG sur votre disquette. Pour jouer:

- 1) Formatez une disquette puis créez un dossier AUTO dans lequel vous copiez INDIANA+.PRG. Faire un RESET en insérant cette disquette.
- 2) Quand vous verrez apparaitre le message : Joystick Hebdo inserez la disquette INDIANA JONES puis tapez une touche. le jeu demarrera normalement.

Option : Vies infinies.

```

' de J.M.
Data 0001,0000,0A60,4A72,6175,746F
Data 5C67,616D,652E,7072,6700,***

```

```

Open "o",#1;"INDIANA+.PRG"
Print #1;BS;
Close #1
End

```

**AMSTRAD****TEMPEST***Tempest...mets de l'eau de toilette.*

```

1 '1-255 vies pour TEMPEST version K7 et DK
2 ' Et les gars prenez exemple sur lui
3 'On lui a donné le poke dans le numéro 4
4 'et comme il avait pas de multiface il s'est fait
5 'ce super petit listing.
6 'Mais il ne gagnera qu'un chèque de 1000 F.
7 ' car le petit poke c'est nous qui l'avions trouvé.
8 ' de Michel PASCO
10 MODE 1:MEMORY 5000:PRINT"Insérez TEMPEST":CALL &BB18
20 LOAD"tempest.bin"
30 CLS:INPUT"Combien de vies ; ";NB
40 IF NB<0 OR NB >256 THEN GOTO 30
50 POKE &1EA1,NB
60 CALL 30720

```

**AMSTRAD****SHANGAI KARATE***Encore un coup qu'a raté*

```

1 REM Nombre de vies voulues pour
2 REM les deux joueurs pour
3 REM SHANGHAI KARATE version cassette
4 REM de Patrick FUNARO
10 DATA 62,195,33,14,190,50,126,174
20 DATA 34,127,174,195,0,172,62,0,50
30 DATA 253,6,62,0,50,166,7,33,1,7,54
40 DATA 0,35,54,0,35,54,0,201
50 MEMORY &1FFF: LOAD": CALL &7500
60 CALL &77E0: LOAD": LOAD"!
70 POKE &417F,&8F: POKE &41CC,&B3
80 POKE &422C,&F9: FOR A=48640 TO 48675
90 READ B: POKE A,B: C=C+B: NEXT A
100 IF C<>2676 THEN PRINT"Erreur !!!":END
110 PRINT "Combien de vies pour:"
120 INPUT"le joueur 1: ";E
130 INPUT"le joueur 2: ";F
140 POKE &BE0F,E: POKE &BE14,F
150 CALL &4005

```

**AMSTRAD****OPERATION WOLF***...OPERATION WOLF...GANG AMADEUS MOZART*

```

1 REM Énergie et munitions illimitées
2 REM pour OPERATION WOLF version cassette
3 REM de Patrick FUNARO
10 DATA 243,33,27,128,17,0,128,1,78,1
20 DATA 125,237,79,237,95,174,235,174,235,119
30 DATA 35,19,11,120,177,32,242,175,237,79
40 DATA 33,44,128,17,44,136,1,61,1,237
50 DATA 176,33,50,160,34,81,136,195,44,136
60 DATA 62,60,50,166,39,62,52,50,129,44
70 DATA 62,61,50,54,37,62,53,50,160,44
80 DATA 62,53,50,210,44,62,58,50,123,37
90 DATA 62,40,50,19,107,195,14,108
100 MODE 1: FOR A=&A000 TO &A057: READ B
110 C=C+B: POKE A,B: NEXT A
120 IF C<>7931 THEN PRINT "Erreur !!!": END
130 POKE &A033,0: POKE &A038,0: POKE &A03D,&A7
140 POKE &A042,0: POKE &A047,0: POKE &A04C,0
150 POKE &A051,&18
160 INPUT "Insérez la cassette <RETURN>";OK$
170 CALL &BD37: MODE 1: MEMORY &3FFF
180 LOAD "!";&8000: CALL &A000

```

**MSX****ADDICTABALL***...ça casse pas des briques.*

```

1 REM Donne la possibilité de choisir le nombre
2 REM de vies, le niveau, l'immunité et le point
3 REM de départ dans le niveau pour ADDICTABALL
10 DATA 210,92,146,67,9,55,27,171,67,5
20 DATA 55,34,171,38,8,188,67,5,11,34
30 DATA 124,40,21,257,67,165,55,33,171,206
40 CLS: KEY OFF: SCREEN 0: COLOR 15,1,1
50 C=0: FOR A= 35810! TO 35839!: READ B: C=C+B
60 POKE A,B-5: NEXT
70 IF C<>2599 THEN PRINT "Erreur data !": END
80 INPUT "Nombre de vies (1-99) ";A: POKE 35814!,A
90 INPUT "Niveau (1-6) ";A: POKE 35819!,A
100 INPUT "Distance parcourue (0-140) ";A
110 POKE 35835!,160-A
120 INPUT "Insérer la cassette et tapez <RETURN>";OK$
130 BLOAD"cas": POKE 35865!,226: POKE 35866!,139
140 DEFUSR=35840!: A=USR(0)

```

**SPECTRUM 48K****CYBERNOID II**

```

1 REM Vies infinies
2 REM pour CYBERNOID II (48K)
10 DATA 38,196,103,39,203,102
20 DATA 200,173,102,156,55
30 DATA 138,124,55,245,121
40 DATA 55,107,146,251,200
50 DATA 55,12,146,200,5,104
60 DATA 132,77,77,61,61
70 CLEAR 24999
80 FOR A=25270 TO 25300
90 READ B: POKE A,B-5: NEXT A
100 LOAD "CODE: RANDOMIZE USR 25270

```

**AMSTRAD****MICKEY MOUSE***AU BONHEUR DES DAMES...des petites oreilles et une grande queue.*

```

1 REM Eau et vies infinies pour MICKEY MOUSE
2 REM version Cassette de Patrick FUNARO
10 DATA 62,255,205,107,188,6,0,17,0,128,205,119
20 DATA 188,235,205,131,188,205,122,188,33,137,1,17
30 DATA 2,160,1,15,0,237,176,62,201,50,17,160
40 DATA 33,14,192,34,0,160,205,0,160,33,168,1
50 DATA 17,2,160,1,15,0,237,176,62,107,50,1
60 DATA 160,205,0,160,62,195,33,78,191,50,30,2
70 DATA 34,31,2,195,194,1,245,62,61,50,249,100
80 DATA 62,61,50,235,83,229,62,205,33,0,33,50
90 DATA 30,2,34,31,2,50,78,30,34,79,30,241
100 DATA 225,195,78,30
110 FOR A=48896 TO 49007:READ B: POKE A,B: C=C+B
120 NEXT A: IF C<>10513 THEN PRINT "Erreur !!!": END
130 POKE &BF50,0: POKE &BF55,0
140 INPUT "Insérez la cassette + <RETURN> ";OK$
150 CALL &BF00

```



## AMSTRAD

10 REM Energie infinies Version Disk de S.L

20 MODE 2

30 LOCATE 1,1:INPUT "BATMAN part 1 (1) ou BATMAN part 2 (2) : ";J

40 FOR I=&A000 TO &A200:READ AS:POKE I,VAL("&"+AS):NEXT

50 DATA C3,06,A0,C3,61,A0,01,7E,FA,3E,01,ED,79,F3,21,00,C0

60 DATA 16,05,1E,04,06,40,CD,BC,A0,21,00,01,16,07,1E,14

70 DATA 06,92,CD,BC,A0,21,00,C0,16,0D,1E,16,06,1E,CD,BC

80 DATA A0,01,7E,FA,AF,ED,79,21,46,A0,11,40,00,01,1B,00

90 DATA ED,B0,C3,40,00,F3,31,00,F8,21,00,C0,11,30,92,01

100 DATA 00,20,ED,B0,21,94,70,36,00,23,23,36,00,C3,30,6A

110 DATA F3,01,7E,FA,3E,01,ED,79,21,00,C0,16,0F,1E,04,06

120 DATA 40,CD,BC,A0,21,00,01,16,11,1E,14,06,91,CD,BC,A0

130 DATA 21,00,C0,16,17,1E,15,06,20,CD,BC,A0,01,7E,FA,AF

140 DATA ED,79,21,A1,A0,11,40,00,01,1B,00,ED,B0,C3,40,00

150 DATA F3,31,00,F8,21,00,C0,11,FD,91,01,00,20,ED,B0,21

160 DATA BB,72,36,00,23,23,36,00,C3,FD,69,3E,19,93,B8,38

170 DATA 07,7B,80,3D,4F,C3,E2,A0,0E,18,C5,F5,E5,D5,CD,E2

180 DATA A0,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,7C,83,67,1E,01,14,18

190 DATA DA,3E,4C,32,DD,A1,3E,06,32,E2,A1,79,1D,93,32,8A

200 DATA A1,7B,32,75,A1,1E,23,4B,C3,FD,A0,59,7A,32,D6,A1

210 DATA 32,DF,A1,22,2B,A1,7B,32,E1,A1,79,32,E3,A1,11,D9

220 DATA A1,CD,45,A1,3A,F8,A1,B7,20,F4,11,D3,A1,CD,2F,A1

230 DATA 11,D9,A1,CD,45,A1,11,DC,A1,21,00,C0,18,1E,CD,40

240 DATA A1,11,D7,A1,CD,45,A1,21,F8,A1,CB,6E,28,F3,C9,01

250 DATA CD,A1,18,0B,01,B5,A1,21,F8,A1,18,03,01,7E,A1,ED

260 DATA 43,77,A1,1A,47,C5,13,1A,01,7E,FB,F5,ED,78,87,30

270 DATA FB,FA,5D,A1,F1,0C,ED,79,06,08,10,FE,C1,10,E6,01

280 DATA 7E,FB,11,00,00,C3,B5,A1,0C,ED,78,0D,1B,ED,78,F2

290 DATA 7E,A1,7A,B3,C2,79,A1,11,00,18,0C,ED,78,77,0D,23

300 DATA 1B,7A,B3,CA,A8,A1,ED,78,F2,97,A1,E6,20,C2,8B,A1

310 DATA C3,B2,A1,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,A8,A1,E6,20,C2,A4

320 DATA A1,21,F8,A1,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,77,0D,23

330 DATA 3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,ED,78,F2,CD

340 DATA A1,C9,03,0F,00,05,01,08,02,4A,00,09,4C,00,05,00

350 DATA 23,06,23,2A,FF,00,0F,18,06,00,00,00,00,00,00

360 DATA 00,00,00,00,00,00,00,15,20,05,00,00,00,45,02,00,00

370 FOR I=0 TO 15:INK I,0:NEXT

380 IF J=1 THEN CALL &A000 ELSE CALL &A003

## BATMAN contre le Jocker

Au début du jeu, vous vous trouverez dans le park où il vous faut trouver :

- le pied de biche
- le boomerang dont vous pouvez vous servir en tant qu'arme
- l'ampoule.

Ensuite vous aurez à trouver la porte, qui se trouve dans l'écran noir, utiliser alors : l'ampoule pour pouvoir vous éclairer puis le pied de biche pour ouvrir la porte. Ramasser alors la torche électrique, puis descendez à l'aide de l'échelle; utiliser la torche pour vous éclairer. Vous vous trouvez à présent dans les égouts où il vous faudra trouver :

- le masque à gaz : contre la "mauvaise fumée"
- la carotte : nourriture
- le dentier : à l'aide duquel vous pourrez manger
- les menottes : pour l'arrestation de jocker
- le polsion : nourriture
- le sac d'or : pour jouer à jackpot à la foire
- la pince : pour éteindre la mèche des bombes.

Après avoir éteint toutes les bombes, il y en a 10 en tout, prenez la sortie du train fantôme.

Maintenant, vous êtes à la foire, il vous faudra trouver :

- appareil photos :
- revolver : pour le stand de tir des canards
- balles : vont avec le revolver
- paire de lunettes : pour pouvoir voir dans le palais du rire
- le roti : nourriture
- la statue de l'éléphant blanc
- harmonica
- le poignard : pour délivrer Robin.

Après vous être amusé avec les jackpots où vous avez gagné des balles et le stand de tir, aller dans le palais du rire, il y a une bouche dessinée sur la porte, et cherchez le JOCKER. Lorsque vous le rencontrez lui donner un coup de poing puis immédiatement, jouez lui un petit air d'harmonica puis lui mettre les menottes (lorsqu'il tend les bras vers vous). Il vous donne alors une carte à jouer. Retourner dans les égouts puis aller dans la pièce où se trouvent les oreilles de Robin et se placer devant le portrait du jocker. Utilisez alors la carte qu'il vous a offert. Une porte apparaît, entrez puis trouvez la sortie. Vous êtes au pied des montagnes et pratiquement à la fin de votre mission. Montez jusqu'en haut à l'aide de l'échelle puis allez à gauche. Votre compagnon Robin est là, ficellé. Utilisez alors le poignard.

Chaque clown tué vous laissera une sucette. Les oreilles et l'appareil photos, ne servent à rien ainsi que la statuette de l'éléphant blanc (KICHOU Rodolphe)

## COMMODORE

1 REM Vies infinies pour BATMAN

2 REM (Nouvelle version)

3 REM sur COMMODORE

10 PRINT CHR\$(147);FOR I=364 TO 400

20 READ B:POKE I,A-5:NEXT

30 INPUT "1ère ou 2ème partie (1/2)";A

40 IF A=2 THEN POKE 394,210

50 IF A=2 THEN POKE 295,126

60 SYS 364

70 DATA 174,133,138,162,37,91,250

80 DATA 174,37,146,89,8,174

90 DATA 139,146,90,8,174,6,146,91

100 DATA 8,101,77,82,85

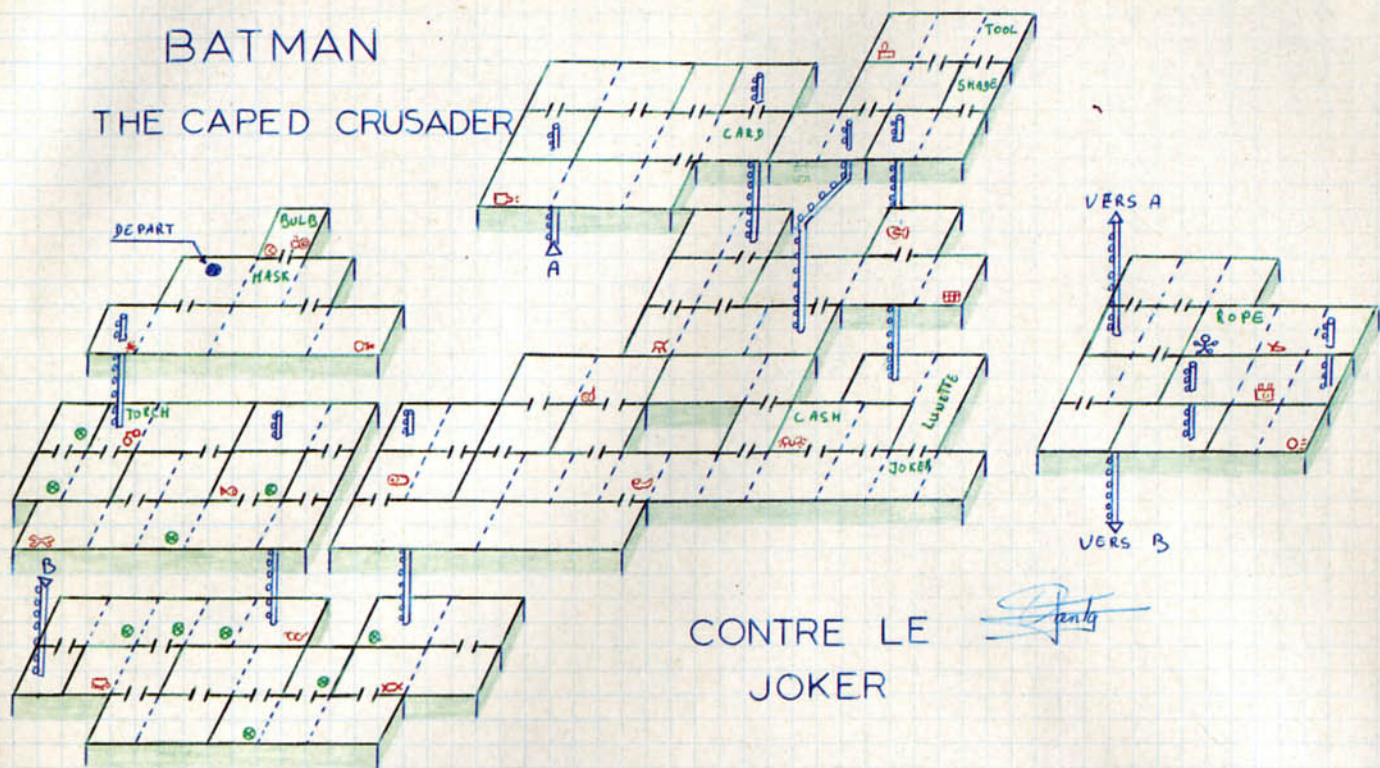
110 DATA 77,174,186,146,164,130

120 DATA 109,178,37,213,101

## BATMAN contre le Pingouin (pour tous standards)

Allez chercher le LOCK PICK, et utilisez le dans la salle LOCK PICK. Puis se munir du DART, du ROPE, et du GAME DISC. Se diriger vers la salle ROPE, et utiliser le ROPE. Monter et utiliser le DART pour obtenir un passe pour ouvrir la porte A. Munissez vous de la TORCHE avant de rentrer dans la salle A. Ensuite dirigez vous vers la salle de l'ordinateur puis utilisez le GAME DISC pour détruire l'ordinateur... (NON !!!! pas le votre ...héhéhé.) Et là vous aurez gagné (José DANTAS).

# BATMAN THE CAPED CRUSADER

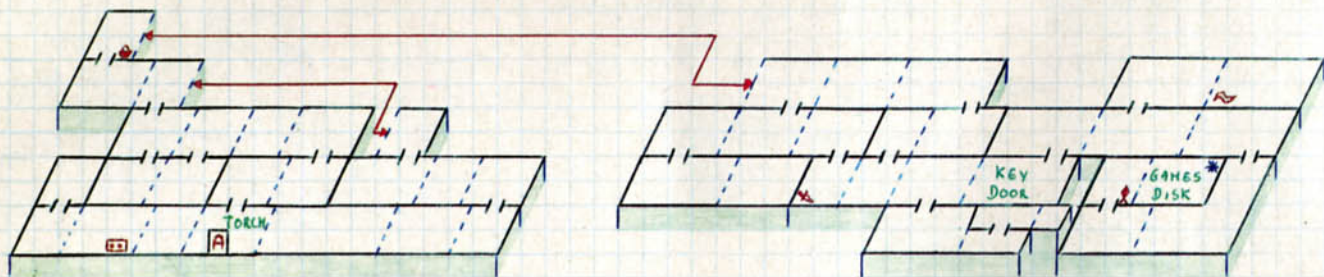


## CONTRE LE JOKER

*Danta*

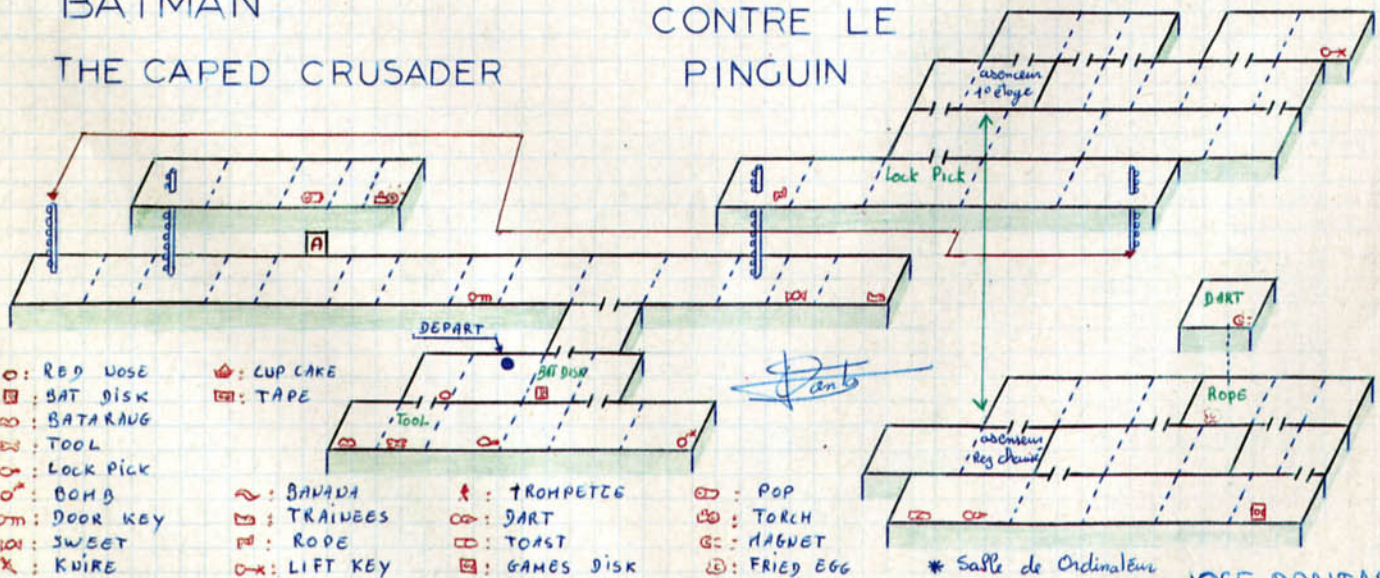
- |              |           |               |             |                      |            |
|--------------|-----------|---------------|-------------|----------------------|------------|
| ☐: MILK      | ☐: CASH   | ☐: CARROT     | ☐: EARS     | ☐: BOMB A NEUTRALISE | ☐: KNIFE   |
| ☐: TOY       | ☐: CARD   | ☐: TEETH      | *: BATARANG | ☐: CAHARA            | ☐: COCONUT |
| ☐: CHICKEN   | ☐: CLOG   | ☐: SHADES     | ☐: BULB     | ☐: MASK              | ☐: ROBINE  |
| ☐: MARHONIKA | ☐: COKE   | ☐: FISH       | ☐: MASK     | ☐: TORCH             |            |
| ☐: TOOL      | ☐: TISSUE | ☐: WIRECUTTER |             |                      |            |

JOSE DANTAS



# BATMAN THE CAPED CRUSADER

## CONTRE LE PINGUIN



- |              |             |             |               |              |
|--------------|-------------|-------------|---------------|--------------|
| ☐: RED NOSE  | ☐: CUP CAKE | ☐: BANADI   | ☐: TROMPETTE  | ☐: POP       |
| ☐: BAT DISK  | ☐: TAPE     | ☐: TRAINES  | ☐: DART       | ☐: TORCH     |
| ☐: BATARANG  |             | ☐: ROPE     | ☐: TOAST      | ☐: MAGNET    |
| ☐: TOOL      |             | ☐: LIFT KEY | ☐: GAMES DISK | ☐: FRIED EGG |
| ☐: LOCK PICK |             |             |               |              |
| ☐: BOMB      |             |             |               |              |
| ☐: DOOR KEY  |             |             |               |              |
| ☐: SWEET     |             |             |               |              |
| ☐: KNIFE     |             |             |               |              |

\* Salle de Ordinateur

JOSE DANTAS

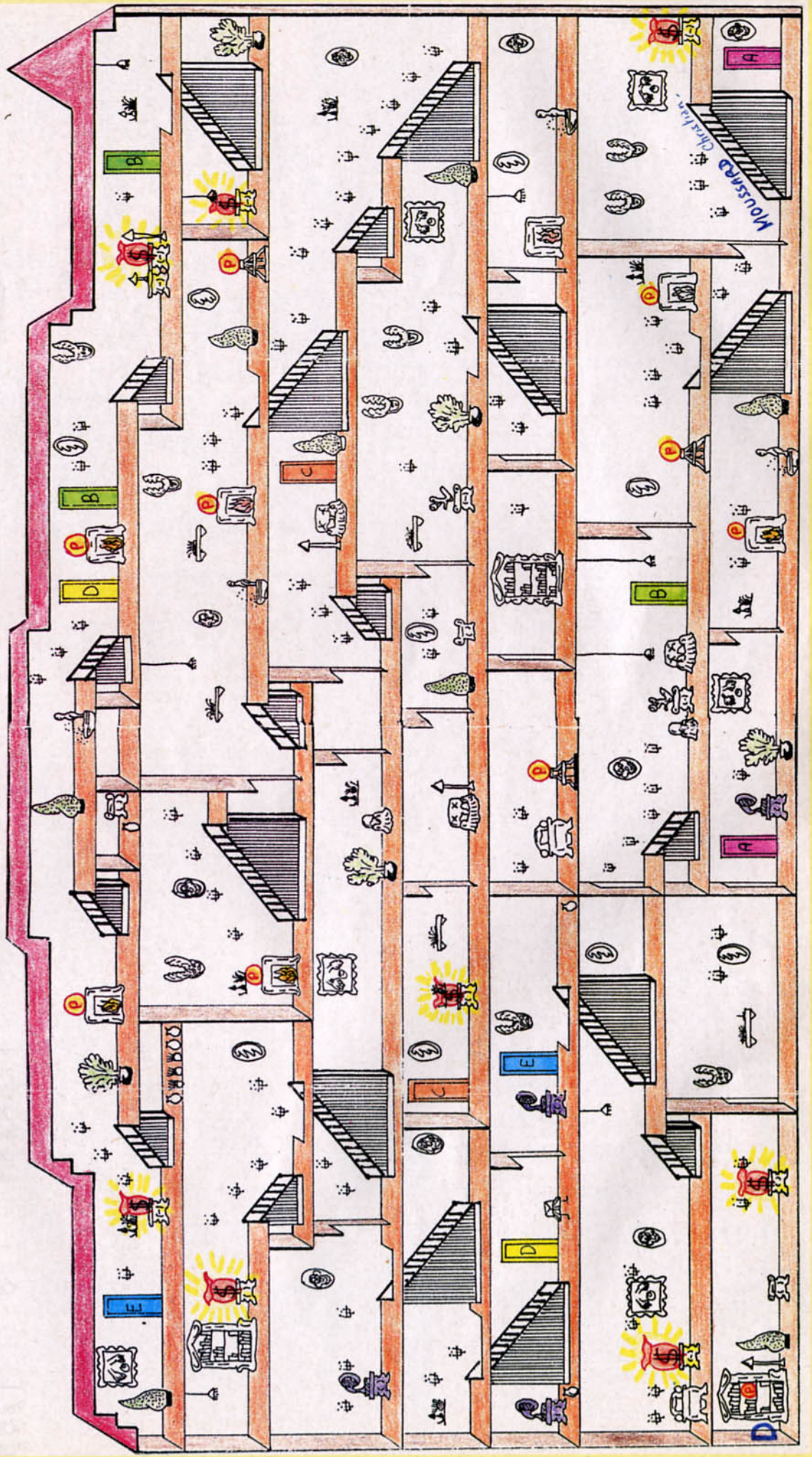
# PINK PANTHER

Comme vous pouvez le voir il est très précis, cela est dû au Multiface 2. Et, oui !!! Il m'a fallu sortir 24 écrans, les reporter sur un logiciel de dessin, puis les imprimer. Mais, je n'allais pas en rester là, alors j'ai décalqué le plan entier pour donner ce résultat. (avouez que c'est astucieux !!) Bon, passons aux choses sérieuses, ou plutôt à ce qui nous concerne. Dans le plan nous voyons apparaître sur chaque porte des lettres (A,B,C,D,E) ceci veut dire que lorsque vous emprunterez la porte A ou B ou C vous vous retrouvez à l'autre porte ayant la même lettre. Il y a aussi les sacs d'or qui sont à prendre pour réussir partie, mais il faut aussi prendre les pièces d'or qui ne rapportent pas beaucoup mais c'est toujours ça de gagné. Quelques petits conseils :

- Attention aux PHONOGRAPHES (ils font perdre la partie)

- Attention au COMMISSAIRE qui essaie de vous arrêter, pour l'éviter il ne faut pas rester toujours à la même place trop longtemps. (Christian MOUSSARD)

 = sac d'or  
 = pièce  
 = porte  
 = Phonographe  
 = Départ.





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

## A320

Pour les lecteurs qui ont des problèmes de code, en voici la liste:

Vol	Code d'accès de la salle privée et de l'ascenseur	Chanel
204	5067	1
320	1164	2
404	4752	3
328	3289	4
421	3771	5
944	7007	6
959	1357	7
747	6470	8

Il n'y en a que huit, donc en trouvant le code d'accès, vous trouverez le vol et le CH. Pour ceux qui sont allés au bureau de la compagnie retournez au restaurant, la serveuse vous donnera votre portefeuille, et vous y trouverez une inscription sur la table: New York FM 1295, qui vous servira dans le cockpit pour régler la fréquence radio pour recevoir un message. (Pascal GEROT)

## BLAGGER

Pour accéder à l'un des 21 tableaux, il suffit d'attendre que le tableau désiré apparaisse à l'écran et d'appuyer sur les touches 'ALIGAT' puis sur le bouton de tir. (Martin EDDY)

## MARAUDER

Pour avoir autant de vies et de bombes que l'on veut, il suffit d'avoir beaucoup de patience. Dès que vous commencez le jeu, on remarque 2 capsules qui clignotent à droite et à gauche. Tirer dans la capsule de droite, lorsqu'elle est bleu clair, faire pareil pour celle de gauche, faire encore pareil pour celle qui est située un peu plus haut. Laisser vous tuer tout de suite après. Continuer ces mêmes opérations jusqu'au nombre de

vies désirées. Pour avoir des bombes, il vous suffit de répéter cette opération en sachant que la couleur est alors rouge. C'est éternel, mais quel plaisir de détruire les ennemis à coup de bombes!!! (Sébastien TRAN)

## PSYCHO PIGS

Pour avoir des vies infinies, rechercher à partir d'un éditeur de secteur les octets suivants : 21 78 26 22 95 26 3E 03 et les remplacer par : 21 78 26 22 95 26 3E 2D. (Diégo PRADOS)

## VENOM STRICKES BACK

Pour éviter de se faire détruire par le missile, il suffit dans le 'menu' de mettre l'option 'P' et de taper 'MAYHEM' et la touche 'ENTER' et on commence la partie! Quand vous arrivez à la première porte, il faut aller tout droit : Il ya 4 'ascenseurs'. Prendre le premier. Monter et après manette vers le bas et voilà... Quand on arrive 4 portes plus loin de l'endroit où l'on apparaît après l'ascenseur, mettre le 'penetrator' et prendre les 2 masques ensemble, le 'penetrator' sera remplacé par le 'jackrabbit'. Vous pouvez voir que le 'penetrator' marche encore et en plus on peut voler, alors... (Sébastien LE QUER)

## GARFIELD

Pour avoir les vies infinies: POKE 7932,0:POKE 7933,0 POKE 7808,0:POKE 7809,0

## STRYFE

Pour avoir l'énergie infinie: POKE &9E44,&C9 POKE &9E74,&C9 POKE &6FE8,&FF POKE &6EF9,&FF POKE &6FEF,&FF POKE &6FF0,&FF

## VINDICATOR

Pour avoir les vies infinies: POKE &8BD9,0 POKE &1D21,0 POKE &12F9,0  
Pour avoir l'immunité: POKE &5B4,0 POKE &269E,&3A POKE &182F,&C9

## THUNDERCATS

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

## PC

## CALIFORNIA GAMES

Voici un truc pour avoir un maximum de points au surfing, le but n'est pas de faire le plus de sauts possible, il suffit de faire un tour complet sur l'eau en laissant la touche de gauche appuyée. Il faut essayer de passer sous la vague et d'en ressortir en faisant attention aux chutes qui sont fatales pour la note. (Alain THIEBOT)

## ORIC

Pour avoir des vies infinies: DOKE# 7839,#EAEA POKE #783B,#234. (Georges TUPINIER)

## SUPER JEEP

Petit truc rapide pour une infinité de vies: (à taper sur 1 ligne) 545 GOSUB 540 : V=VAL(JP\$):V=V-0 : JP\$=STR\$(V) : JP\$=MID\$(JP\$,2). (Sébastien DEBUIRE)

## MSX

## AVENGER

Pour avoir des vies infinies: POKE &H8E20,0  
Pour avoir de l'énergie infinie: POKE &HCB42

## FLASH GORDON

Pour la première partie: -Balles infinies: POKE &H587,0 POKE &H5AC,201  
-Temps infini: POKE &HA3C,201  
Pour la deuxième partie: -Invulnérabilité : POKE &H170,&H18

POKE &H1AE,201  
-Temps infini: POKE &H31C,201  
Pour la troisième partie: -Invulnérabilité : POKE &H444,0 POKE &HA36,0 POKE &HA37,0 POKE &HA38,0 POKE &HB1,0:POKE &HB2,0 POKE &HB3,0  
-Temps infini: POKE &H6F3,0 POKE &H6F4,195

## COMMODORE

## REPTON

Voici les mots de passe :  
A : PRELUDE 89529  
B : CITADEL 86102  
C : MORNING 81761  
D : ARKWARD 00344  
E : FRITTER 40467  
F : LAWLESS 13567  
A : TOCCATA 40126  
B : UPSTART68778  
C : OCTAGON 41507  
D : RESERVE 78612  
E : REVENUE 26429  
F : CHAOTIC 85055  
A : PHOENIX 06663  
B : CONTEST 81854  
C : FINALE 30108  
D : STUDENT 67407  
E : AVERAGE 40674  
F : ENLIVEN 77684  
(Emmanuel LEAMIRE)

## FIFTH QUADRANT

Pour avoir de l'énergie infinie: POKE 14372,173 POKE 14520,173 POKE 5430,173

## PREDATOR

Pour avoir des vies infinies: POKE 5672,165 POKE 5643,165  
Pour avoir du temps infini: POKE 7178,165  
Exécution : SYS 1536

## SLAP FIGHT

Pour avoir les vies infinies: POKE 10239,44

## WHO DARES WINS II

Pour être invulnérable : POKE 18105,234 POKE 18106,234

## ATARI

### D.T. OLYMPIC CHALLENGE

Wouaaahhhhou!!!! Y parait que si tu tapes le mot 'HING-SEN-J', (le '-' est à faire avec le pavé numérique), pendant la présentation, t'as le droit de choisir ton épreuve, à partir des touches de fonctions.

### EXOLON

Pour être invulnérable, il suffit d'appuyer sur les touches 'ZERTYUIO' (Frédéric PERSONNAZ)

### NIGHT HUNTER

Et les mecs, enfin des codes de folies, pour ce super jeu. Pour accéder aux niveaux : - 11 : OCH; - 16 : CHA; - 21 : PAR; - 26 : VHE. (Dominique)

### ROAD RUNNER

Notre poke GILLUS, que vous réclamez tous, a été détenu toute la semaine sur le stand JOYSTICK Hebdo au 4ème festival des jeux de Cannes. Il a signé 619 autographes et dédié 350 photos; Y a même un fan qui l'a surnommé MARGARETH (PATCHEUR...WARFF). Il a quand même eu le temps de vous concocter ce truc...et qu'est ce qu'on dit? BIP BIP BIP...HOURA! Pour avoir des vies infinies sur ROAD RUNNER, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 53 6C 00 14 6B 2A 30 3A et les remplacer par : 60 04 00 47 49 4C 30 3A. Ce patche était nécessaire car l'utilisation de la grotte SHORT-CUT vous obligeait à repasser par la présentation et le tableau des high-scores a tous les coups, ce qui devenait vite lourd... (GILLUS)

### STREET FIGHTER

Pour perdre tous les combats, il suffit de taper pendant la présentation le mot 'STREET-CHEAT', et maintenant appuyez sur la touche 'UNDO' pendant un combat... Comment ça???? Notre truc il est nul!!! Et les mecs faut quand même pas charrier, on peut pas gagner à

tous les coups. Et m....! Le patron nous a promis des vacances prolongées si on ne trouvait pas un truc pour gagner (encore un lecteur qui s'est plaint). Après quatre nuits blanches, nous avons enfin trouvé que si l'on appuyait sur la touche 'HELP' au lieu de la touche 'UNDO', on gagne automatiquement le combat. (ouf!!! Pas de vacances prolongées).

### VETERAN

Encore un de ces trucs hyper compliqués! Il faut que tu appuies sur la touche 'HELP' pour passer au stage suivant. J'espère que vous m'avez suivi, car je sais que c'était très très dur.

### WARLOCK QUEST

Pour rendre les monstres inoffensifs, il faut rechercher dans le fichier 'PROGAME.JEU' les octets suivants : FF DC 4E 75 4A 39 et les remplacer 4A 39 par 4E 75 FF EF 81 09 81 09 26 7C et remplacer 26 FC par 4E 75 Pour avoir une puissance 'POWER' constante, il suffit de rechercher les octets suivants (toujours dans le fichier 'PROGAME.JEU' : FF 50 4E 75 4A 79 et de remplacer 4A 79 par 4E 75 (Frédéric PAUCHET)

## Ooops

### TECHNOCOP

Un petit ooooooohss qui n'en est pas un : Le patche de GILLUS marchait bien mais quand vous touchiez le bandit avec votre corps, il réapparaissait !!!! BUG !!! Pour remédier à ceci, chercher les octets : 4E 71 6E 00 00 38 et les remplacer par : 92 40 6E 00 00 38. Je rappelle que cette recherche est pour ceux qui avait eu le problème car sinon, ceux qui n'avait pas fait la bidouille n'y verront que du feu... (GILLUS l'étourdit)

### VIRUS

Y en a qui savent pas s'exprimer ou quoi??? Il faut appuyer sur la touche 'ENTER' puis la touche 'P', ce qui enclanche une pause. Et maintenant, il faut appuyer sur l'une des touches :

-D' autopilotage  
-F rechargement carburant  
-L' Pour vies et missiles supplémentaires.  
Et maintenant, il faut appuyer sur 'O' pour retirer la pause, et reprendre le jeu avec les options désirées.

## SPECTRUM

### LAST NINJA II

Pour casser la gueule, un peu plus rapidement à un mec, il suffit d'appuyer sur la touche 'H' pendant la baston, et l'énergie de votre adversaire baissera un peu plus rapidement.

### TARGET RENEGADE

Pour charger le jeu taper: LOAD"" : REM TARGET RENEGADE, et vous retrouverez toute l'énergie dont vous avez besoin à chaque passage de tableau.

### ANTIRIAD

Pour avoir:  
-Vies infinies:  
POKE 23309,201  
POKE 54528,24  
-L'énergie infinie  
POKE 54528,24  
POKE 54639,1

### BOBBY BEARING

Pour avoir le temps infini:  
POKE 29688,175

### BREAKTHRU

Pour avoir les vies infinies:  
POKE 47372,0

## AMIGA

### LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS

Voici la solution de la première marche; La Marche Des Mille Verts: Ne pas attaquer ses habitants, ne pas charmer quelqu'un du sexe opposé, quand vous arrivez sur la plage, cliquez sur la forêt vous vous retrouverez sur la carte (vous êtes le point rouge), cliquez en bas à

gauche de l'écran, une image apparaît avec 2 habitants, prendre le seul chemin possible et à l'image suivante vous trouverez 2 habitants et un vieux bois, il faut aller à droite. Image suivante, un seul chemin possible avec un vieux bois. Image suivante, vous trouvez deux ondines (ne pas les charmer), aller à droite le plus possible. Image suivante, un seul passage avec les deux ondines. Image suivante, un vieux bois, aller à gauche. Image suivante, un seul passage par dessus la hutte. Image suivante, 2 habitants, aller à droite. Image suivante, cliquez à gauche de la vignette et du vieux bois. Dans l'image ou il y a un enfant, cliquez au pied de l'arbre pour prendre le champignon, PELISSE parle à l'enfant et vous choisissez la deuxième réponse "soit, chois", il répond "merci pour le champignon, suis moi". Il y a une seule sortie à la vignette, suivez les instructions du petit, sauf quand il vous dira d'aller entre les deux arbres où vous prendrez à gauche. BODIAS présent, parlez lui: 1 réponse; 2 réponse; 2 réponse; ensuite cliquez n'importe où et vous revenez sur la plage. Cliquez sur le balant (l'animal dans l'eau), on sort du pays des Mille Verts. Pour la suite, allez aux lèvres de sable ... (Lorenzo MAZZUCCO)

### ADDICTABALL

Pour avoir plein de bidouilles, prendre un éditeur de mémoire (ex: monitor-c) et charger le fichier principal en 30000. Taper : L nomfichier 30000 (nomfichier= nom du fichier principal). Pour avoir des vies infinies : mettre 0000 à l'adresse 3493c. Pour choisir son niveau (de 1 à 6) : mettre 0000 (niveau 1) jusqu'à 0005 (niveau 6) à l'adresse 319a2 pour le joueur 1 et mettre la valeur du tableau voulu comme ci dessus en 319aa pour le joueur 2. Pour des lazars infinis : mettre la valeur 0000 en 30daa Pour avoir du fuel infini: mettre 0000 en 33036. Maintenant sauver le tout en faisant : S nomfichier (le même) 30000 35ba8. Voilà !! bon jeu... (Pierre BOUTAVANT)

# 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.

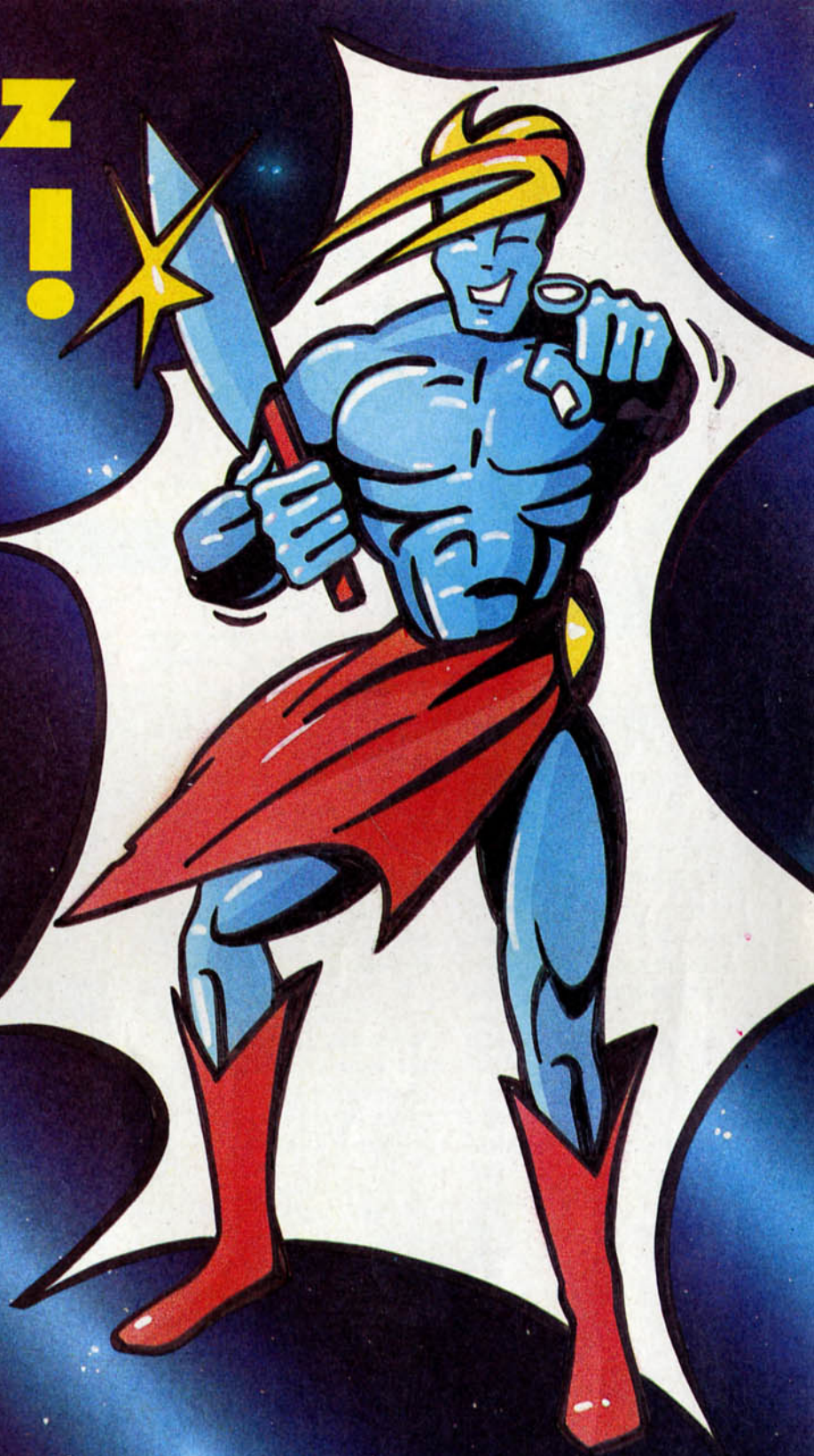
La MULTIFACE ou POWER CARTRIDGE est un des périphériques qui se branche simplement sur votre ordinateur et qui vous permet, entre autres, la sauvegarde de vos parties en cours et de pouvoir placer vos POKES de vies infinies sans problème. (Elle existe sur ST, CPC, SPECTRUM, COMMODORE, et bientôt sur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

## BULLETIN D'ABONNEMENT

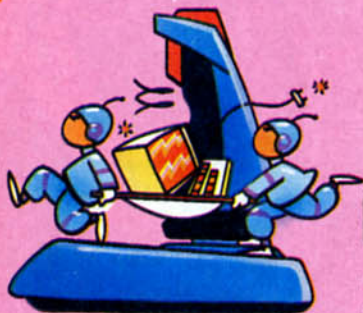
à retourner sous enveloppe affranchie avec le règlement par chèque ou CCP à  
**JOYSTICK Hebdo** Service abonnement, 177, rue St-Honoré - 75001 PARIS

**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 .....



# 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

### BUBBLE BOBBLE

Cédric. Q.10559  
Comment faut-il faire pour tuer le gros monstre de la deuxième partie ? Au secours!!!

### THE GOONIES

Cédric. Q.10560  
Comment faut-il faire pour passer le 7ème niveau ? A l'aide!!!

### A320

Rodolphe. Q.10561  
Au début tout va bien, j'atterris, et là plus rien. Pas de message, je craque!

### EXOLON

Un lecteur. Q.10562  
J'aimerais savoir comment l'on peut faire pour détruire l'espèce de double canon qui me tue tout le temps à la zone 6.

### LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE

James. Q.10563  
Dans la tour, après avoir tué l'araignée, je n'arrive pas à ouvrir la trappe. Comment faire ?

### LE PASSAGER DU TEMPS

Stéphane. Q.10564  
Je voudrais savoir quel est l'auteur du livre qu'il faut prendre dans la bibliothèque.

### TAUCETI II

Stéphane. Q.10565  
Je ne sais pas comment rejoindre les villes les plus proches de REEMA (CENTRALIS et HAME). Je prends pourtant les directions indiquées par la carte.

### MEURTRES A VENISE

Un lecteur. Q.10566  
Quel est le code pour pouvoir entrer dans le chantier après avoir introduit la carte magnétique ?

### THE LAST NINJA

Pierre. Q.10567  
Comment fait-on pour franchir le premier niveau, avant que je commence à désespérer ?

### L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD

Vampire. Q.10568  
J'arrive à trouver 2 maxxon, 4 crooli vareux, 4 crooli ulvé, un migrax. Comment trouver d'autres personnages à partir de ceux-ci ?

### PROHIBITION

Stéphane. Q.10569  
Je ne peux pas toucher l'homme qui se trouve à droite du décors. Est-ce normal ? Comment y remédier ?

### ANIMATIX

Un lecteur. Q.10571  
Je ne sais pas bien l'utiliser, comment enregistrer ? Comment relire ? Comment faire du dessin animé ? Comment l'utiliser dans nos propres programmes ?

### LIVINGSTONE

L'inconnu. Q.10572  
Je voudrais savoir comment fait-on pour arriver à la fin ? Car même avec les vies infinies je n'y arrive pas ! (ATARI ST)

### CENTRAL PARK

Matthieu. Q.10573  
Etant possesseur d'un Amstrad cpc, je n'arrive pas à passer le premier tableau, aidez moi.

### VERA CRUZ

Franck. Q.10574  
A part Eva Delarue, Debroche Hubert, Nadine Lafeuille, Ziegler Phillibert, Aboulah Rocine et la concierge, quels sont les examens que je peux faire ?

### L'AFFAIRE SYDNEY

Franck. Q.10575  
Quelles sont les GIE, BDRJ, CRRJ, PREF, PRIS et CIAT que je peux interroger avec le réseau de diamants ?

### LES RIPOUX

Un lecteur. Q.10576  
Comment dialoguer avec les personnes et son chef ?

### R-TYPE

Sébastien. Q.10577  
Comment fait-on pour passer le niveau 4, merci de me répondre vite, je vais mourir !

### L'AIGLE D'OR

Un lecteur. Q.10570  
A quoi servent les parchemins ? Que veulent-ils dire ?

### DRAGON NINJA

Maf. Q.10578  
Comment peut-on passer le 2ème niveau sans perdre de vie, le temps me manque.

### L'ILE

Pascal. Q.10579  
Comment obtenir des informations auprès des femmes dans la hutte ? Comment prendre la pelle près du forgeron ? Où se trouve le cristal ? Comment faire pour monter dans la barque ?

### JEWELS OF BABYLONE

Cyrille. Q.10580  
Je n'arrive pas à sortir du petit bateau à rames, aidez-moi !

### ARKANOID

Pierre. Q.10581  
Je voudrais les vies infinies pour ce jeu, parce-que je ne m'en sors pas. Toute aide serait la bienvenue.

**JOYSTICK  
SECOURS**

177, rue St-Honoré  
75001 PARIS

**WORLD GAMES**

Microkid. Q.10582  
Comment jouer au caber toss et au bull riding?

**SORCERY +**

Microkid. Q.10583  
Que faut-il faire au 2ème tableau?

**K2000**

Un lecteur. Q.10584  
Comment trouver la bombe au banquet dans ce jeu?

**BATMAN**

Un lecteur. Q.10585  
Comment revenir ou rejouer après avoir pris la ceinture qui permet de voler plus longtemps?

**PHARAON**

Jean-Michel. Q.10592  
Comment faire pour pénétrer dans la pyramide?

**CODENAME MAT**

Un lecteur. Q.10586  
Que faut-il faire dans ce jeu?

**RAMBO III**

Sly II. Q.10587  
Je ne trouve que le premier bâtiment. Où sont les gants pour passer la porte métallique? Comment trouver le 2ème et le 3ème bâtiment? Arnaud, peux-tu me donner une plus large explication que celle du N°14. Je remercie d'avance mon sauveur. Toutes les réponses sont les bienvenues. Help.

**L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD**

Sébastien & David. Q.10588  
Comment faire pour trouver les cinq clones, quelle questions faut-il poser? Que veut dire, par exemple, "rendez-vous heure: 75". Merci. (ATARI ST)

**SORCERY**

François. Q.10590  
Je n'arrive pas à délivrer le sorcier "in the strongroom" et le sorcier "in the tunnel". Pourriez-vous m'indiquer les objets à prendre? Merci.

**TOTAL ECLYPSE**

Jean-Michel. Q.10591  
Comment faire pour abaisser le mur qui monte dans la pièce du pharaon -H 48C là où se trouvent deux escaliers, 1 trésor et un trou.

**EXPLORA**

Arnaud. Q.10596  
En préhistoire, je suis coincé dans la grotte, j'ai l'os, les branches séchées, j'allume bien le feu devant la grotte, j'ai la branche. Mais je ne peux allumer cette dernière, et je tourne en rond dans la grotte.

**DRAGON NINJA**

Un lecteur. Q.10593  
Mon énergie s'épuise au troisième stage, comment faire pour éviter cela? Quelqu'un pourrait-il m'aider?

**MISSION TRES SPECIALE**

Oliver. Q.10594  
Cela fait près de trois mois que je n'arrive pas à trouver la solution de ce jeu. Je n'arrive pas à trouver le code du passage secret, toutes informations ou solutions seraient bienvenues.

**L'ILE**

Christophe. Q.10595  
Pourriez-vous m'indiquer où se trouve le cristal?, ce qu'il faut faire dans le temple, que faire avec la hache? Je désespère, venez vite à mon secours.

**REPONSES****TURBO CUP**

Un lecteur. R.10277  
Pour ne pas faire la qualification il faut appuyer sur ESC avant le départ, on passera alors directement à la course, mais on n'est que le 21ème au départ.

**A320**

Un lecteur. R.10300  
Pour parvenir au cap et à l'altitude indiqués par le premier message radio, il faut que tu commences à choisir le cap. Arrivé au cap, tu montes à l'altitude demandée et surtout il faut savoir jouer du pilotage automatique.

**SORCERY**

Paul & Stéphane. R.10422  
Pour aller dans le souterrain (sous mes quoi?!?), c'est ton habileté au Joystick qui t'aidera: tu le mets au-dessus du trou (alors ca! c'est la meilleure), tu te laisses descendre doucement, sans toucher l'eau, et tu vas à gauche.

**EDEN BLUES**

Paul. R.10426  
Donne des coups de pieds dans la porte dès que la nuit tombe (attends dans une cellule à côté).

**GREAT ESCAPE**

Stéphane. R.10439  
Il faut sortir en 2 fois en coupant les barbelés, tu poses la boussole dehors, tu rentres, tu prends l'uniforme et les papiers puis tu ressors, pose la pince, prends la boussole et c'est gagné.

**CRASH GARRET**

Paul. R.10441  
Il y a deux solutions pour avoir une arme. Chez Sharkey et à Hollywood dans le hangar.

**SRAM**

Joystick. R.10452  
Il y en a qui savent et il y en a qui ne savent pas, telle-est la philosophie de Joystick Secours. Savoir ou ne pas savoir, d'accord, mais ne pas savoir prendre une clef sous le paillason, NON! (ben heu, c'est Michel du N°14) (!!?:NDLR). Bon voilà on s'explique: il faut soulever le paillason et prendre la clef!!, puis il faut ouvrir la porte avec cette clef Nooonn (Siiiiii:NDLR).

**THE LAST NINJA II**

Le justicier. R.10455  
Non! Surtout ne casse rien! Pour descendre, il suffit de te mettre de dos puis te laisser tomber. (devant la grille)

**DUNGEON MASTER**

Frédéric. R.10457  
Il faut rechercher la diamond épée, c'est le plus efficace pour tuer les monstres en pierre.

**R-TYPE**

Un lecteur. R.10460  
Il faut détruire les membres de la chenille puis attendre que la chenille passe au dessus d'une plante. Suivez-la puis elle revient survole, alors placez-vous en haut de l'écran et avancez. Une fois que la chenille commence à rentrer dans la plante

alors vous vous placerez entre les deux bras de la plante pour la détruire avec le bouclier, la chose qui en sortira sera automatiquement détruite.

**BOB MORANE SF**

Un lecteur. R.10453  
Il n'y a rien à faire d'autre. Il faut tuer tous les ennemis jusqu'à la mort de BOB MORANE.

**SIGMA 7**

Marek. R.10475  
Non pas ça! Sygma 7 ne mérite pas ce sort! Pour passer la 3ème étape, il suffit de manger le chocolat... non, c'est une blague. En fait il faut reconstituer le motif qui est apparu dans la 2ème étape: certaines pastilles sont imprenables et forment une figure. Sur le carré, il faudra donc allumer les bonnes pièces (un signal aigu le confirme) et ceci ne sera possible que lorsque elles seront jaunes. Quand toute la figure est reconstituée, on passe à l'étape suivante avec une figure plus complexe.

**SRAM**

Vincent. R.10478  
Pour prendre l'oreille du loup garou, il faut avoir trouvé un couteau, puis lui dire: "T'as de beaux yeux tu sais"; il en meurt" (Attention cela ne marche pas pour tout le monde, j'ai essayé sur l'un des Daniels, et bien, il me la mordu, ben heu, l'oreille bien sur!), et il suffit ensuite de lui couper (l'oreille biensur!).

**SRAM**

Sébastien. R.10492  
Devant le lutin, il faut dire: "Donne potion". Cela ne marche que si vous avez la potion. Pour prendre le gland, dire: "Prend gland". Si ça ne marche pas, ton logiciel a un problème.

**GAUNTLET II**

Joystick. R.10498  
Quoi!! Comment!! il y a encore des lecteurs qui n'ont pas le N° 3 de votre hebdo fétiche! Hé bien oui, toutes les actuces sur GAUNTLET I & II sont regroupées dans un méga dossier que vous trouverez donc dans le troisième numéro. Ah oui, au fait! Vous pouvez commander tous les anciens numéros, cherchez bien, il y a un petit encart à ce sujet.

**ARKANOID**

Joystick. R.10581  
Une fois de plus, nos chère(s) lect(eurs) (trices) (icles!) ne lisent pas TOUS les numéros de ce sublissime hebdo! Oui, tous, mais alors tous les trucs sur Arkanoid I & II sont dans le numéro 1 de l'Hebdo qui déchainna les passions, j'ai nommé pour vous: Joystick Hebdo. Ah oui, au fait, j'allais oublier, vous pouvez commander tous les numéros qui vous manquent pour compléter votre collection. Une petite liste a été prévue à cet effet.



# annonce

## AMIGA

### CONTACT

80 N°2001321  
Echange Apple II + drive + jeux + câbles, pour Amiga 500 ou périphérique externe ... (extension, drive externe...). Echange jeux pour Amiga 500. Faire offre à D.D. 28 Rue Allou. 80450 CAMON.

### VENTE

67 N°2001343  
Vend lecteur 5 1/4 40/80, pistes avec 2ème connecteur : 1300 F, carte extension avec interrupteur pour la déconnecter : 1000 F. Demander DELUMEAU Eric. 18 Rue de Liepvre. 67100 STRASBOURG. Tel.: 88.84.92.17. (après 17h).

75 N°2001287  
Vend Amiga 500 (neuf-garantie) + nombreux jeux + 2 Joys. + livre + 2 souris + perfects. + son digital. + util. Val. : 10000 F. Vd. : 6500 F (à débattre), ou 6000 F ou avec moniteur TV : 8500 F. HAZARD Greg. 15 Rue Lakanal. 75 PARIS. Tel.: 45.31.25.94.

## AMSTRAD

### ACHAT

63 N°2001324  
Débutant sur Amstrad PC. Achète disks 5/4 avec jeux & utilitaires (pas cher). Contacter PRADOS Diego. 21 Rue Colbert. 63000 CLERMONT FERRAND. (Envoyer liste si possible).

### CONTACT

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.

92 N°2001332  
Cherche contact sur 6128, pour échanger des logiciels. Ecrire à DUMESNIL Cyril. 12 Avenue du Gal. de Gaulle. 92360 MEUDON LA FORET. Tel.: 46.30.69.42.

95 N°2001325  
Vend logiciels (Amx Pagemaker). Ou échange contre news. Cherche aussi contacts divers, sérieux et rapide. MORINEAUX Cyril. 23 Rue Napoléon Fauveau. 95170 DEUIL LA BARRE. Tel.: 39.83.18.76.

### ECHANGE

24 N°2001337  
New Club d'échange de jeux CPC. Envoyer la liste de vos jeux + liste des jeux désirés + timbre pour

réponse à BUSSET Yan. (Club). 27 Rue de l'Arsault. 24000 PERIGUEUX.

26 N°2001342  
Echange jeux : Opération Wolf contre Savage et 1943 contre jeux récents. Demander DONGE Nicolas. Tel.: 75.02.79.48. (la semaine).

35 N°2001348  
Echange nombreuses news sur CPC 6128. Envoyez vos listes à GERBER François. 18 Place du Maréchal Juin. 35000 RENNES.

42 N°2001259  
Echange Imprimante (Seiko - HA GP - 500A), contre imprimante Amstrad DMP 2160. Ou la vend 800 Frs. Ecrire à LANDON Franck. 1 Rue M. Gorki. 42800 RIVE DE GIER. Tel.: 77.83.72.99.

49 N°2001347  
Cherche contact pour échange. Possède : Opération Wolf, Thunder Blade, etc... Je possède aussi d'autres news. Je suis sur CPC 6128. Demander RUIZ Sidney. 7 Rue des Complants. 49170 SAVENNIERES.

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!

### VENTE

01 N°2001328  
Vend CPC 464 couleur + nombreux jeux sur K7 + livres + revues + synthé vocal + 2 Joys. + Amcharge minitel + langage machine. Le tout : 2500 F. Demander PROST. 332 Rue Prosper Convert. 01440 VRIAT. Tel.: 74.25.13.08. (après 19h). Demander Alex.

25 N°2001335  
Vend Amstrad CPC 464 monochrome. (l.b.e.). Peu servi. Avec nombreuses cassettes de jeux dont une cassette de math et de traitement de texte. Prix : 2200 F. Tel.: 81.67.17.23. (après 18h).

26 N°2001300  
Vend 464 couleur + 2 Joysticks : 1800 F ou échange contre FD1 + cordon pour 6128 ou contre nombreux logiciels, échange moniteur seul. RONDEAUX Didier. 8 Villa A.S.F. 26500 BOURG LES VALLENCE. Tel.: 75.56.72.53. (après 17h).

38 N°2001253  
Vend jeux : Gauntlet, All-Stars, tout en DK. (Frais de port inclus). (Prix à débattre). LACROIX Thibaut. Villa les Noyers. 38570 GONCELIN. Tel.: 76.71.77.52.

44 N°2001349  
Vend Amstrad CPC 464 couleur + lecteur disk DDI + housse + jeux. (Etat neuf, très peu servi). Vendu avec housse de protection. Prix : 3500 F. Demander GALLY Grégoire. 8 Rue de la Forêt. Touvois. 44650 LEGE.

48 N°2001294  
Vend disks pour CPC. Cherche contact pour échange sur 6128, sérieux et rapide. Envoyez vos listes à VIALIS Léa. Vitrolles. 48700 ST AMANS. Tel.: 66.47.37.84. Réponse assurée.

69 N°2001308  
CPC 6128 - 664. Vend nombreux softs 3" (2 faces) de votre choix : jeux, util., éducat. pour 90 F (disk + port compris). Demander MONNIER Norbert. Ch. de la Terrasse. 69480 ANSE. Tel.: 74.65.15.28. (de 14h à 20h) sauf semaine du 20.02 (de 19h30 à 21h).

72 N°2001320  
Vend pour CPC 464 : nombreux jeux (l.b.e.) : Barbarian, Sapiens, 3D Boxing, Arcade Action, Les Defis de Taito. (Prix à débattre). Demander SAELEN Jérôme. 25 Rue des Bleuets 72230 ARNAGE. Tel.: 43.42.58.94.

75 N°2001330  
Vend CPC 6128 couleur + nombreux jeux + nombreux DK et K7 + revues + magneto + kit minitel + utilitaires. Le tout pour : 4000 F (à débattre). Demander Rémi. Tel.: 46.78.34.08. (du lundi au vendredi sauf mercredi de 17h à 18h). Vite!

75 N°2001331  
Stop! Vend jeux sur Amstrad K7 : 50 F. (Target Renegade, Opération Wolf etc) + Tilt N°34 à 51 : 15 F. Demander KOHN Sébastien. 10 Rue St Louis en l'Île. 75004 PARIS. Tel.: 46.33.93.00.

75 N°2001346  
Vend moniteur couleur CTM 644 pour Amstrad CPC 464 ou 6128. Contacter BERNA Raphaël. 15 Passage du Génie. 75012 PARIS. Tel.: 43.72.64.64. (répondeur).

87 N°2001300  
Vend CPC 464 mono + nombreux softs, (prix à débattre). Vend Mirage Imager pour 464 : 150 F. Demander Thierry. Tel.: 55.68.92.62. (après 18h). Salut!

91 N°2001333  
Vend jeux sur Amstrad CPC K7 : (Road Runner : 50 F, Monopoly : 100 F, Gee Bee, Air Rally : 50 F, Into Oblivion : 50 F.). Demander LEBOEUF Frédéric. Rte. de Chateaufort. 91190 GIF S/YVETTE. Tel.: 69.28.50.66. (entre 18h et 20h30 le lundi, mardi, jeudi).

92 N°2000832  
Vend pour CPC, un Scanner Darts

pour : 500 Frs. (Très peu servi). Ecrire à DIAS Daniel. 1 Parvis du Breuil. 92160 ANTONY. A bientôt!

94 N°2001326  
Vend CPC 6128 couleur + imp. DMP 2160 + souris AMX + 2 Joys. + nombreux disks (Ocp, Art Studio, discology, TTX., music system, sram, échec, Cybernoid, Nebulus, 1943, Arkanoïd, Mach 3 etc...). Prix : 6000 F. Demander Jean-Michel. Tel.: 43.89.71.67.

94 N°2001327  
Urgent! Vend 6128 couleur + nombreuses disquettes + 2 Joys. + revues. Le tout : 3600 F. Demander PASQUIER Arnaud. 7 Avenue de la Plaine. 94430 CHENNEVIERES S/MARNE. Tel.: 45.76.47.58. Merci d'avance!

## APPLE

### ECHANGE

00 N°2001319  
Echange des idées et programmes pour le computer Apple IIe, IIc, IIgs. Je vous prie de m'envoyer votre liste de programmes et je vous répondrai avec la mienne. Possède news. Demander VIDILI Vincenzo. Corso Grosseto 62. TORINO 10148 ITALIA.

### VENTE

19 N°2001299  
Vend Apple IIe avec drive + 1 Joystick + nombreuses disquettes et de nombreux livres de programmation. Le tout : 3000 F. GENETRE Eric. Le Cluzan. 19360 MALEMORT. Tel.: 45.43.95.99. Demander Eric.

## ATARI

### ACHAT

58 N°2001322  
Achète pour Atari un câble péritel, Atari 800XL. Achète lecteur disk pour 800XL. GILOT Laurent. 1 Rue Alix Marquet. 58700 PREMERY.

### CONTACT

55 N°2001302  
Atari ST. Cherche contact soft dans la région Lorraine. Envoyez vos listes à RYMDZIONEK Nicolas. Collège les Avrils. 55300 ST MIHIEL. Demander Nicolas. Tel.: 29.89.02.92. (après 17h sauf le Week End).

84 N°2001310  
Atari ST. Cherche contacts sérieux, en vue d'échanges de logiciels. (Région Vauluse si possible). Demander GUYOMARCH François. Ch. de Seve Allée de l'Horizon. 84320 ENTRAIGUES S/SORGUES. Tel.: 90.83.26.45. (entre 19h et 21h).

**ECHANGE**

02 N°2001336  
Echange sur ST jeux & utilitaires, docs. Réponse assurée. FAYARD Pascal. 1. Rue Méchain. 02200 SOISSONS.

59 N°2001312  
1040 ST échange news. Réponse assurée avec liste. Ecrire à MILON Renaud. 3 Rue Chaudron. Boite 16. 75010 PARIS.

75 N°2001286  
Echange TV Couleur Sharp avec Télécommande contre moniteur couleur 1425 en bon état. (TV portable 42cm) + filtre écran. Contacter GUILLIER 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 QUE-NU Benoit. 1263 Avenue de la Plage. 80790 FORT MAHON PLAGÉ. Tel.: (16) 21.84.19.25. (entre 20h et 21h tous les jours).

**VENTE**

13 N°2001298  
Vend Imprimante Sony RNC 41, 4 couleurs 80 colonnes non graphique : 700 F (prix à débattre). Vend aussi platine laser (neuve 14.02.89). Emballage origine : 1000 F. GROS Denis. 97 Rue Terrasse. 13005 MARSEILLE. Tel.: 91.48.62.13. Merci à bientôt!

31 N°2001338  
Vend ou échange jeux ST (à très bon prix). Préférence contact avec amateur. Contacter FERRO Eric. 15 Avenue des Pyrénées. 31240 L'UNION. Tel.: 61.74.32.04.

71 N°2001311  
Vend Atari 520 ST/DF nouvelle Rom + nombreux jeux + souris (Février 88). Vend nombreux jeux : Rambo III : 130 F, Double Dragon : 130 F, Heroes of the Lance : 180 F etc... CAVANNA Fabien. 65 Bld. des Neufs Clés. 71000 MACON. Tel.: 85.38.81.37.

73 N°2001341  
Stop! Vend jeux sur ST : Le Manoir du Comte Frozarda : 250 F + livres (état neuf). Musique et son : 160 F et Graphismes en GFA : 230 F + port compris. Demander EXCOF-

FIER David. 35 Rue de Perthuis. 73200 ALBERTVILLE.

77 N°2001303  
Vend Atari 520 ST, double face, moniteur couleur + mousse + Joystick + nombreux jeux + utilitaire + Free Boote : 5000 F. LEDENT Patrick. 21 Bis Président Poincaré. 77220 TOURNAN EN BRIE. Tel.: 64.07.82.19. (après 20h).

78 N°2001318  
Vend Atari 520 ST + D. Face + Rom + Megas + nombreux disq. + Joysticks + mousse + livre. Prix : 3000 F, mon. coul. Thomson pour Atari : 900 F. Impri. Star NL IO + 2 D + livre : 2400 F. Lect. Atari 314 ST + 1500 F. TRIEL S. ou VIVAN D. Tel.: 39.74.20.23.

**COMMODORE**

**ACHAT**

05 N°2001301  
Cherche pour C64 tout pour utilitaire (CAO, DAO, TTX., fichier) + doc. possible d'échanger. Etude toutes propositions. CUZIN Roland. Rue Peuzin. 05700 SERRES.

**CONTACT**

66 N°2001295  
Cherche contact sympa sur C64, pour échange de news et olds sur disks. Envoyez vos listes (même petite) à REFLOCH Pascal. 32 Rue Rive Sud. 66240 SAINT ESTEVE. Réponse assurée.

**ECHANGE**

67 N°2001304  
Club Commodore. Cherche correspondant pauvre en news, pour échanges sympas et durables. Réponses assurées. Ecrire à FERRAND Yannick. 3 Rue Jean Philippe Bapst. 67150 ERSTEIN.

**VENTE**

35 N°2001350  
Vend nombreux jeux sur K7 ou DK. Demander liste et prix à M. BLON-DEAU Alain. 2 Place de la République. 35300 FOUGERES. Tel.: 99.94.27.47.

91 N°2001309  
Vend Commodore 64 + moniteur + lecteur disk 1541 + nombreux jeux et utilitaires + livres + cordons. Prix : 3500 F (à débattre).

Contacteur PUBELLIER Gilles. 103 Voie de Compeigne. 91390 MOR-SANG S/ORGÉ. Tel.: 60.15.72.97. (après 19h).

92 N°2001313  
Vend C64 + 1541 + moniteur couleur + 3 Joysticks + Péritel + jeux + diskettes. Le tout : 2800 F. Demander GRAND Manu. 3 Avenue de la Liberté. 92400 COUR-BEVOIE. Tel.: 47.68.93.54.

93 N°2001334  
Vend ou échange jeux sur C64 disk. Possède : Opération Wolf, Print Master, Double Dragon, Renegade, etc... Ecrire à BRENIER Olivier. 10 Rue Berthelot. 93220 GAGNY. (Pour une liste, envoyer un timbre). Tel.: 43.09.27.48.

**SPECTRUM**

**VENTE**

38 N°2001306  
Vend ZX Spectrum+2 (128K) + 1 manette + nombreux jeux : (Space Harrier, Out Run, Barbarian, Arkanoïd 1&2) + manuel. Prix : 2200 F (+ port). PASQUIER Frédéric. Passins. 38510 MORESTEL. Tel.: 74.80.11.69.

42 N°2001296  
Vend pour Spectrum : Multiface One, ZX1 + Microdrive, Interface Kempston, Spectrum + nombreux jeux. Vend le tout ou séparé. Faire offre. MARTINEZ Eric. 12 Rue Balay. 42000 SAINT ETIENNE. Tel.: 77.38.60.53.

**THOMSON**

**VENTE**

06 N°2001260  
Vend pour débutant T07 Thomson + imprimante + lep. K7 + nombreux jeux et édu. + Joystick + crayon optique. Valeur : 8000 F, vendu : 2500 F. (Parfait état). PELLEGRINO Stéphane. 23 Corniche Valmare. 06600 ANTIBES. Tel.: 93.33.34.55. (le soir).

78 N°2001293  
Vend Thomson MO5 + 2 Joysticks + lecteur cassette + manuel + jeux : (l'Aigle d'Or, 5ème Axe, Eliminator etc...). Prix : 1000 F. Demander BRENNER Frédéric. 16 Avenue Image Notre Dame. 78450 VILLE-PREUX. Tel.: 34.62.25.59. (après 17h). Merci.

84 N°2001315  
Vend T08D (très peu servi) + nombreux jeux + 2 Joysticks + disq. + souris + tapis + synthétiseur vocal + livres. Le tout excellent état. Valeur : 7200 F. Cédé à 3900 F. CHAZALON Louis. Chemin de la Verdrière. 84140 MONT-FAVET. Tel.: 90.32.32.58.

93 N°2001305  
Affaire! Vend MO5 (t.b.e.) + mon. coul. HR Thomson + ext. musique et jeux + lep. + ext. mém. + lect. disc + c. optique + 2 Joys. + nombreux jeux + édu. Prix : 1600 F (à débattre). DEVAUX Christophe. 5 Allée G. Sand. 93150 LE B. MESNIL. Tel.: 48.67.65.80.

**AUTRES**

**CONTACT**

31 N°2001314  
MSX2. Cherche contacts pour échanges de logiciels sur disq. et cart. Ecrire à PIERRICK Bauvais. Route de Launaguet. St Loup Cammas. 31140 AULAMVILLE.

**VENTE**

19 N°2001329  
Vend logiciels MSX (K7 et cart.) : Nemesis, Eggerland 1&2, ... Recherche trucs pour Super la Ydock. Contacter LAGNOUX Olivier. Le Pourchet. 19000 TULLE.

42 N°2001297  
Vend nombreux jeux pour Thomson MO5. (Mission en Rafale, Sapiens, Blue War, Fox, Arkanoïd etc...). 25 F l'un. Atari 800XL pour pièces détachées : 200 F. Echange ou vend jeux sur 520 ST (SF). CRETIN Jeanne. Lina. 42300 MABLY. Tel.: 77.72.32.43.

57 N°2001307  
Vend MSX MK180 + 1 manette + 2 cartouches + de nombreux logiciels sur K7 + manuel + prise péritel : 700 F. The Maze of Galious : 150 F. Contacter ROMO Antoine. 38 Rue Jean Jaures. 57310 GUE-NANGE. Tel.: 82.50.72.91.

75 N°2001317  
Vend Excitebike : 260 F, Ice Climber : 210 F sur Nintendo. Peut avoir d'autres jeux (frais de port compris). Achète jeux sur Nintendo. (pas trop cher). Demander LIRON-PEAND Cyril. Tel.: 43.06.25.38. (entre 17h30 & 18h30).

**COCHEZ LES RUBRIQUES CONCERNANT VOTRE ANNONCE:**

STANDARD		RUBRIQUE:	
<input type="checkbox"/> AMSTRAD	<input type="checkbox"/> COMMODORE	<input type="checkbox"/> ACHAT	
<input type="checkbox"/> ATARI	<input type="checkbox"/> SPECTRUM	<input type="checkbox"/> VENTE	
<input type="checkbox"/> AMIGA	<input type="checkbox"/> AUTRES	<input type="checkbox"/> CONTACT	
<input type="checkbox"/> Votre département (à remplir obligatoirement)			

**TARIFS:**

1 PARUTION 25F

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

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

**Adressez votre annonce, avec son règlement par chèque, C.C.P. ou timbres à:**

JOYSTICK hebdo  
J'ANNONCE  
177 rue St Honoré  
75001 PARIS

# CRAZY T 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