

26 juillet 1989



# LOYSTICK

**HORS SERIE N°1**

**COMMENT POKER!**

**PLUS DE 100 TRUCS**  
ASTUCES - POKES - VIES INFINIES

**ENQUETE**

**VISITE AU SOUK**  
OU DANS LES  
MAGASINS MICRO

**20 TESTS**  
ET PREVIEWS  
de la rentrée

**FUN...**  
**LORDS OF THE**  
**THE**

**DOSSIER**  
La logithèque  
de REVE

T 3472 - 1H - 30,00 F-RD



3793472030008 00015

# L'INNOVATION DANS L'EDITION

AMSTRAD - ATARI - AMIGA - PC & COMPATIBLES ...

# ESAT SOFTWARE



## UN NOUVEAU CONCEPT MICRO

LA PASSION DE L'INFORMATIQUE Pousse NOS PROGRAMMEURS A CREER DE NOUVELLES FORMES DE PRODUIT : SUR LE MARCHE, ILS SONT INCLASSABLES... NI JEUX NI UTILITAIRES TRADITIONNELS, MAIS PLUTOT UNE SORTE "D'UTILITAIRE GRAND PUBLIC" ALORS POURQUOI PAS :

## LES SOFTS PASSION

LA NOUVELLE DIVISION DU MONDE DE LA MICRO GRAND PUBLIC



# HORS SÉRIE N°1 du 26 JUILLET 1989

# S O M M A I R E

- 6 ZOOM**  
Tests et Préviews
- 16 Le Concours**  
**ESAT**
- 17 K.O**  
Des programmes  
sur ST et CPC
- 23 Le Concours**  
**WEST PHASER**
- 24 PONY**  
Votre courrier
- 26 Visite au Souk**
- 28 L'INDEX de tous les**  
**Trucs, Astuces, Pokes**  
**parus dans J.H**
- 36 LA BAIE DESANGLES**
- 40 Une des plus belles**  
**Bellaminettes**
- 42 Les pages de JEUX**
- 48 Le Concours**  
**TITUS/VIRGIN**
- 50 Le Concours**  
**SUPERSCRAMBLE**
- 51 La Logithèque**  
**Egoïste**
- 57 JOYSTICK-SECOURS**
- 60 MORE DE RIRE**
- 62 J'ANNONCE**
- 65 MORE DE RIRE**  
**(suite)**
- 66 Comment POKER**
- 68 JEUX...CRACK**  
Plus de 100  
Trucs, Astuces,  
Pokes et Listings
- 78 La Soluce:**  
**EXPLORA II**
- Dessin de couverture :  
Bruno BELLAMY

Ce numéro a été tiré à 75000 exemplaires

## 30 GAGNANTS AU 2<sup>ème</sup> CONCOURS SILMARILS

Il fallait répondre, en 1: 15 - en 2: TIGA  
en 3: NON - en 4: WILLY

1 planche à voile TIGA Microlite pour :

**BOURGOGNE** Karine

1 logiciel SILMARILS ou un polo WINDSURF pour les 29 suivants:

ALBARIC Rossel  
ASCENSIO Francis  
AUPHELLE François  
BAILLY Jean-Claude  
BARDIN Laurent  
BELDI Lydia  
BERTUGLI Olivier  
BESSEDE Eric  
BEURNIER Fabrice  
DIARRA David  
DOMIN Olivier  
KOUBDJANIAN Evelyne  
LEROY Alain  
MANFREDINI Francis  
MARTIN Olivier

MORAND Pierre  
PASTOR Eric  
PERRIN Sylvain  
PETIGNY Patrick  
PICHON Bernard  
POUPARD Renaud  
PREMARTIN Patrick  
PRUNIER Gilbert  
SALVADOR Thierry  
SANDORFI Emmanuel  
SIMOES Antonio  
VAL Fabrice  
WARLUZELLE Xavier  
WEBER Nicolas

## ABONNEZ-VOUS LES AVANTAGES :

- 40 F d'économie

Un abonnement pour 6 mois (24 N°s vous reviennent à 200 F au lieu de 240 F, soit l'équivalent de 4 N°s gratuits)

- Toutes vos P.A. gratuites

- 125 F de réduction sur l'achat d'un Multiface à commander directement chez POWER PRODUCT FRANCE (Pour ST - COMMODORE - CPC - SPECTRUM) et qui vous permet, entre autres, la sauvegarde de vos parties en cours et de pouvoir placer vos POKES de vies infinies

## BULLETIN D'ABONNEMENT

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

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

NOM .....

PRENOM .....

ADRESSE .....

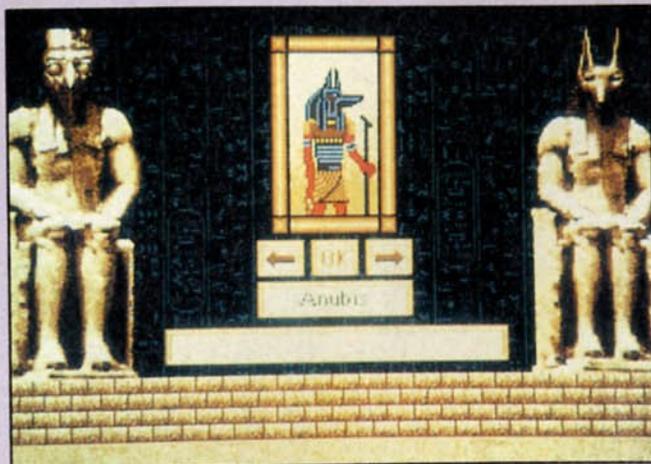
CODE POSTAL ..... VILLE .....

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

Avez-vous un MINITEL ? .....

# ZOOM

**N**IL DIEU VIVANT (je le sais parce que c'est marqué au début). L'aventure commence sur un ton très pharaonique: musique égyptienne, vue sur le Nil, fond de pyramides. Ensuite, je choisis mon nom de commerçant ainsi que le nom de mon bateau de commerce et son port d'attache. Me voilà maintenant livré à moi-même, avec pour tout trésor trois corps d'armée, un petit bateau ayant une cargaison sans valeur et une cervelle. A moi de bien faire travailler mes méninges pour devenir un homme important ayant une grande armée, une femme et des enfants. Pour commencer, je dois affronter des peuples sans pitié dans des guerres sanglantes (elles aussi sans pitié), le butin de guerre me permettant d'améliorer les caractéristiques de mon bateau et d'augmenter mon pouvoir. Il faudra aussi que je pense à faire une offrande à mon dieu si je veux qu'il me considère. C'est pas tout ça, mais si je veux parvenir à quelque chose, il serait peut-être temps de remuer un peu mon derrière. Une petite guerre me fera le plus grand bien: je monte sur mon char, armé d'un arc et de flèches, et je pars à l'assaut. Tiens!!! Mais qu'est-ce qu'ils font??? Je rêve ou



## NIL DIEU VIVANT

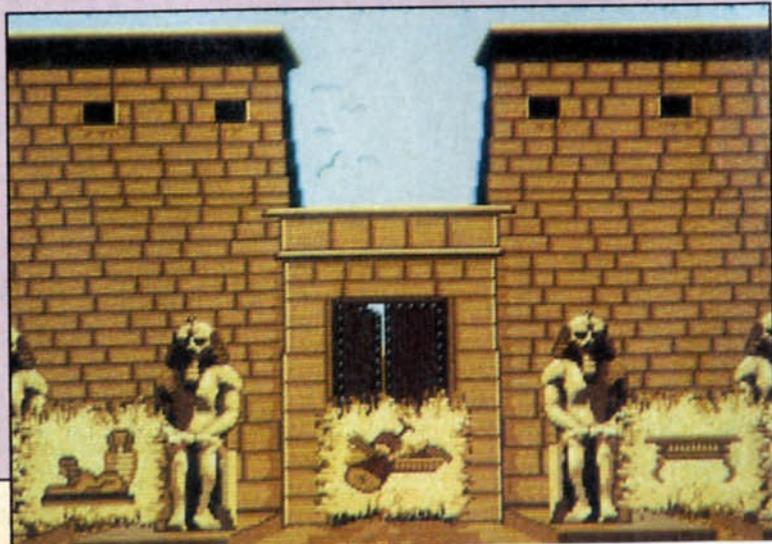
**J'**étais tranquillement assis en train de rêver sur un de ces documentaires sur l'Égypte antique, ses pharaons légendaires et ses fabuleuses pyramides élevées à la sueur des esclaves quand un éclair surgit du livre, illuminant la pièce entière.

**Je fus alors transporté comme par magie à l'époque des pharaons, sous le soleil brûlant et le sable chaud de l'Égypte. Je mis peu de temps pour réaliser que le Grand Joytickeur Fou m'avait expédié dans un tout nouveau jeu nommé...**

alors ils se sont tous alignés pour que je puisse les tuer plus facilement? Ils n'ont qu'à m'envoyer des roses tant qu'on y est! Ah ben non! Ils préfèrent les flèches! C'est pas grave, il suffit que je trouve la bonne distance de tir et il ne me reste plus qu'à les dégommer tous les uns après les autres. Voilà, c'est

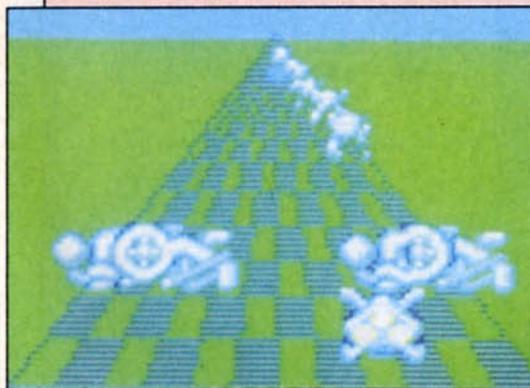
fait! De retour, comblé par ma première victoire, je décide de prendre une épouse. Je me présente donc au harem de la ville et observe avec attention les femmes que l'on me propose. Autant vous dire que si vous cherchez une Marilyn Monrøe, une Samantha Fox ou quelque autre sex symbol, ce n'est pas l'endroit rêvé: il y en a une qui louche, l'autre qui ressemble à un sac de patate et enfin la dernière qui... qui... mais c'est qu'elle a l'air canon celle là!!! Charmé par cette femme, je cours voir le père pour qu'il m'accorde la main de sa fille mais vu ce qu'il me demande juste pour dire «OUI», je crois que ma position

de célibataire n'est pas si déplaisante que ça et en plus, elle est moins coûteuse. Ma soif d'aventure grandissant, je décide d'agrandir mon bateau en le transformant en voilier. Le problème est que je n'ai pas tous les matériaux nécessaires et il me faut repartir en guerre pour me les procurer. Prenant mon courage (et mon arc) à deux mains, à la tête de mon (insignifiante) armée, me voilà reparti pour une nouvelle bataille ressemblant toujours plus à une cérémonie d'accueil pour laquelle les roses ont été remplacées par des flèches. La victoire était presque mienne quand une flèche perdue vint me frapper en plein cœur. Je vis alors de l'au-delà, avec mes potes Anubis et Osiris, mon sarcophage prêt à être enseveli. Côté graphique, les dessins faits «à la main» dénottent parfois avec les superbes images digitalisées de fond. Ce qui met beaucoup d'ambiance dans le jeu est, bien sûr, la superbe bande sonore, mais surtout la dominante jaune sable des graphismes du jeu. J'ai regretté deux choses sur la version ST: le jeu commence tout de suite sans aucune présentation et la musique est un peu grinçante de temps en temps. Les passionnés de JEANNE D'ARC, de SINBAD et DEFENDER OF THE CROWN aimeront à coup sûr mais les autres risquent de se lasser.



Ed. CHIP  
disp. : ST  
AMIGA  
Testé sur  
ST-AMIGA  
OLIVIER

# ELIMINATOR



De nombreuses années se sont écoulées depuis la découverte de la bombe atomique et les machines de guerre ont beaucoup évolué. L'Eliminator, la machine de guerre la plus

puissante vient d'être achevée et c'est moi que l'on a choisi pour tester cette merveille. Pour cela, il va falloir que je sorte vivant d'une épreuve redoutable. Je me place dans l'Eliminator et je suis envoyé dans un très très long couloir sinueux

parsemé d'obstacles et de créatures extraterrestres maléfiques. Mon vaisseau, équipé d'un canon laser à tir simple, aura la possibilité de trouver tout le long du parcours de

nouvelles armes plus puissantes mais qui useront plus vite mes réserves de munitions. Les obstacles que je rencontre sont très divers: il y a des murs métalliques, des barrières de feu ou d'énergie, des panneaux que je peux détruire, des bornes fixes, de la lave et bien sûr des tas d'aliens qui tirent des boules bleues qui font baisser dangereusement la puissance de mon champ protecteur à chaque impact. De temps en temps, je rencontre un tremplin qui me propulse dans les airs quelques instants ou qui m'envoie carrément au plafond, histoire de me faire jouer la tête en bas (c'est ce qui s'appelle un retournement de situation). Le scrolling fluide est beaucoup plus lent que sur les versions 16 bits mais c'est tant mieux parce que le jeu n'en est que plus

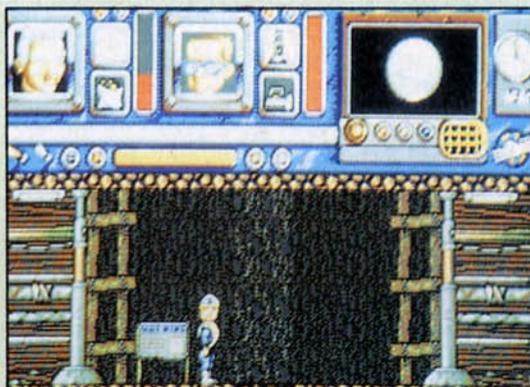
jouable. La musique et les bruitages sont assez bons, bien que l'explosion des aliens ressemble plus à un bris de verre qu'à autre chose. De plus, on peut commencer le jeu à partir de certains niveaux grâce à un système de code. Je trouve dommage que les couleurs soient si tristes mais cela ne m'a pas trop dérangé dans le feu de l'action. Un bon soft!

**Ed. HEWSON**  
disp. : CPC  
Testé sur CPC  
**OLIVIER**

# THUNDERBIRDS

Vous connaissez? Peut-être étiez-vous encore trop petit? THUNDERBIRDS était une série télévisée dans laquelle les personnages étaient de gentilles marionnettes-secouristes. Une page de présentation vous montre votre supérieur qui vous propose une des quatre missions disponibles. Au début de chaque partie du jeu, vous avez droit à un petit «film» très court en images digitalisées qui se déroule dans un petit cadre de 5 cm de long sur 3,5 cm de large, ce qui est trop petit pour être vraiment appréciable (bien entendu, la belle page de présentation et le film en images digitalisées ne sont disponibles que sur ATARI). Vous commencez toujours par

la première mission, à moins de posséder les codes donnant accès aux trois suivantes. Elle consiste à remonter à la surface deux malheureux mineurs bloqués dans une mine inondée. La deuxième vous envoie au fin fond des océans, à bord d'un sous-marin en perdition risquant de basculer à tout moment dans le cratère d'un volcan sous-marin et avec à son bord un réacteur nucléaire endommagé qui contamine progressivement le sous-marin et qui menace d'exploser à tout instant (rien que ça!). Je vous laisse découvrir par vous-même les autres missions mais sachez que malgré un packaging attrayant, une cassette musicale reprenant la musique du soft et de beaux



sur ST

graphismes, l'ennui risque de vous gagner si vous n'êtes pas un fan de jeu où il faut chercher des d'objets en grimpant à de nombreuses échelles en repassant toujours aux mêmes endroits... Le principe est le même que celui de TERRAMEX. Somme toute, un soft pour accros.

**Ed. GRANDSLAM**  
disp. : CPC  
ST-AMIGA  
Testé sur ST  
CPC-AMIGA  
**OLIVIER**

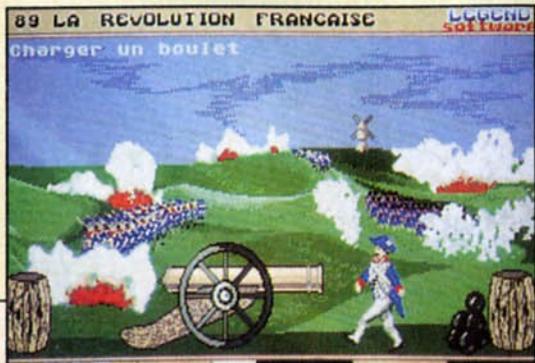
# 89 LA REVOLUTION FRANCAISE

La révolution Française, on entend parler à tout bout de champ. On ne peut plus faire un pas sans voir la Révolution Française : elle est sur les bouteilles, sur les habits, sous les chaussures, sur les voitures, absolument partout. Heureusement, la micro est, ou plutôt

était le seul domaine qu'elle n'avait pas encore atteint. Pour combler ce manque, LEGEND SOFTWARE a sorti ce logiciel qui aurait pu remonter un peu l'estime que j'ai du bicentenaire mais après y avoir joué, les couleurs bleu, blanc et rouge me sont devenues insup-

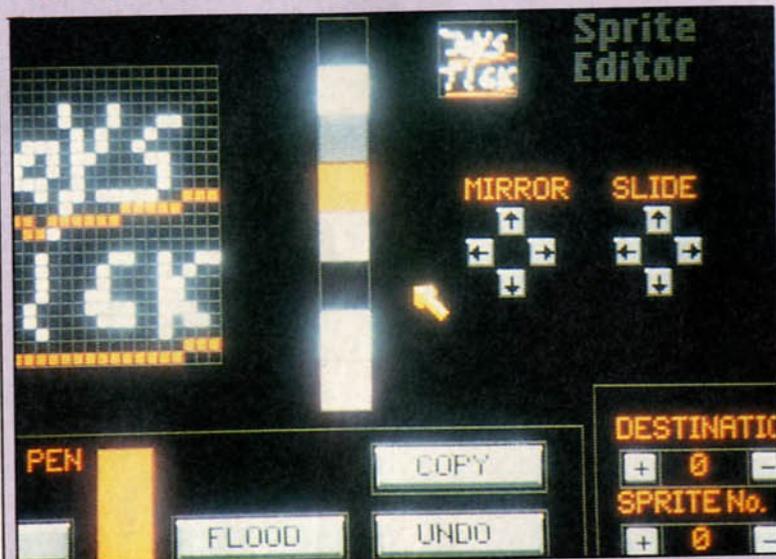
portables. Ce jeu comporte trois épreuves: l'une est un jeu de cartes retournées dans lequel il y a plusieurs séries de deux cartes identiques qu'il faut trouver de mémoire (un jeu de mémoire quoi!), une séquence où il faut tirer un coup de canon en prenant soin de bien faire toutes les manœuvres dans l'ordre dans un certain temps (trop court) et une épreuve de réflexion où il faut répondre à des questions. Entre chaque partie, il y a un rappel des événements de la Révolution Française, ce qui est à mon goût le seul point positif de ce logiciel. Certaines images sont très belles alors que d'autres sont absolument méga-abominables c'est-à-dire qu'un AMSTARD CPC 464 fait 10 fois mieux et je n'exagère pas du tout. Les sons sont minables et les épreuves très très lassantes, si lassantes

que je me suis mis à regarder ELIMINATOR sur le CPC. D'accord la Célébration de la Révolution c'est bien et tout et tout, mais comme dit un vieux diction, il vaut mieux faire peu et bien que trop et mauvais. Ici il y a peu et mauvais, tout ce qu'il faut pour lasser le joueur.



**Ed. LEGEND SOFTWARE**  
disp. : ST  
Testé sur ST  
**OLIVIER**

# SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT



bruitages superbes. La curiosité prend alors le dessus et je me plonge dans la documentation qui est, précisons-le, très claire, pour savoir comment je peux rentrer dans le programme pour voir comment tout cela est fait. Quelle surprise quand je découvre avec stupéfaction que pas une ligne de programmation n'est nécessaire pour faire le moindre jeu. Rien que des icons et menus déroulants. Un menu permet d'éditer ses propres sprites sur une grille dans laquelle on peut placer des pixels de différentes couleurs. Un autre menu permet de créer ses objets et de les animer comme par exemple le mouvement du soldat qui marche.

Je suis sûr que vous avez tous au moins une fois été littéralement sidérés par la beauté graphique et sonore de certains jeux de votre AMIGA. Et bien je vais tous vous rendre jaloux: je sais en faire autant. Ca vous en bouche un coin, hein? Je vous explique: ce matin j'ai eu entre les mains Shoot'Em Up Construction Kit (S.E.U.C.K. pour les intimes). Réagissant en tant que personne ne connaissant pas une ligne de programmation, je me dis que ce logiciel devait nécessiter un tas de connaissances en basic,

en assembleur et autres C et je le mets donc de côté. Je vois alors que 3 jeux sont inclus dans la boîte et je me dis que tant qu'à ne rien créer, autant jouer avec ce qui est fourni. J'hésite, je réfléchis, je médite et ne sachant comment charger les jeux, je consulte la notice. A la page 10 de la notice, il m'est expliqué comment je dois procéder pour charger le premier jeu et je commence à jouer à une sorte de COMMANDO dans lequel les sprites sont animés avec une grande fluidité dans un beau décor le tout assaisonné de

autres menus permet de définir tous ce qui est paramètres de jeu, c'est-à-dire que je peux mettre autant d'ennemis que je veux, comme je veux et où je veux dans le jeu, pouvant déterminer la direction dans laquelle ils peuvent tirer, la vitesse de leurs tirs, leur précision, leur résistance à mes tirs, le nombre de vie autorisées, la vitesse des sprites, la partie de l'écran sur laquelle ils peuvent se déplacer et tout et tout. Un vrai régal pour

les bidouilleurs que vous êtes. Encore un autre menu me permet de fabriquer mon propre décor, en créant des blocs que je mets ensuite bout à bout pour former le terrain de jeu. Je peux aussi fabriquer mes sons en IFF ou FX que je peux récupérer de ma propre disquette de données. Je peux enfin déterminer si le jeu est un jeu à scrolling ou non. Bref toutes les fonctions nécessaires à un bon shoot'em up sont comprises dans ce fabuleux logiciel qui vous procurera l'immense joie de fabriquer des jeux aussi beaux sinon meilleurs que certains jeux sur AMIGA. Je ne fais qu'un reproche à ce logiciel qui est le suivant: au dos de la boîte il est inscrit «Un Scrolling Rapide et Fluide» ce qui est tout à fait faux car le scrolling est haché, pas trop mais assez pour ne pas être fluide. Vous ne pouvez pas être déçu en achetant S.E.U.C.K.

**Ed. OUTLAW**  
disp.: AMIGA  
Testé sur  
AMIGA  
**OLIVIER**

# JAWS

Qui n'a pas frémi en voyant les dents de la mer, à la vue de la jeune fille déchiquetée par l'énorme requin aux dents aussi tranchantes qu'une lame de rasoir? SCREEN 7 a voulu vous faire revivre ces moments intenses en faisant le jeu tiré du film. Après avoir chargé le jeu, j'atterris dans une salle de cinéma sur l'écran duquel se déroule la scène où la jeune fille se fait avaler par le requin, dans un cri horrible. Ensuite, je me retrouve dans le film, sur un ponton près duquel un bateau est en train de trans-

porter à bord un batiscaphe destiné à pourchasser le requin géant. Toute cette scène dans laquelle on voit pour finir le bateau qui s'éloigne vers le large

est faite sous un programme proche de CYBER avec des couleurs et des animations si bien faites que l'on se demande pourquoi le jeu est si peu cher.



**Ed. SCREEN SEVEN**  
disp.: ST  
Testé sur  
ST  
**OLIVIER**

Malheureusement, la réponse ne tarde pas: le jeu possède des graphismes inadmissibles sur des machines telles que l'ATARI et l'AMIGA. Le jeu est dépourvu de tout scrolling, les écrans s'affichant successivement les uns après les autres. La musique est agaçante à long terme (respiration du pondeur) et l'action très peu prenante. Et comme pour nous narguer, la page de fin est très belle. Tout compte fait, au lieu de marquer JAWS sur la jaquette, SCREEN 7 aurait mieux fait d'inscrire: SUPERBE DEMO

# MIG 29

Décollage... O.K... train rentré... O.K... Monter en altitude... O.K... Premiers adversaires en vue... TACTACTACTAC... O.K détruit...

- oui, quoi?! où est-ce que je suis?! Tout simplement aux commandes d'un MIG 29, nous ici, à JOYSTICK on assure, toujours prêts pour n'importe quelle mission!!!

Mon MIG réagit immédiatement à la moindre sollicitation du joystick, virage sur l'aile, montée, descente, je l'ai à l'écran vu d'arrière et, les agresseurs arrivent très vite vers moi. Tir de mitrailleuse,



rockets, missiles à tête chercheuse, toute la panoplie pour démolir un max dans ce «soviet fighter». Les pilotes d'en face abandonnent et déclenchent

leur siège éjectable, moi j'en profite pour compléter ma collection de parachutes. Et si tout va vraiment très mal, la touche H, l'arme fatale, H comme hydrogène, la bombe qui car-

bonise entièrement la région. Un petit jeu sympa, un petit air d'AFTER BURNER, mais les explosions sont vraiment décevantes.

Ed. CODE MASTERS

disp. : CPC K7

Testé sur CPC K7

FRANÇOIS

# PRO POWER BOAT SIMULATOR



- Les vacances vous font penser à... ?

- La mer!!!  
- Oui très bien, ça suit dans le fond!! Et la mer à quoi?  
- Aux bateaux m'sieur!!  
- Super les mecs, allez une médaille à chacun!!  
- M'sieur, j'en voudrais une aussi pour mon p'tit frère!  
- Toi tu dégages, tu gênes! On est occupé avec des bateaux!  
Tu choisis ton bateau, un catamaran ou un monocoque et, ne cherche pas les voiles, il s'agit de bateaux à moteur!!

- Attention tu marches sur ton short!!!

Toujours dans les options, 1 ou 2 joueurs, et la redéfinition possible des touches.

Et c'est parti!! vu de dessus en scrolling, t'accélères à fond et attention les yeux: des obstacles, des mines, mais oui des vraies mines, eh! on est pas là pour se balader! des tremplins à prendre à fond pour sauter le plus loin possible.

Un tuyau, pour te débarrasser des autres teigneux qui cherchent à te rattraper, tu largues une mine derrière et hop! envolé, éclaté le mec. Mais attention à l'hélico, parce que lui aussi il balance des mines et là, c'est pour toi. J'te raconte pas tout, à toi de découvrir le reste.

Super le soft, si t'as un CPC tu te précipites pour l'acheter.

Ed. CODE MASTERS

disp. : CPC K7

Testé sur CPC K7

FRANÇOIS

# TIME SCANNER

Moi je suis un Inconditionnel du flipper. Dès mes premières tunes j'ai tout joué au flipper, mes biberons, euh! là j'suis pas sûr (pas net le mec!!!), mes premiers cocas, oui là c'est vrai. Le flipper c'est un peu de ta vie, tu déjeunes au flipper, tu b... au flipper, tu ... (arrête de déconner!!!) Un nouveau soft de flipper qui sort et je cours, je vole carrément vers la première boutique de micro-informatique. TIME SCANNER testé sur ST dans ton hebdo, pour toujours, n° 33, arrive sur CPC, alors, comme d'habitude, j'ai enfourché mon meilleur cheval (aux couleurs de JOYSTICK) pour être le premier à l'acheter. Ben

heu! c'était vraiment pas la peine de se précipiter et de frôler l'accident. Un flipper tout de même un peu original par ses



quatre niveaux et surtout, par la mission à remplir dans chacun d'eux. Mais pour «l'ambiance flipper» on n'est pas tout à fait dedans. Enfin je deviens peut-être un peu trop exigeant, mais

il y a aussi des références dans le domaine. Deux groupes de flippers, partie haute, partie basse, ce qui correspond aussi aux deux images d'écran. Tu passes de l'une à l'autre en scrolling suivant la position de la balle. Bon moi j'écris, j'écris mais je voudrais quand même bien jouer non!!! Pour réussir le high score il vaut mieux commencer tout de suite.

Ed. ACTIVISION

disp. : AMIGA

ST - CPC

Testé sur CPC

FRANÇOIS

Les CLASSICS d'ELECTRONIC ARTS distribués par INNELEC :  
une série de softs, testés par Olivier, qui ressortent à des prix "BUDGET"

## ARCHON

### Software Classics

En général, un test est fait pour vous expliquer ce qu'est le jeu testé. Mais comme Joystick Hebo est un journal spécial, je vais vous faire un test spécial. En effet, je vais vous expliquer ce qu'ARCHON n'est pas et pour ce faire, je vais me baser sur les qualités de BATTLE CHESS sur AMIGA, le plus beau jeu d'échec connu. ARCHON n'a pas un graphisme extraordinaire, ses sprites sont assez petits, leur animation n'est pas hyper décomposée, l'humour est inexistant et... ce n'est pas

un jeu d'échec. Alors pourquoi le comparer avec BATTLE CHESS? Tout simplement parce qu'il est tout ce qu'il manque à BATTLE CHESS. Dans ARCHON, il y a deux clans qui représentent les forces du bien et les forces du mal qui s'affrontent sur un plateau très proche de celui d'un jeu d'échec avec des pièces disposées comme sur un plateau d'échec: une rangée de soldats, des licornes, des phœnix, des archers remplacent les traditionnels pions, tours et fous.

L'élément qui rend le jeu particulièrement attrayant est le fait que l'on puisse se taper dessus les uns sur les autres (sur l'ordinateur ou sur un deuxième joueur). Oui, vous avez bien entendu! L'attaquant ne gagne pas obligatoirement. Lors d'un combat, un écran avec des obstacles s'affiche et il faut alors faire preuve d'adresse et de stratégie pour terrasser l'autre à l'aide des différents pouvoirs que chaque pièce possède. Le mage et la sorcière ont aussi le pouvoir

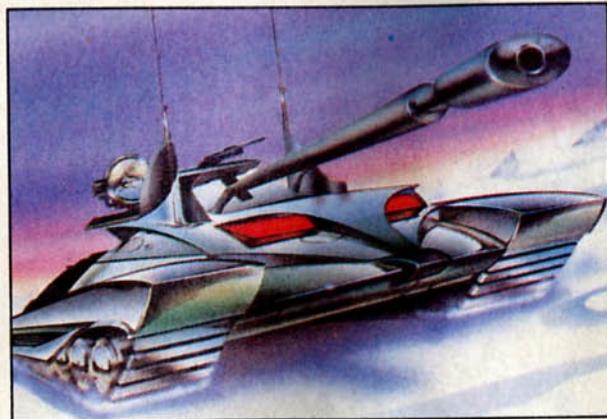
de jeter des sorts. Le but du jeu: éliminer tous les pions du camp adverse ou occuper les cinq ronds de pouvoir. La deuxième partie, THE ADEPT, est très proche de la première. Il n'y a que le plateau et le nombre de ronds de pouvoir qui change. A quand un mélange de BATTLE CHESS et d'ARCHON?

disp. :  
CPC  
Testé sur  
CPC

## ARCTICFOX

Que feriez-vous si vous aviez un char d'assaut hyper sophistiqué pour vous tout seul? Ben moi j'ai décidé d'aller passer quelques jours de vacances au pôle nord. Vous ne pouvez pas imaginer comme c'est pratique: ça passe partout, c'est douillet, c'est chaud, on peut dormir dedans et ya pas de voisin qui se risquerait à venir vous réveiller à deux heures du mat sous prétexte que vous écrasez ses pétunias (qui irait discuter avec un canon de 150 mm?). Une fois arrivé sur place, j'ai été horrifié. Je savais que les agences de voyage arnaquaient souvent leurs clients, mais alors là!!! Pôle nord, site plan, calme et paisible qu'ils disaient. Apparemment, ils n'ont pas revu les lieux depuis un bon bout de temps! Il y a plein de constructions en tous genres, des radars, des vaisseaux, des chars, des trucs et des machins pas croyables. Ah mais c'est que l'on ne m'arnaque pas comme ça moi!!! Vous allez voir ça! Ces

trouble fête ne s'imaginent tout de même pas qu'ils vont gâcher mes vacances comme ça? En plus, ils me pompent l'air et ce à tous les sens du terme. Heureusement que j'ai pensé à emporter des obus, des missiles et des mines avant de partir. Tiens, un chasseur intergalactique qui pointe son nez. Un petit missile à tête chercheuse et hop, un de plus qui ne me cassera pas les oreilles. Avant tout, il faut que je détruise les émetteurs afin qu'ils ne puissent pas prévenir l'agence de voyage de mon remue-ménage, ensuite éclater les convertisseurs d'air pour pouvoir respirer convenablement et enfin exploser le fort principal pour que toutes ces poules mouillées prennent peur et s'en aillent. Eh bien, j'ai l'impression que ma décision ne leur convient pas vu le nombre de missiles et d'obus qu'ils m'envoient. Ca ne va pas être facile de les faire déguerpir si ça continue comme ça. Oh, et puis je ne vais pas risquer d'abîmer mon bel Arcticfox tout neuf pour



de malheureuses vacances au pôle nord! Allez, c'est décidé! Je vais à Los Angeles! Il y a peut-être plus de monde sur les plages mais c'est moins dangereux (quoique...). Et puis en plus, y'a tout plein de belles filles qui ne demandent qu'à aller faire un tour en char. Je vous raconterai tout ça à mon retour. Allez! Salut! ARCTICFOX est un jeu très ancien dont la première version sur APPLE était déjà très bonne. La version AMSTRAD, avec une animation plus que correcte, des dessins en fil de fer et une manipulation du tank assez facile à assimiler ressemble beaucoup à cette première version. Par contre, l'adaptation sur AMIGA et ATARI est une réussite: l'ani-

mation est excellente, les graphismes sont en 3D faces pleines et les bruitages acceptables. Sur AMIGA, j'ai apprécié le fait que l'éclairage des faces des objets varie selon la position du soleil, ajoutant ainsi un effet de réalisme saisissant. Dans ARCTICFOX, l'action pure et est loin d'être absente mais la réflexion et la stratégie y ont une place prépondérante, ce qui devrait contenter tant les amateurs de wargames et de jeux de rôles que les acros de jeux d'arcade et d'action.

disp. : CPC  
ST - AMIGA  
Testé : CPC  
ST - AMIGA

Software  
Classics

# BARD'S TALE

Il était une fois une petite ville paisible nommée Skara Brae. Tous y vivaient en paix et dans le bonheur le plus total jusqu'au jour où Mangar, un sorcier maléfique, décida de prendre le contrôle de la ville. A partir de ce jour, une certaine tension régna dans les foyers. Tout le monde avait peur des créatures des ténèbres qui, la nuit, sillonnaient les rues à la recherche de quelque aventurier imprudent à esclavagiser. Un soir, alors que la brume recouvrait la ville, toute la milice de la diparut dans un silence

inquiétant. Depuis, le chaos règne sur la cité: tout le monde se méfie de son voisin, des coupe-gorges sans pitié opèrent sans retenue et les créatures de Mangar prennent tous les jours un peu plus le contrôle de la ville. Devant la situation de plus en plus critique, un groupe de jeunes aventuriers venus de tous les coins du royaume décidèrent de mettre fin au règne de Mangar en allant le défier dans son propre château situé au sud-ouest de la ville. Mais leur quête était semée d'embûches en tous genres. De plus, l'accès au château était protégé par moult golems, archers, gobelins, dragons,

samourais et autres créatures maléfiques. De surcroît, plusieurs objets indispensables au succès de la quête étaient enfouis au fin fond de labyrinthes et autres donjons assaisonnés sauce Mangar. Mais les talents de ces aventuriers et la magie qu'ils utilisaient avec adresse leur permirent d'atteindre, non sans difficulté, la tour maléfique. Nul ne connaît le dénouement de cette formidable épopée à cause de l'incendie qui réduisit en cendre le grand livre de Skara Brae.

Les versions ST et AMIGA ont de très beaux graphismes légèrement animés ainsi

qu'une bonne bande musicale. La version CPC est, quant à elle, un peu moins travaillée mais également très attrayante. Vous passerez sans aucun doute de longues heures d'exploration et la grande gamme de sorts disponibles vous rendront fous de joie. Bien sûr, pour apprécier BARD'S TALE à sa juste valeur, il faut se souvenir que c'est le digne prédécesseur de DUNGEON MASTER.

disp.:  
ST-AMIGA-CPC  
Testé sur  
ST-AMIGA-CPC

# MARBLE MADNESS

Coucou, c'est moi! Comment ça où est-ce que je suis? C'est moi, ici, la boule, oui! Ca vous en bouche un coin, une boule qui parle? Figurez-vous qu'il y a à peine 20 minutes, j'étais à bord d'un hélicoptère en flammes quand il y a eu un éclair et je me suis retrouvé ici, sous la forme d'une boule! Incroyable non? Quoique je vais vous dire, l'hélico en flammes, c'était pas si mal comparé à ce qui se passe

ici. Autour de moi, il y a un terrain très en relief avec des flèches pour m'indiquer le chemin que je dois suivre pour sortir de ce cauchemar. Allez, j'y vais! Dites donc, ils auraient quand même pu aplanir un peu le terrain avant de m'envoyer ici! En plus, ya plein de bestioles plus ou moins antipathiques qui ont l'air d'aimer mon joli teint. Parmi ces bestioles, j'ai déjà vu des vers vert (gag!) qui me sautent dessus, des boules noires qui me poussent dans

les ravins qui bordent les étroits passages que je dois emprunter, des aspirateurs qui m'aspirent (logique non?) et des flaques acides qu'il vaut mieux éviter. Il y a aussi tout plein de gadgets et de raccourcis tels des gouttières, des catapultes, des ponts-levis et je n'en suis encore qu'au quatrième niveau. A vous de découvrir les merveilles que contient ce jeu!!

La version AMIGA est PARFAITE!!! Dommage qu'il

n'y ait pas un éditeur de tableau mais aller au bout du jeu n'est déjà pas si évident. Graphismes somptueux, musique originale, animation et précision de la boule excellents, mode deux joueurs disponible, c'est la parfaite adaptation du jeu de café.

disp.:  
AMIGA - ST  
Testé sur  
AMIGA - ST

# MUSIC CONSTRUCTION SET

Salut les chébrans! Moi et mes potes on a décidé de créer un groupe de rock. Même que l'intello du groupe il a un ATARI (y paraît que ça fait de la zicmu tout seul!). Enfin bon! On se rencarde chez lui et il nous montre un logiciel qui s'appelle MUSIC CONSTRUCTION SET (y peut pas

parler comme tout le monde ce type?). Bref il enfonce une disquette dans une caisse grise avec ATARI marqué dessus et après avoir tapé sur tout un tas de touches, ya plein de notes qui s'affichent sur la télé. Alors là, vous ne me croirez jamais mais... ça fait vraiment de la zicmu tout seul. Alors bien sûr, moi, j'ai voulu essayer aussi. C'est fou ce qu'il y a comme possibilité sur un tout petit disque comme ça: 16 instruments, 3

voies, tempo, tirage imprimante, découpage et collage des partitions, dièzeus, bé molles et tout et tout. Alors là, ça m'a vexé. Vous comprenez, quand je vois une machine jouer mieux que moi de n'importe quel instrument, ça fout en rogne. Le comble, c'est quand l'intello m'a dit qu'on pouvait fabriquer soi-même ses instruments.. C'est alors qu'une mouche a eu la très mauvaise idée de voler sous

mon nez. Au moment où elle s'est posée sur le clavier, j'ai explosé et le clavier aussi (pourtant, j'ai pas frappé trop fort!). Dommage, y commençait à me plaire ce saulte.

disp.:  
ST  
Testé sur  
ST

# SKYFOX 2

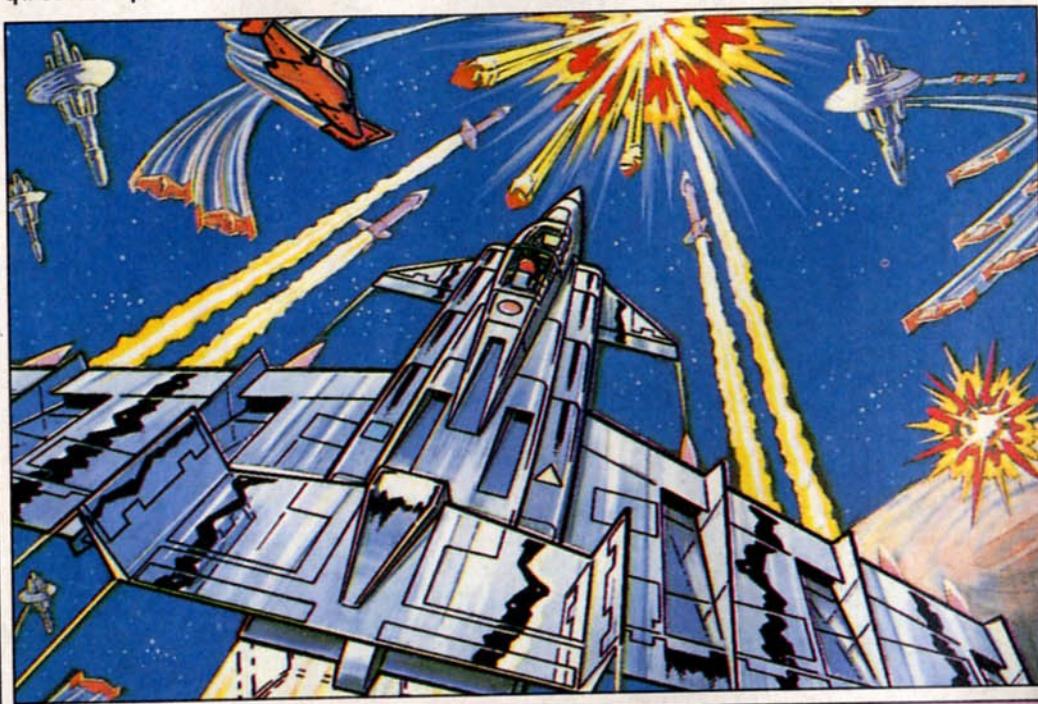
## Software Classics

Salut tout le monde! Vous avez probablement remarqué que SKYFOX 2 avait déjà été testé sur ST dans le n°34. Vous avez sans doute aussi remarqué que vous n'étiez pas dans la rubrique ONE AGAIN. Je suis sûr que vous vous demandez déjà: «Mais qu'est-ce qu'il fout ici ce

test?». Mais après tout, c'est un peu normal que dans un journal un peu spécial on ait des idées un peu bizarres. Encore que SKYFOX 2 sur AMIGA est plus un CLASSIQUE qu'un ONE AGAIN, non? D'ailleurs, on devrait augmenter le prix du

journal de 10 francs pour le mal que l'on se donne à être aussi originaux et aussi bôs (mais il est fou çui-là!!! Mais faites-le taire! A mort!!!). Comme vous pouvez vous en douter, SKYFOX 2 sur AMIGA ne se différencie de la version ST que par des

bruitages plus réalistes (quoique pour un laser et une explosion, le réalisme n'est pas très dur à trouver) et des graphismes un tout petit peu plus précis. Pour ce qui est de l'animation elle est aussi bonne. Mais Joystick Hebdo n'est pas là pour extrapoler sur les super vieux jeux mais au contraire pour vous faire baver d'envie devant les super-tests des nouveautés qui sortent. Si vous voulez en savoir plus, reportez vous au n°34 pour un test complet. Vous n'y verrez que la version ST, mais elle est graphiquement si proche de la version AMIGA que vous n'y verrez que du feu. Quant aux bruitages... (tiens! En voilà une bonne idée! Il faudrait que l'on innove le papier musical! Pas bête hein? Promis, on y pense!).



disp. :  
AMIGA  
Testé sur  
AMIGA

# WORLD TOUR GOLF

Ce week-end, n'ayant pas de monstre à tuer, pas de fille à me taper et pas de sorcier à contre-carrer, j'me suis dit: «Allez, c'est pas la fin du monde! Un p'tit golf me remontera le moral!». Sur ce, j'ai pris mes clubs de golf et j'ai sélectionné au pif un des multiples parcours que je pouvais faire. Ca, c'était il y a une heure. Maintenant que je suis sur place, je vous assure que mon moral est tout à fait remonté, et encore, je n'ai pas commencé à jouer. Je constate pour l'instant que le terrain est très bien entretenu: les arbres sont taillés et l'herbe est tondue au millimètre près. Impeccable! Je place ma balle, prends un des nombreux clubs que j'ai

emporté et après une intense concentration, je frappe avec puissance dans la balle qui s'élève dans le ciel bleu azur, telle une hirondelle planant au-dessus d'un lac limpide et scintillant, comme tes yeux ma poupée (Aïe!!! Désolé! Je pensais encore à la nuit que j'ai passé hier avec la Bellaminette qui présente l'édition du n°25). Bref, la balle s'envole et après un long trajet dans les airs, elle retombe avec légèreté non loin du green. Quelques coups délicats et elle entre gracieusement dans le trou (Mmmh, ça me rappelle hier soir). Le prochain parcours est très exposé au vent et des arbres gênent la visibilité mais je pense y arriver tout de même. Mon courage et ma technique

ayant eu raison des 17 trous protégés par arbres, vents, eaux et sables, me voilà enfin à quelques pieds du dernier trou, de la victoire ultime. Je me concentre... Je vise... Je ferme les yeux et je frappe sur... sur... quelque chose de mou? AAaaahhhh!!! Qu'est-ce qu'il fout là ce dragon! Oh, non! Encore un mauvais coup du G.J.F. (le Grand Joystickeur Fou, vous savez? Celui qui s'amuse à m'envoyer d'un jeu à un autre depuis que j'ai été aspiré par mon ordinateur). Mais je vais finir par craquer moi!!! En tout cas, le golf c'est un sport vachement érotique vous trouvez pas? Ya des trous, des balles, des trous de balle, du sable, de l'eau, des collines, et puis pour bien jouer il faut être puissant, avoir du doigté, une certaine

technique. D'ailleurs, la prochaine fois, je viendrai avec une Bellaminette, surtout que j'ai repéré un gros buisson! Mais pour le moment, si je ne veux pas être grillé sur place, j'ai intérêt à prendre mes jambes à mon cou. WORLD TOUR GOLF est sans conteste un très bon jeu de golf avec un personnage qui bouge bien et qui est bien dessiné, une grande diversité dans les parcours, des commandes simples et de très beaux graphismes. J'ai beaucoup aimé.

disp. :  
AMIGA  
Testé sur  
AMIGA

Une nouvelle rubrique qui vous

# ONE... AGAIN!

présente, désormais les softs, déjà testés sur un autre standard et que vous retrouverez dans nos anciens numéros...

## WINDSURF WILLY (SILMARILS)

Nouvelle version AMIGA  
Déjà testé sur ST  
Dans JOYSTICK Hebdo N° 32

On en a déjà dit beaucoup de bien, on va pas s'arrêter en si bon chemin! Mais bon, vous connaissez le problème, et sinon je vous le signale, c'est l'occasion ou jamais: les softs qui sont vraiment super bien aboutis graphiquement sur ST, ne sont jamais vraiment surprenants sur AMIGA, pour une simple et bonne raison, c'est que ce sont deux machines finalement très proches et qu'il n'y a pas tant de différence que ça entre 16 et 32 couleurs. Résultat: la version AMIGA de WINDSURF WILLY est quasiment indentique à la version ST. Il y a un peu plus de couleurs dans le ciel, semble-t-il, mais sinon c'est pareil, c'est à dire que c'est toujours aussi beau, et toujours aussi génial! Le seul détail notable, c'est le bruit de vagues déferlantes, digitalisé, qui a été rajouté, et qui produit bien son petit effet... Le plus chouette, dans l'histoire, c'est quand même que les possesseurs d'AMIGA vont maintenant pouvoir s'éclater sur WINDSURF, et je suis bien content pour eux!

## DOUBLE DETENTE (OCEAN)

Nouvelle version CPC  
Déjà testé sur C64  
Dans JOYSTICK Hebdo N° 35

Voici enfin le ONE AGAIN que tous les possesseurs de CPC attendaient avec impatience. Vous vous attendiez sans doute à une adaptation de qualité de ce soft sur vos machines en voyant le test qui avait été fait sur toutes les autres mais je vais être dans l'obligation de vous décevoir (Joystick Hebdo tente toujours d'être le plus honnête possible envers ses lecteurs, même au risque de les décevoir). Le scrolling est très saccadé et très lent, les coups de poing et de tête sont donnés si lentement que l'on a le temps de s'en recevoir une dizaine avant de pouvoir frapper un seul ennemi. En plus les couleurs sont trop peu nombreuses mais ce manque est dû à l'utilisation d'un mode graphique autorisant des graphismes très fins mais limitant par la même le nombre de couleurs disponibles. On se lasse très vite de ce jeu aux couleurs fades et à l'action peu attrayante.

## XYBOTS (TENGEN)

Nouvelle version AMIGA  
Déjà testé sur ST  
Dans JOYSTICK Hebdo N° 34

Fini les sprites qui dignotent, fini les scrollings en Basic, fini les horreurs qui sortaient aux débuts de la micro-informatique. Les progrès faits dans la programmation depuis les deux dernières années nous ont permis d'avoir des jeux et des adaptations d'arcade fantastiques telles que OPERATION WOLF, DRAGON NINJA et XYBOTS, adaptés tous trois sur AMIGA avec brio. Tout d'abord, je tiens à préciser que cette version est identique à la version ST. On dirige un vaillant guerrier, toujours armé de son pistolet Roux & Combaluzier à double focale cryogénique monofluoré au Paracétamol et injection directe (délire bellaminesque), dans un labyrinthe dans lequel les Xybots sont aussi nombreux que les fourmis dans une fourmilière. Le but: trouver le descendeur (descendeur parce qu'il descend) permettant de passer au niveau suivant. L'animation est restée de très bonne qualité, de même que les bruitages et les graphismes qui sont toujours aussi beaux. La possibilité de jouer à deux est aussi disponible, ce qui est très pratique vu que le jeu devient assez dur dès le dixième niveau. Les 9 crédits disponibles ne vous seront pas de trop pour parvenir au bout du jeu. Je vous souhaite de passer de longues heures passionnées sur ce jeu.

## MEGAPACK (LORICIELS)

### VERSION CPC

C'est pas nouveau, comme toute compil, mais voilà 7 jeux connus dans la même boîte et ça c'est bien. Les softs pas chers sont toujours les bienvenus. On se précipite, on se jette sur le carton pour l'ouvrir et on joue.

- On commence par quoi, hein dis??
  - Attends... c'est moi qui décide.
  - Non moi j'veux BILLY LA BANLIEUE.
  - Pauv' naze t'as même pas vu qu'y avait BILLY II.
  - Ouais... mais moi j' préfère BILLY, le premier...
  - Regarde plutôt la nana de MACH 3, tu n' la trouves pas sexy, non?
  - Moi j' préfère...
  - Lache-moi un peu!! Tiens on va s'faire un peu de sport, le FOOT, 3D TENNIS ou bien RALLY II tu veux pas!!??
  - Moi je...
- chillaaccCC C C K!! boouuMMM!....  
Après le coup de boule que je viens de lui mettre, moi, peinard, relax, j'me charge LE 5ème AXE.  
Une compil sympa pour tous les possesseurs de CPC.

## BATTLETECH (INFOCOM)

Nouvelle version ST  
Déjà testé sur AMIGA  
Dans JOYSTICK Hebdo N° 29

La version ST de BATTLETECH est enfin sortie. Les fans d'ULTIMA vont être ravis car ce jeu est très proche de la célèbre saga. Le sprite que l'on dirige est toujours aussi petit et toujours aussi mal dégrossi. Le nombre des lieux à explorer est toujours aussi impressionnant (4 millions ça fait bô coup), promettant de longues, très longues heures d'exploration (prévoir 500 litres de café et 20 tubes d'aspirines). Malgré une qualité graphique très moyenne, la performance de ce jeu est son très bon scénario, mais surtout le mélange astucieux entre les séquences arcade et la partie aventure (maman! j'veux casser du robot!). Si vous avez un ATARI, si vous avez aimé la saga ULTIMA et si vous n'êtes pas trop exigeant sur les graphismes, entrez dans le monde fabuleux de BATTLETECH, un monde plein de dangers et de mystères.

# ARCADE

F R A N C E

OFFRE

80 DOUBLE COMPACT DISCS

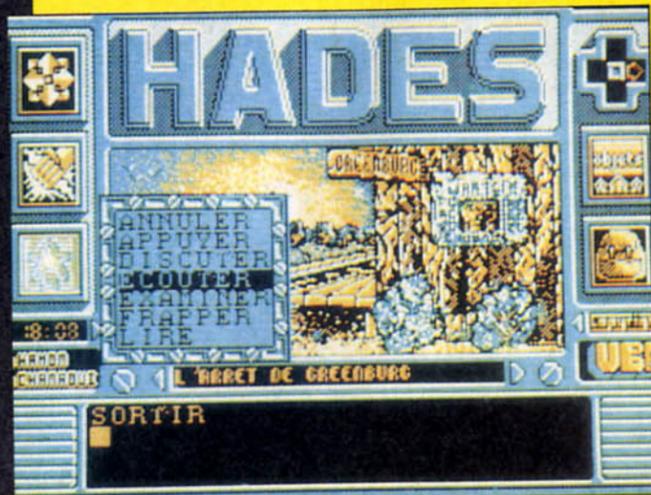


36.15 JOYSTICK

UN MEGA QUIZZ D'ENFER

GAGNEZ UN LECTEUR VIDEO DISC COMPACT et des centaines de cadeaux

## HADES



36 15 JOYSTICK, 23 Heures, Dimanche soir.

Parmi une foule de pseudos délirants, un seul sort du lot : CSH-MAN. Ce pseudo en forum parle d'un nouveau jeu d'aventure sur Amstrad : Hades. Il s'agissait en fait du programmeur qui passait par là. Après avoir discuté sympa à l'aide des mémos et des logos, on se fixait un rencard à la rédac. DING DONG, le voilà. Sébastien Hamon arrive un après midi avec son soft pratiquement fini.

HADES se passe aux USA. Vous venez d'arriver dans la ville de votre ami (un géologue) lorsque vous découvrez qu'il s'est suspendu dans le vide avec une corde au cou au-dessus de la cuvette des W.C (oh le con y s'est pas raté !!!). Le but du jeu est bien évidemment de trouver le meurtrier de votre pote mais, et c'est là l'originalité du soft, de trouver pourquoi, ce qui entraînera par la suite une autre énigme. En effet, votre ami en savait trop sur le projet HADES qui consiste à « dresser » les Chthoniens (des méchants stremons) à des fins militaires. Les lieux sont variés et les graphismes de Mohamed Chanaoui sont superbes pour du CPC. Pas d'analyseur syntaxique

mais des menus déroulants et des icônes.

Les personnages, qui se déplacent au cours du jeu, vous parlent (pas de synthèse vocale) et vous leur répondez. Lors d'un dialogue, le visage du personnage s'affiche et de petites animations sur ses yeux ou sa bouche les rendent presque vivants. Dans votre quête de renseignements, vous vous baladerez entre la ville et la mine (lieu très important) tout en prenant des objets qui vous permettront de faire des actions et même d'alimenter une conversation. En effet si vous trouvez (par exemple) une carte, un papier, vous pourrez parler de celui-ci (si vous le possédez réellement) avec un personnage de l'histoire. De petites animations et des bruitages sympa (ascenseur, téléphone) agrémentent le jeu de façon fort belle. Prévu pour début septembre, ce soft devrait intéresser les fans d'aventure mais aussi tout ceux qui ont envie de voir autre chose que les jeux où si l'on tape « merde » au clavier l'ordinateur vous répond que vous êtes mal poli. Pour son premier jeu, Sébastien a fait très fort. Vive le minitel et 3615 JOYSTICK !!!

UBI SOFT sur CPC

## NEW ZEALAND STORY

Dans NEW ZEALAND STORY, vous jouez le rôle d'un gentil petit poussin tout jaune comme il se doit qui a la faculté de tirer des flèches (comme quoi même un petit poussin peut être dangereux). Vous devez parcourir toute une série de niveaux plus ou moins encombrés de monstres tels des escargots, des chenilles, des puces, des anémones de mer, et tout plein d'animaux tout mignons mais au contact mortel. Dans ce jeu aux graphismes du style dessins animés japonais pour enfant, vous avez la possibilité de vous déplacer sur terre et armé mais aussi sous l'eau et désarmé (le poussin met alors un tuba et c'est très rigolo) avec une certaine réserve d'oxygène.

NEW ZEALAND STORY est un jeu vraiment mignon qui risque fort de passionner les amateurs de MARIO BROSS et de BUBBLE BOBBLE. Si vous voulez voir la version arcade de ce jeu, vous pouvez aller à la salle d'arcade située aux alentours de la station de métro Rue Montmartre. Sachez que graphiquement, la version arcade et la version micro se ressemblent et l'animation est également très proche. A bientôt pour un test complet de ce soft qui risque d'être un hit.

OCEAN sur AMIGA



## NITRO BOOST

CODE MASTERS est en train de développer un tout nouveau jeu qui nous est parvenu sous forme de preview. Vous pilotez une voiture style Mad Max sur laquelle est monté un canon doté d'obus de taille impressionnante. Votre voiture peut tourner de 60° sur sa gauche et sur sa droite. Elle peut accélérer, décélérer, et même reculer dans un scrolling fluide, bien qu'un peu lent à mon goût. La vue en plongée offre des graphismes pauvres et peu détaillés. Le but du jeu est d'aller à la fin de chaque niveau le plus vite possible (même qu'il y a un turbo pour les trainards).

J'ai vu en passant des petits bonhommes dans l'eau mais je ne sais pas trop ce qu'il faut faire avec vu que l'on ne nous a pas fourni de documentation. Il y a plusieurs niveaux pour lesquels vous transformez votre voiture en un autre engin, par exemple en off shore au deuxième niveau. Eh, CODE MASTERS, vous nous arrangez tout ça pour la définitive! Ok?

CODE MASTERS sur ST



## STRIDER

Je viens de recevoir une preview d'un jeu qui s'appelle STRIDER. Jusque là, rien d'extraordinaire. Là où cela devient véritablement magique, c'est quand le jeu commence! Les graphismes futuristes sont merveilleux, la bande son est très bonne, les bruitages sont excellents et l'animation est très bonne. Mis à part tous ces points excellents, j'ai tout particulièrement noté que le ninja que l'on dirige possède une panoplie de coups

assez inattendus tels que le saut périlleux diagonal et la glissade à terre terminée par un coup de pied. De plus, pour rendre le jeu encore plus accrochant, le ninja a la possibilité de se déplacer sur toutes les surfaces qui lui sont disponibles c'est-à-dire sur le sol (heureusement), au plafond, sur les murs, dans les pentes les plus à pic et sur tout ce qu'il peut atteindre. Son arme, une épée laser qui détruit tout ce que elle rencontre. Tout dans ce jeu est beau et réussi et je n'ai pour l'instant aucun défaut à signaler. Espérons qu'il en sera de même pour la version définitive.

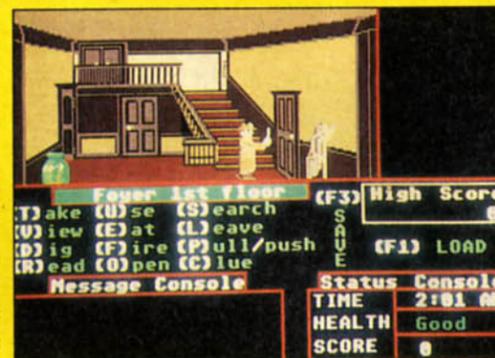
CAPCOM sur AMIGA



## PSYCHO

Vous savez, les horreurs de programmation, on n'aime pas trop en parler, mais quand elles sont vraiment énormes, il faut quand même les signaler. PSYCHO est sensé reprendre le film PSYCHOSE dans lequel vous incarnez un détective qui cherche comme il se doit la solution d'une énigme. Après une série d'images digitalisées accompagnées d'une bonne musique qui en met plein la vue, on s'attend à quelque chose de formidable. Eh bien non! On atterrit devant le porche du BATES MOTEL avec

sous les yeux des graphismes absolument laids indignes d'un ATARI, une animation très lente, pas fluide du tout et des bruitages très cacax. De plus, les actions sont au nombre de 12, ce



qui est bien trop peu pour faire un jeu d'aventure ne serait-ce que correct. Nous espérons une très nette amélioration pour la version définitive, parce que pour l'instant... BOX OFFICE SOFTWARE sur ST

## GEMINI WINGS

Je vois naître dans vos petits yeux malins une certaine lueur d'envie... Eh bien oui, GEMINI WINGS est en cours d'adaptation sur AMIGA et je peux vous assurer que la preview est déjà formidable. Le jeu d'arcade doit son succès à ses graphismes et ses effets spéciaux



fantastiques, ainsi qu'à la diversité des armes. Tous ces éléments ont été repris dans l'adaptation avec des graphismes extraordinaires et un scrolling et une animation très fluide, le tout baignant dans un flot merveilleux d'aliens de tout genre. Les pouvoirs sont toujours aussi nombreux allant du triple tir jusqu'au rayon de la mort qui balaye l'écran de toute présence nuisible avec également un lance flamme directionnel ou un anneau de destruction

qui tourbillonne autour de vous. Je crois même qu'un bonus permettant de récupérer les armes perdues lors de la perte d'une vie a été rajouté. On peut y jouer à deux, chaque joueur pouvant « voler » les armes bonus (plaisir dont les aliens ne se privent pas). A la fin de chaque niveau, un méga-monstre vous attend pour vous mener la vie dure. Nous attendons avec impatience la version définitive.

TECMO sur AMIGA

## MR TENGUS ADVENTURE

Avez-vous déjà joué à Q-BERT en arcade ou sur une de ces vieilles consoles ATARI. Non? Alors vous aurez le plaisir de découvrir ce jeu, ou plutôt un de ses clones en jouant à MR TENGUS ADVENTURE. Le principe du jeu : colorier une série de dalles montées en pyramides et autres formes diverses en sautant dessus. Chaque tableau est parcouru par des monstres plutôt sympathiques qui vous suceront un peu de votre énergie à chaque contact. Des bonus, disséminés un peu au hasard, vous offriront des possibilités d'augmenter votre score, d'im-

mobiliser les monstres, etc. Les tableaux, très diversifiés, étalés sur plusieurs écrans, sont dotés d'un scrolling très fluide. Vu que les sprites sont graphiquement très fins, colorés et très mignons, ce jeu passionnera non seulement les nostalgiques de Q-BERT mais aussi les amateurs de BUBBLE BOBBLE. A voir à la sortie définitive du soft. PEGASUS sur AMIGA



## STRIDER

Je viens de recevoir une preview d'un jeu qui s'appelle STRIDER. Jusque là, rien d'extraordinaire. Là où cela devient véritablement magique, c'est quand le jeu commence! Les graphismes futuristes sont merveilleux, la bande son est très bonne, les bruitages sont excellents et l'animation est très bonne. Mis à part tous ces points excellents, j'ai tout particulièrement noté que le ninja que l'on dirige possède une panoplie de coups

assez inattendue tels que le saut périlleux diagonal et la glissade à terre terminée par un coup de pied. De plus, pour rendre le jeu encore plus accrochant, le ninja a la possibilité de se déplacer sur toutes les surfaces qui lui sont disponibles c'est-à-dire sur le sol (heureusement), au plafond, sur les murs, dans les pentes les plus à pic et sur tout ce qu'il peut atteindre. Son arme, une épée laser qui détruit tout ce que elle rencontre. Tout dans ce jeu est beau et réussi et je n'ai pour l'instant aucun défaut à signaler. Espérons qu'il en sera de même pour la version définitive.

**CAPCOM sur AMIGA**



## GEMINI WINGS

Je vois naître dans vos petits yeux malins une certaine lueur d'envie... Eh bien oui, GEMINI WINGS est en cours d'adaptation sur AMIGA et je peux vous assurer que la preview est déjà formidable. Le jeu d'arcade doit son succès à ses graphismes et ses effets spéciaux



fantastiques, ainsi qu'à la diversité des armes. Tous ces éléments ont été repris dans l'adaptation avec des graphismes extraordinaires et un scrolling et une animation très fluide, le tout baignant dans un flot merveilleux d'aliens de tout genre. Les pouvoirs sont toujours aussi nombreux allant du triple tir jusqu'au rayon de la mort qui balaye l'écran de toute présence nuisible avec également un lance flamme directionnel ou un anneau de destruc-

tion qui tourbillonne autour de vous. Je crois même qu'un bonus permettant de récupérer les armes perdues lors de la perte d'une vie a été rajouté. On peut y jouer à deux, chaque joueur pouvant «voler» les armes bonus (plaisir dont les aliens ne se privent pas). A la fin de chaque niveau, un méga-monstre vous attend pour vous mener la vie dure. Nous attendons avec impatience la version définitive.

**TECMO sur AMIGA**



## PSYCHO

Vous savez, les horreurs de programmation, on n'aime pas trop en parler, mais quand elles sont vraiment énormes, il faut quand même

les yeux des graphismes absolument laids indignes d'un ATARI, une animation très lente, pas fluide du tout et des bruitages très cacas. De plus, les actions sont au nombre de 12, ce

me les signaler. PSYCHO est sensé reprendre le film PSYCHOSE dans lequel vous incarnez un détective qui cherche comme il se doit la solution d'une énigme. Après une série d'images digitalisées accompagnées d'une bonne musique qui en mettent plein la vue, on s'attend à quelque chose de formidable. Eh bien non! On atterrit devant le porche du BATES MOTEL avec



qui est bien trop peu pour faire un jeu d'aventure ne serait-ce que correct. Nous espérons une très nette amélioration pour la version définitive, parce que pour l'instant...

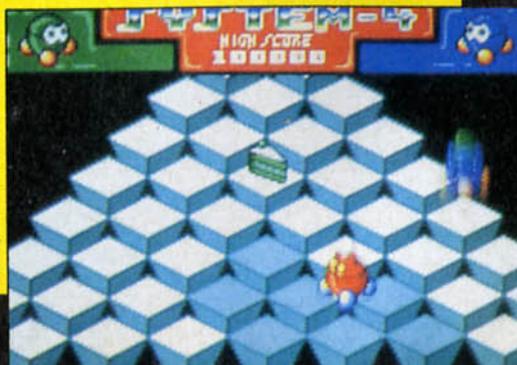
**BOX OFFICE SOFTWARE sur ST**

## MR TENGUS ADVENTURE

Avez-vous déjà joué à Q-BERT en arcade ou sur une de ces vieilles consoles ATARI. Non? Alors vous aurez le plaisir de découvrir ce jeu, ou plutôt un de ses clones en jouant à MR TENGUS ADVENTURE. Le principe du jeu : colorier une série de dalles montées en pyramides et autres formes diverses en sautant dessus. Chaque tableau est parcouru par des monstres plutôt sympathiques qui vous suceront un peu de votre énergie à chaque contact. Des bonus, disséminés un peu au hasard, vous offriront des possibilités d'augmenter votre score, d'im-

mobiliser les monstres, etc. Les tableaux, très diversifiés, étalés sur plusieurs écrans, sont dotés d'un scrolling très fluide. Vu que les sprites sont graphiquement très fins, colorés et très mignons, ce jeu passionnera non seulement les nostalgiques de Q-BERT mais aussi les amateurs de BUBBLE BOBBLE. A voir à la sortie définitive du soft.

**PEGASUS sur AMIGA**



# CONCOURS



Le concours organisé par la société ESAT SOFTWARE récompense les meilleurs animations réalisées avec le logiciel SPRITE EDITOR.

Le langage utilisé peut être indifféremment du C, de l'assembleur, ou du GFA. Pour chacun d'eux, 1 coefficient de mise en oeuvre sera déterminé lors de la réunion du jury.

Le dit jury sera composé d'un membre de la société ESAT SOFTWARE, de l'auteur du logiciel SPRITE EDITOR et de 2 membres de JOYSTICK HEBDO.

Envoi de vos animations jusqu'au 30 septembre 1989 à JOYSTICK Hebdo

## OBJET DES ANIMATIONS :

- Chaque animation devra être fondée sur un mini scénario et mettre en évidence différentes scènes graphiques.
- Les animations pourront être réalisées sur 520, 1040, ou Méga ST. Ces différentes configurations posséderont également un coefficient de détermination en rapport avec leurs capacités.
- Sur simple demande à JOYSTICK HEBDO, une disquette de démo d'animation sera envoyée.
- L'intégration de musique n'est pas forcément obligatoire puisque ce n'est pas la finalité du Logiciel SPRITE EDITOR.

## LES PRIX :

**1er prix :**

**1 double radio-cassettes avec lecteur de disques compacts**

- PO/GO/FM stéréo
- Balance
- Témoin LED stéréo
- Copie rapide
- Niveau d'enregistrement automatique
- Départ copie synchronisé
- CD horizontal à affichage digital
- Fonction répétition
- Puissance : 2 x 10 watts musicaux
- Dimensions : L. 550 x H. 175 x P. 175 mm.
- Affichage analogique des fréquences
- Correction tonalité
- Auto-stop
- Lecture continue
- Micro incorporé
- Prise casque
- Mémoire 16 plages
- Saut de plages AV/AR
- Alimentation : secteur ou 9 piles R20

**2ème prix :**

**1 balladeur enregistreur lecteur de cassettes stéréo**

- Auto-stop
- Système «CUE»
- Niveau d'enregistrement automatique
- Dragonne de transport
- Casque ajustable
- Dimensions : L. 125 x H. 90 x P. 45 mm
- Avance et retour rapides
- Micro incorporé
- possibilité écoute directe haut-parleur
- Puissance : 2 x 30mW
- Alimentation : 2 piles R6

**3ème prix :**

**2 logiciels ESAT SOFTWARE pour atari ST**

**4ème prix :**

**1 logiciel ESAT SOFTWARE pour atari ST**

**5ème prix :**

**1 tee-shirt ESAT SOFTWARE**

## OFFRE SPECIALE :

Pour tous les participants au concours désirant se procurer le logiciel SPRITE SOFTWARE DeLuxe, ESAT SOFTWARE le propose au prix exceptionnel de 350 F (passer commande directement à ESAT SOFTWARE, 55 rue du Tondu - 33000 BORDEAUX.

# KO sur ST

# LE PENDU

Retour à un grand classique : Le Pendu, un jeu écrit par S. et B. ENSELME avec un listing super bien documenté pour tous ceux qui s'intéressent à la programmation.

© 1989 JOYSTICK Hebdo / S. et B. ENSELME  
Pour vous aider à mieux comprendre le programme, vous allez rencontrer un volume important de commentaires. Ces lignes de texte qui débutent sans apostrophe (') ne sont pas à saisir.

' Test si on est bien en basse résolution

```
IF PEEK($44C) <> 0 THEN
CLS
MOUSEON
FORM_ALERT (1, "[0] [ basse résolution! ] [ok]", A%L)
END
ENDIF
```

Ce test sert à regarder si on est bien en basse résolution, en effet la case mémoire \$44C contient la résolution donc PEEK(\$44C) va vous donner :

0 : Pour la basse résolution  
1 : pour la moyenne résolution  
2 : pour la haute résolution

Si on est dans une résolution différente de la Basse, alors on réaffiche la souris, on affiche une boîte d'alerte indiquant que le programme ne marche qu'en basse résolution, et enfin on termine le programme !

' Affichage de la page de présentation

```
CLS
PRINT CHR$(27); "f";
FILL STYLE = 2, 4
FILL COLOR = 2
PBOX 0, 0, 320, 200
```

Ici on efface l'écran, on fait disparaître le curseur (le pavé clignotant qui vous indique la position du prochain caractère qui va être tapé) puis on sélectionne le style de remplissage qui correspond à une trame uniforme, on choisit la couleur 2 pour ce remplissage et enfin on remplit tout l'écran. Ceci a donc pour effet de faire un fond grisé dans la couleur 2 (du rouge normalement)

```
FILL COLOR = 0
PRBOX 100, 80 TO 220, 120
```

```
TEXT 122, 103, "Le Pendu !"
```

Dans les trois lignes précédentes, on sélectionne le blanc comme couleur de remplissage et on dessine une boîte pleine, ensuite on écrit le texte "Le Pendu !" dans cette boîte. Ceci est donc l'affichage de la page de présentation proprement dite.

```
REPEAT
UNTIL INKEY$ <> ""
```

Ces deux lignes servent à attendre qu'une touche soit appuyée, ceci est qui boucle qui correspond à : répète... jusqu'à ce qu'une touche soit appuyée. En effet la variable INKEY\$ contient à n'importe quel moment la touche appuyée.

' on initialise les variables et les tableaux

**DIM Mots\$(1000)**

On dimensionne un tableau nommé Mots\$ de 1000 cases. FOR I%L=1 TO TIMER / 1000 : A%L = RND(1) : NEXT I%L Cette boucle sert à rendre la fonction RND vraiment aléatoire

```
REPEAT
READ D$
IF D$ = "*" THEN EXIT
Index%L = Index%L + 1
Mots$(Index%L) = UPPER$(D$)
UNTIL 0
```

Ici nous avons une boucle sans fin (la boucle REPEAT... UNTIL 0), donc ce qui est à l'intérieur de cette boucle devrait être exécuté à l'infini (je dis devrait car il y a une astuce). Donc à l'intérieur, on lit une donnée, si cette donnée est "\*" (donc si cette donnée est la dernière puisque les DATAS se finissent par \*\*) alors on sort de la boucle sans fin (voilà l'astuce). Ensuite, si le programme continue de se dérouler à l'intérieur de la boucle c'est qu'il n'est pas sorti, c'est donc que la donnée n'était pas la dernière, donc on augmente la variable index de 1 et on stocke le mot lu dans le tableau. La fonction UPPER\$ sert à tout convertir en majuscules. Nb\_Mots%L = Index%L

On met dans la variable Nb\_mots le nombre de mots, qui est l'index quand on est sorti de la boucle.

' Affichage de la page principale du jeu

```
CLS
FILL COLOR = 2
PBOX 0, 0, 320, 200
```

```
FILL COLOR = 0
PCIRCLE 160, 70, 65
```

```
PRBOX 30, 150 TO 290, 165
PRBOX 60, 175 TO 260, 190
```

Ici affichage de la page principale, nous faisons à peu près la même chose que pour l'affichage de la page de présentation, on efface l'écran, on définit la couleur 2 pour le remplissage, on remplit tout l'écran comme pour la page de présentation, on dessine un cercle plein en haut (pour le pendu), une boîte un peu plus bas (pour les lettres déjà utilisées) et enfin une boîte tout en bas (pour le mot que l'on cherche).

' Début du jeu

— Début\_Partie

```
Mot$ = Mots$(INT(RND(Nb_Mots%L)) + 1)
```

Ici on tire un nombre au hasard : INT(RND(Nb\_mots)) + 1 et on prend le mot qui correspond à ce nombre dans la table. On stocke ce mot dans la variable Mot\$ qui contient donc le mot à découvrir. Mot2\$ = LEFT\$(Mot\$, 1) + ""(LEN(Mot\$) - 2) + RIGHT\$(Mot\$, 1) On met dans la variable mot2\$ les choses suivantes : la première lettre du mot à découvrir, puis un nombre de tirets égal à la longueur du mot moins 2, puis la dernière lettre du mot à trouver. Prop\$ = "" \* 26

On met dans la variable qui contient la liste des lettres déjà proposées 26 tirets car au début aucune lettre n'a été proposée. L\_Restantes%L = LEN(Mot\$) - 2

On met dans la variable L\_Restantes le nombre de lettres qu'il reste à trouver, c'est à dire le nombre de lettres du mot moins celle du début et celle de la fin.

Pendu%L=0

Le joueur n'est pas pendu (en effet il commence la partie !) donc on met à zéro la variable qui indique quand le joueur est pendu !

TEXT 120,185,Mot2\$

TEXT 75,160,Prop\$

On Affiche le mot en cours de recherche (mot2\$) et la liste des lettres déjà proposées (prop\$)

REPEAT

REPEAT

REPEAT

REPEAT

A\$= INKEY\$

UNTIL A\$<>" "

Les trois lignes précédentes attendent qu'une touche soit pressée et cette touche sera dans la variable A\$

A\$= UPPER\$( MID\$(A\$,4,1))

On met dans A\$ la touche qui a été effectivement pressée tout en la convertissant en majuscule. En effet la variable INKEY\$ ne contient pas seulement la lettre pressée, et ainsi pour obtenir la touche pressée il faudra prendre le quatrième caractère de la variable INKEY\$ (ici il s'agit de la variable A\$ mais cela revient au même car on avait fait

A\$=INKEY\$.

UNTIL A\$>="A" AND A\$<="Z"

Ici si la lettre est entre A et Z on continue le programme sinon on remonte au REPEAT correspondant (le troisième)

UNTIL MID\$(Prop\$, ASC(A\$)-64,1)="-"

Ici si la lettre n'a jamais été proposée alors le programme continue sinon il remonte au deuxième REPEAT

' on inscrit la lettre proposée dans la liste des lettres

' qui ont déjà été proposées.

MID\$(Prop\$, ASC(A\$)-64,1)=A\$

Ici on va inscrire la lettre dans la liste des lettres déjà proposées, ainsi si la lettre est B on va remplacer le deuxième tiret de la chaîne par un B.

' recherche si la lettre est dans le mot

Lettre\_Trouvee%L=0

La variable Lettre\_trouvée est a 1 si on a trouvé la lettre dans le mot, une ou plusieurs fois, au début on la met a zéro car on a pas encore trouvé de lettre !

FOR I%L=2 TO LEN(Mot\$)-1

On fait une boucle a partir de la deuxième lettre du mot jusqu'à l'avant dernière (en effet on connaît la première et la dernière lettre dès le début)

IF MID\$(Mot\$,I%L,1)=A\$ THEN

L\_Restantes%L=L\_Restantes%L-1

MID\$(Mot2\$,I%L,1)=A\$

Lettre\_Trouvee%L=1

ENDIF

Dans le test précédent on regarde si la lettre qui correspond a la position de la boucle I est la même que la lettre demandée par le joueur, si oui le programme effectue ce qui se trouve à l'intérieur du test, c'est à dire on diminue la variable qui indique le nombre de lettres qu'il reste à trouver, on met en place la lettre trouvée dans la variable Mot2\$ et on met a 1 l'indicateur qui indique qu'une lettre à été trouvée.

NEXT I%L

IF Lettre\_Trouvee%L=0 THEN

Pendaison

Si la variable Lettre\_trouvée est a zéro alors on exécute la procédure de pendaison ! (voir plus loin)

ELSE

TEXT 120,185,Mot2\$

Si au contraire on a trouvé une lettre on affiche la (ou les) nouvelles lettres qui ont été trouvées

ENDIF

TEXT 75,160,Prop\$

On affiche de toutes façons la liste des lettres qui ont été proposées a nouveau (car forcément une nouvelle lettre à été proposée depuis la dernière fois)

UNTIL L\_Restantes%L=0 OR Pendu%L=7

Ici si le joueur à été pendu 7 fois ou si il ne reste plus de lettres a trouver, alors il a soit perdu, soit gagné, donc on continue le programme, sinon le jeu continue et on remonte au premier REPEAT.

' c'est la fin du jeu !

IF Pendu%L=7 THEN

FORM\_ALERT (1,"[0][ Pendu !!! ][ok]",A%L)

ELSE

FORM\_ALERT (1,"[0][ Gagné !!! ][ok]",A%L)

ENDIF

END

ici on affiche une boîte d'alerte avec écrit soit PENDU soit GAGNE selon le cas et on termine le programme.

' procédure qui pend un peu plus a chaque fois qu'elle est appelée

DEF PROC Pendaison

On définit la procédure de Pendaison.

Pendu%L=Pendu%L+1

A chaque fois qu'on l'appelle, le joueur est pendu un peu plus, donc on augmente la variable Pendu qui nous dit ou en est la "pendaison" du joueur !

IF Pendu%L=1 THEN

DRAW 140,100 TO 140,40

ENDIF

Si c'est la première étape alors on dessine le poteau

IF Pendu%L=2 THEN

DRAW 140,40 TO 180,40

DRAW 140,60 TO 160,40

ENDIF

Si c'est la deuxième étape alors on dessine le haut de la potence.

IF Pendu%L=3 THEN

DRAW 170,40 TO 170,45

CIRCLE 170,55,10

DRAW 170,65 TO 170,85

ENDIF

Etc ... Etc ...

IF Pendu%L=4 THEN

DRAW 170,70 TO 160,80

ENDIF

IF Pendu%L=5 THEN

DRAW 170,70 TO 180,80

ENDIF

IF Pendu%L=6 THEN

DRAW 170,85 TO 160,95

ENDIF

IF Pendu%L=7 THEN

DRAW 170,85 TO 180,95

ENDIF

RETURN

' Datas de tous les mots que le jeu connaît

' (attention la dernière doit forcément être "\*\*\*\*")

DATA "éléphant","cacahuètes","trombone","coulisse"

DATA "joystick","hebdo","super","canard","\*\*\*\*"

Et enfin les données qui sont les mots, vous pouvez ici rajouter autant de mots qu'il vous plaira et supprimer ceux-ci si vous voulez!

# KO sur ST

## GESTION DE FICHIERS

Parmi toutes les gestions de fichiers reçues, nous avons retenu le programme écrit par J.M. BIEBER.

© 1989 JOYSTICK Hebbdo / J.M. BIEBER

```
Setcolor 1,2,3,2
Setcolor 2,3,4,7
Setcolor 3,5,2,7
Dim F$(1000)
Dim Ty$(6)
For I=1 To 6
  Read Ty$(I)
Next I
Data Jeux,Util.,Tr.text,aventu.,educat.,fichier
Gosub Inntial
Cls
Rem menu
Partie1:
Defext 1,16,0,26
Text 1,30,» REPERTOIRE DE
PROGRAMMES»
Print
Defext 2,12,0,6
Text 400,50,»(c) BIEBER JM-
Print At(10,10),»1 → AJOUT/MODIF
D'UNE FICHE»
Print At(10,11),»2 → SUPPRIMER UNE
FICHE»
Print At(10,12),»3 → RECHERCHE»
Print At(10,13),»4 → TRI»
Print At(10,14),»5 → LISTER LE FI-
CHIER»
Print At(10,15),»6 → IMPRESSION DU
FICHER»
Print At(10,16),»7 → IMPRESSION DE LA
LISTE DES TITRES»
Print At(10,17),»8 → FIN DU TRAVAIL (
(OBLIGATOIRE)»
Rbox 180,60,530,150
Print
Print
Print
Print
Print «Nb.Prog.:»;Nb;»/1000»
Print
Print
Print «VOTRE CHOIX»
Encore:
C$=Inkey$
C=Val(C$)
If C<1 Or C>8
  Goto Encore
Endif
On C Gosub
Ajout,Supprime,Fichache,Tri,Liste,Impression,Impressort,Fn
Cls
Goto Partie1
*
* ..... ajout .....
Procedure Ajout
Aj:
Modif=0
Cls
Print At(8,1),»- AJOUT / MODIFICATION
FICHE -»
Print
Print «FICHE Numero :»
Input « (ENTER No.suivant) :»,N$
If N$=»»
  Inc Nb
  N=Nb
  Print At(23,4);Nb
```

```
Goto Suite
Else
N=Val(N$)
Modif=1
Print
Endif
Gosub Spaffiche
Suite:
Print
Print «TITRE :»
Line Input Nom$
Print
Print «Numero de support : »
Line Input Num$
Print
For I=1 To 6
  Print I;»→ -;Ty$(I)
Next I
Print
Gosub Test
Print Ty$(R)
Type=R
Print
Print «DISK»
If Modif=1
  Gosub Compression
Endif
Print
Print « - CONFIRMATION (O/N) ? -»
Gosub Oui
If R=1
  Gosub Compression
Else
  If R=0
    Dec Nb
    Goto Aj
  Endif
Endif
Endif
Return
* ..... sauv.fiche .....
Procedure Fin
Cls
Defext 2,17,0,6
Text 200,40,»- SAUVEGARDE DU
FICHER -»
Print At(20,8),»SAUVEGARDE»
Open «o»,#1,»FICHEJEU.dat»
Print #1,Nb
For I=1 To Nb
  Print #1,F$(I)
  Print At(24,10),I
Next I
Close #1
New
Return
* ..... INITIAL .....
Procedure Inntial
Cls
Hidem
Print
Print At(10,5),»- CHARGEMENT DU
FICHER - (O/N)»
Gosub Oui
If R=1
  Gosub Chargement
Else
```

```
Endif
Return
* ..... chargement fiche .....
Procedure Chargement
Cls
Defext 2,17,0,6
Text 200,40,»- chargement du fichier -»
Print At(20,8),»chargement»
Open «i»,#1,»fichejou.dat»
Input #1,Nb
For I=1 To Nb
  Input #1,F$(I)
  Print At(39,10);I
Next I
Close #1
Return
* ..... s/p liste .....
Procedure Liste
Cp=20
Co=1
Present:
Cls
M=0
Print String$(70,»»)
Print «! N°.»;Tab(10);»!;»Tab(20);»NOM»;
Tab(35);
«! TYPE I DISK. N° I NOTE !»
Print String$(70,»»)
For I=Co To Cp
  Gosub Decompression
  Print «! -;»;Tab(10);»! -;»Nom$;Tab(35);
«! -;»Type$;Tab(45);»! -;»Num$;
Tab(57);»! -;»DISK»;Tab(70);»! -»
Next I
Print « _____ ESPACE-»
Suite M-»Menu _____»
Repeat
  R$=Upper$(Inkey$)
Until R$=» Or R$=»M»
If R$=»»
  Co=Cp+1
  Cp=Cp+20
  Goto Present
Else
  If R$=»M»
    Endif
  Endif
Endif
Return
* ..... s/p affiche .....
*
Procedure Spaffiche
I=N
Gosub Decompression
Print «FICHE No. : -;»I
Print «TITRE : -;»Nom$
Print «type : -;»Type$
Print «No.Support: -;»Num$
Print «support : -;»DISK»
Return
* ..... tri .....
Procedure Tri
Cls
Print At(5,1),»- TRI PAR»
Print
Num=Nb
```

```

S1=Num
Print -1 - Titre-
Print -2 - Numero disk : ?-
Print
Repeat
  R$=Inkey$
Until R$=-1* Or R$=-2*
If R$=-1*
  Goto Titre
Else
  If R$=-2*
    Goto Trn
  Endif
Endif
Print
Titre:
Print Tab(12);- tri en cours ->
While S1>1
  S1=S1-1
  S2=Num-S1
  Flag=1
  While Flag=1
    Flag=0
    For S3=1 To S2
      S4=S1+S3
      If Left$(F$(S3),10)>Left$(F$(S4),10)
        X$=F$(S3)
        F$(S3)=F$(S4)
        F$(S4)=X$
      Endif
    Next S3
  Wend
Wend
Goto F
Trn:
Print Tab(12);- tri en cours ->
While S1>1
  S1=S1-1
  S2=Num-S1
  Flag=1
  While Flag=1
    Flag=0
    For S3=1 To S2
      S4=S1+S3
      If Right$(F$(S3),3)>Right$(F$(S4),3)
        X$=F$(S3)
        Swap F$(S3),F$(S4)
        F$(S4)=X$
      Endif
    Next S3
  Wend
Wend
F:
Return
***** décompression *****
Procedure Decompression
  X$=F$(I)
  Nom$=Left$(X$,17)
  Type$=Ty$(Val(Mid$(X$,18,1)))
  Num$=Right$(X$,3)
Return
***** test 0-6 *****
Procedure Test
  Tes:
  R$=Inkey$
  R=Val(R$)
  If R$=-* Or R>6
    Goto Tes
  Endif
Return
***** test 0-4 *****
Procedure Test2
  Tes2:
  R$=Inkey$
  R=Val(R$)
  If R$=-* Or R<1 Or R>4
    Goto Tes2
  Endif
Return
***** test 0/n *****
Procedure Oui
  Repeat
    R$=Upper$(Inkey$)

```

```

Until R$=-0* Or R$=-N-
If R$=-0*
  R=1
Else
  If R$=-N-
    R=0
  Endif
Endif
Return
***** compression *****
Procedure Compression
  Nom$=Upper$
  (Left$(Nom$+ " ",17))
  Num$=Right$(-000+Num$,3)
  A$=-0*
  B$=-DISK*
  If Type=1
    A$=-1*
  Else
    If Type=2
      A$=-2*
    Else
      If Type=3
        A$=-3*
      Else
        If Type=4
          A$=-4*
        Else
          If Type=5
            A$=-5*
          Else
            If Type=6
              A$=-6*
            Endif
          Endif
        Endif
      Endif
    Endif
  Endif
  F$(N)=Nom$+A$+Num$
Return
***** supprimer fiche *****
Procedure Supprime
  Cls
  Input - Numero de fiche
  a supprimer-;N$
  N=Val(N$)
  If N<>0
    Print
    Print
    Gosub Spaffiche
  Endif
  Print
  Print
  Print Tab(10);-COMFIRMER (O/N) ->
  Gosub Oui
  If R=1
    For I=N To 999
      F$(I)=F$(I+1)
    Next I
    Nb=Nb-1
  Endif
Return
***** sortie imprimante *****
Procedure Impression
  Cls
  Print Tab(15);- IMPRESSION FICHIER ->
  Co=1
  M=0
  Lprint String$(70,->)
  Lprint -! N°.-;Tab(10);-!-;Tab(20);-NOM-;
  Tab(35);
  -! TYPE | DISK. N° | NOTE !-
  Lprint String$(70,->)
  For I=Co To Nb
    Gosub Decompression
    Lprint -! -;Tab(10);-! -;Nom$;Tab(35);
    -! -;Type$;Tab(45);-! -;
    Num$;Tab(57);-! -;
    - DISK-;Tab(70);-!-
  Next I
  Lprint String$(70,->)
Return

```

```

***** SORTIE LISTE NOMINATIVE
****
Procedure Impression1
  Cls
  Print Tab(15);- IMPRESSION LISTE ->
  For T=1 To Nb Step 3
    For J=0 To 2
      I=T+J
      Gosub Decompression
      Lprint Tab(J*25);Nom$;
      Next J
    Lprint
    Next T
  Lprint
Return
***** RECHERCHE
*****
Procedure Recherche
  Cls
  Cp=0
  Print -RECHERCHE PAR-
  Print
  Print
  Print -1 - Titre-
  Print -2 - Numero de disquette-
  Repeat
    R$=Inkey$
  Until R$=-1* Or R$=-2*
  If R$=-1*
    Goto Tit
  Else
    If R$=-2*
      Goto Nd
    Endif
  Endif
  Tit:
  Input -TITRE : -;T$
  T$=Upper$(T$)
  For N=1 To Nb
    If T$=Left$(F$(N),Len(T$))
      Print
      Gosub Spaffiche
      Cp=Cp+1
      If Cp=3
        Cp=0
      Endif
    Endif
  Next N
  While Inkey$<>*
  Wend
  Goto FI
  Nd:
  Input -NUMERO DE DISQUETTE : -;R$
  R$=Right$(-000+R$,3)
  For N=1 To Nb
    If R$=Right$(F$(N),3)
      Print
      Gosub Spaffiche
      Cp=Cp+1
      If Cp=3
        Cp=0
      Endif
    Endif
  Endif
  Next N
  While Inkey$<>*
  Wend
  FI:
  Print
  Print
  Print Tab(15);-FIN DE RECHERCHE-
Return

```

# KO sur CPC

## JOYSTICK-RUNNING

Un jeu d'échelle super sympa avec plusieurs tableaux, qui se pratique au clavier ou au Joystick, avec des supers sons : JOYSTICK-RUNNING écrit spécialement pour vous par EKRAMÉ ATMANE.

```

10 REM:
20 REM:
30 REM: JOYSTICK-RUNNING :
40 REM:
50 REM: © 1989 JOYSTICK Hebdo / EKRAMÉ ATMANE
60 REM:
70 REM: POUR AM'ATEUR :
80 REM:
90 REM:
100 REM
110 BORDER 0:MODE 1:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,6:INK 3,18:CLS
120 PEN 3:LOCATE 11,8:PRINT STRING$(21,"*"):
    LOCATE 11,8:PRINT STRING$(21,"*"):
    FOR H=9 TO 17:LOCATE 11,H:PRINT "*":
    LOCATE 31,H:PRINT "*":NEXT
130 PEN 2:LOCATE 13,10:PRINT="1-":PEN 1:
    PRINT= REGLES DE JEU-
140 PEN 2:LOCATE 13,13:PRINT="2-":PEN 1:PRINT= JOYSTICK-
150 PEN 2:LOCATE 13,16:PRINT="3-":PEN 1:PRINT= CLAVIER-
160 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 160
170 PRINT CHR$(7):IF A$="1" THEN 210
180 IF A$="2" THEN 280
190 IF A$="3" THEN 290
200 GOTO 160
210 MODE 1:CLS:PEN 1:LOCATE 15,1:PRINT=THE RUNNING
    MAN=:
220 PEN 1:LOCATE 2,8:PRINT=DEPART=RETURN(POUR SELEC-
    TION JOYSTICK)-
230 PEN 3:LOCATE 2,12:
    PRINT=DEPART=COPY(POUR SELECTION CLAVIER)-
240 PEN 2:LOCATE 2,16:PRINT=SAUT="":CHR$(240)::
    PRINT= POUR(JOYSTICK & CLAVIER)-
250 PEN 3:LOCATE 2,20:
    PRINT=TOURNER LES MOULINS=ESPACE(CLAVIER),
    BOUTON (JOYSTICK)-
260 LOCATE 1,25:PEN 2:PRINT=F(FIN)-
270 LOCATE 33,25:PEN 1:PRINT=<ENTER>=:
    CALL &BB18:GOTO 10
280 D1$=CHR$(11):D2$=CHR$(88):DEP$=CHR$(13):
    NVL$=CHR$(32):GOTO 300
290 D1$=CHR$(240):D2$=CHR$(224):DEP$=CHR$(224):
    NVL$=CHR$(32):GOTO 300
300 REM:
310 REM: INITIALISATION :
320 REM:
330 REM:
340 REM:
350 SYMBOL AFTER 184
360 SYMBOL 185,6,6,60,12,18,16,104,8:BG1$=CHR$(185)
370 SYMBOL 186,6,6,24,46,16,24,36,36:BG2$=CHR$(186)
380 SYMBOL 187,96,96,28,48,72,8,22,16:BD1$=CHR$(187)
390 SYMBOL 188,96,96,24,116,8,24,36,36:BD2$=CHR$(188)
400 SYMBOL 189,153,90,60,24,24,36,36,36:BT$=CHR$(189)
410 SYMBOL 191,0,16,16,20,20,85,85,255:PIC$=CHR$(191)
420 SYMBOL 192,126,255,195,219,219,195,255,126
430 SYMBOL 193,6,6,24,46,8,30,33,64:BSG$=CHR$(193):
    SYMBOL 194,96,96,24,116,16,120,132,2:BSD$=CHR$(194)

```

```

440 SYMBOL 195,0,126,66,66,66,66,126,0
450 SYMBOL 196,126,126,126,126,126,126,126,126:
    SYMBOL 197,0,255,255,255,255,255,255,0
460 SYMBOL 198,0,255,2,12,48,64,255,0:RE$=CHR$(198)
470 SYMBOL 199,247,7,112,118,6,110,224,247:
    MR$=CHR$(199):PA$=MR$
480 SYMBOL 200,255,153,24,24,24,24,24,24:AS$=CHR$(200)
490 SPEED KEY 100,1
500 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:PAPER 0:CLS:
    INK 1,26:INK 2,24:INK 3,6
510 DIM A(40,22):DIM PX(10):DIM PY(10):MOU=1
520 F1$=CHR$(32)+CHR$(32)+CHR$(32)
530 F2$=CHR$(197)+CHR$(192)+CHR$(32)
540 F3$=CHR$(32)+CHR$(192)+CHR$(197)
550 F4$=CHR$(32)+CHR$(196)+CHR$(32)
560 TRAN$=CHR$(22)+CHR$(1)
570 NOR$=CHR$(22)+CHR$(0)
580 D=-1:ST$="0110":B$=BD1$:B2$=BD2$:TRI=0
590 ENT 1,15,-1,3:ENV 1,15,-1,3:
    ENT 2,5,1,1,10,-1,1,10,1,1,10,-1,1,15,1,1:
    ENV 2,5,3,1,1,0,18,6,-3,4:ENV 3,10,-1,2:
    ENT 3,10,-2,2
600 WINDOW #1,2,39,1,22:WINDOW #2,1,40,23,25:
    TBL=1:VIE=5:SCORE=0:RECORD=0:TT=50
610 PEN 1:PLOT 1,45,3:DRAW 639,45:DRAW 639,5:
    DRAW 1,5:DRAW 1,45
620 PEN 2:FOR H=1 TO 5:LOCATE 2+H,24:
    PRINT BG1$:NEXT LOCATE 10,24:PRINT= TAB :=:
    LOCATE 15,24:PRINT TBL:LOCATE 19,24:
    PRINT=SCO :=:LOCATE 25,24:PRINT SCO
630 GOSUB 1820
640 REM:
650 REM:
660 REM: ROUTINE PRINCIPALE :
670 REM:
680 SOUND 1,1700,2,15
690 A$=INKEY$:IF A$=D1$ THEN 870
700 IF A$=D2$ THEN GOSUB 1140
710 PEN 1:LOCATE X,Y:PRINT " "
720 X=X+D
730 IF D=-1 AND A(X,Y)=3 THEN D=+1:X=X+1:B$=BG1$:B2$=BG2$:
    SOUND 1,1500,60,15,1,1,25
740 IF D=+1 AND A(X,Y)=3 THEN D=-1:X=X-1:B$=BG1$:B2$=BD2$:
    SOUND 1,1500,60,15,1,1,25
750 LOCATE X,Y:PRINT B$:FOR T=1 TO TT:
    LOCATE X,Y:NEXT:PRINT B$
760 IF A(X,Y+1)=2 THEN 1290
770 IF A(X,Y+1)=0 THEN 1540
780 IF A(X,Y+1)=5 THEN 1140
790 IF A(X,Y+1)=7 THEN 1700
800 IF A(X,Y+1)=10 THEN LOCATE X,Y:PRINT " " :
    LOCATE X,Y+1:PRINT B$:GOSUB 2960:GOTO 1810
810 FOR T=1 TO TT:NEXT T:GOTO 640
820 REM:
830 REM:
840 REM: ARNOLD SAUTE :
850 REM:
860 REM:
870 LOCATE X,Y:PRINT " " :
880 IF D=-1 THEN GOTO 900 ELSE 1000
890 REM:SAUT @ GAUCHE:
900 SOUND 1,1000,60,15,1,1
910 FOR H=1 TO 4:
920 S$=MID$(ST$,H,1):S=VAL(S$)
930 X=X-1
940 IF A(X,Y-S)<>0 THEN X=X+1
950 IF A(X,Y-S)=1 AND S=0 AND H=4 THEN Y=Y-1
960 LOCATE X,Y-S:PRINT BSD$
970 FOR T=1 TO 100:NEXT T:LOCATE X,Y-S:PRINT " " :
980 NEXT H:GOTO 750
990 REM:SAUT @ DROITE:
1000 SOUND 1,1000,60,15,1,1
1010 FOR H=1 TO 4
1020 S$=MID$(ST$,H,1):S=VAL(S$)

```

```

1030 X=X+1
1040 IF A(X,Y)<>0 THEN X=X-1
1050 IF A(X,Y-S)=1 AND S=0 AND H=4 THEN Y=Y-1
1070 FOR T=1 TO 100:NEXT:LOCATE X,Y-S:PRINT " - "
1080 NEXT H:GOTO 750
1090 REM:.....
1100 REM:.....
1110 REM: 1/4 TOUR DES TRAPPES :
1120 REM:.....
1130 REM:.....
1140 SOUND 1,2056,20,15:MOU=MOU+1:
IF MOU>4 THEN MOU=1
1150 PEN 2:ON MOU GOTO 1160,1180,1200,1220
1160 FOR H=1 TO MO:LOCATE PX(H),PY(H):
PRINT F3$:A(PX(H),PY(H))=0:A(PX(H)+2,PY(H))=1:
LOCATE PX(H),PY(H)-1:
PRINT F4$:A(PX(H)+1,PY(H)-1)=3:NEXT
1170 PEN 1:GOTO 640
1180 FOR H=1 TO MO:LOCATE PX(H),PY(H)-1:
PRINT F1$:A(PX(H)+1,PY(H)-1)=0:
LOCATE PX(H),PY(H)+1:
PRINT F4$:A(PX(H)+1,PY(H)+1)=3:NEXT
1190 GOTO 640
1200 FOR H=1 TO MO:LOCATE PX(H),PY(H):
PRINT F2$:A(PX(H)+2,PY(H))=0:A(PX(H),PY(H))=1:NEXT
1210 *PEN 1*RETURN
1220 FOR H=1 TO MO:LOCATE PX(H),PY(H)-1:
PRINT F4$:A(PX(H)+1,PY(H)-1)=3:A(PX(H)+1,PY(H)+1)=0:
LOCATE PX(H),PY(H)+1:PRINT F1$:NEXT
1230 GOTO 640
1240 REM:.....
1250 REM: Chute sur un pic :
1260 REM:.....
1270 REM:.....
1280 REM:.....
1290 SOUND 2,60,35,15,2,2:LOCATE X,Y:PRINT " - "
1300 PEN 3:PRINT TRANS
1310 LOCATE X,Y+1:PRINT CHR$(189)
1320 FOR T=1 TO 2000:NEXT:PRINT NOR$
1330 SCO=SCO-150:IF SCO<0 THEN SCO=0
1340 PEN 2:LOCATE 24,24:PRINT " - ":
LOCATE 24,24:PRINT SCO:VIE=VIE-1:
LOCATE 3+VIE,24:PRINT " - ":IF VIE=0 THEN 1430
1350 PEN 3:LOCATE X,Y+1:PRINT PIC$
1360 IF AS=0 THEN GOTO 2290
1370 IF AS<>0 THEN CLS #1
1380 REM:.....
1390 REM:.....
1400 REM: PERDU :
1410 REM:.....
1420 REM:.....
1430 IF VIE=0 THEN RESTORE 2950:FOR H=1 TO 10:
READ A,B:SOUND 1,425+(A*25),25*B,15:
SOUND 1,0,2:NEXT:ELSE 1820
1440 CLS:LOCATE 11,13:PRINT "UNE AUTRE ? (O/N):-"
1450 AS=INKEY$:IF AS=" " THEN 1450
1460 AS=UPPER$(AS):IF AS="O" THEN CLS:
RUN ELSE IF AS="N" THEN END ELSE 1450
1470 IF AS="N" THEN END
1480 GOTO 1450
1490 REM:.....
1500 REM:.....
1510 REM: CHUTE LIBRE!!..... :
1520 REM:.....
1530 REM:.....
1540 SCO=SCO+50:PEN 2:LOCATE 24,24:PRINT " - ":
LOCATE 24,24:PRINT SCO
1550 PEN 1:LOCATE X,Y:PRINT " - "
1560 Y=Y+1:SOUND 1,46+SON,3,7
1570 IF A(X,Y)=0 THEN SON=SON+10:LOCATE X,Y:
PRINT CHR$(189)
1580 IF A(X,Y)<>0 THEN SON=0
1590 IF A(X,Y+1)=1 THEN 640
1600 IF A(X,Y+1)=2 THEN 1290
1610 IF A(X,Y+1)=7 THEN 1700
1620 IF A(X,Y+1)=10 THEN 1810
1630 IF A(X,Y+1)=5 THEN 1140
1640 FOR T=1 TO 20:NEXT:GOTO 1550

```

```

1650 REM:.....
1660 REM:.....
1670 REM: SUR L'ASCENSEUR :
1680 REM:.....
1690 REM:.....
1700 PEN 1:LOCATE X,Y-1:PRINT B2$
1710 PEN 3:LOCATE X,Y:PRINT AS$:A(X,Y)=1
1720 LOCATE X,Y+1:PRINT CHR$(149):A(X,Y)=3
1730 Y=Y-1
1740 IF A(X-1,Y+1)=1 OR A(X+1,Y+1)=1 THEN 640
1750 FOR T=1 TO 20:NEXT:SOUND 6,25,1,15:GOTO 1700
1760 REM:.....
1770 REM:.....
1780 REM: GAGNE :
1790 REM:.....
1800 REM:.....
1810 CLS #1:TBL=TBL+1:TT=TT-3:PEN 2:LOCATE 15,24:
PRINT TBL:IF TBL>9 THEN 2940
1820 ON TBL GOTO
1840,1850,1860,1870,1880,1890,1900,1910,1910
1830 REM changement de tabl
1840 GOTO 1960
1850 RESTORE 2440:GOTO 1960
1860 RESTORE 2530:GOTO 1960
1870 RESTORE 2650:GOTO 1960
1880 RESTORE 2740:GOTO 1960
1890 RESTORE 2840:GOTO 1960
1900 GOTO 2970
1910 REM:.....
1920 REM:.....
1930 REM: DESSINS DES TABLEUX :
1940 REM:.....
1950 REM:.....
1960 GOSUB 2960:ERASE A:ERASE PX:ERASE PY:
DIM A(40,22):DIM PX(10):DIM PY(10)
1970 READ pa,pic,mo,re,so,as,tr,mr
1980 REM*****PASSERELLES*****
1990 PEN 1:FOR H=1 TO PA
2000 READ DE,F,L
2010 FOR X=DE TO F:LOCATE X,L:PRINT PA$:A(X,L)=1:NEXT
2020 NEXT H
2030 REM*****PICS*****
2040 PEN 3:FOR H=1 TO PIC
2050 READ X,Y:LOCATE X,Y:PRINT PIC$:A(X,Y)=2:NEXT
2060 REM*****MOULINS*****
2070 PEN 2:FOR H=1 TO MO
2080 READ PX(H),PY(H):LOCATE PX(H),PY(H):PRINT F3$:
A(PX(H),PY(H))=0:LOCATE PX(H),PY(H)-1:PRINT F4$:
A(PX(H)+1,PY(H)-1)=3:NEXT
2090 REM*****RESSORTS*****
2100 PEN 3:FOR H=1 TO RE
2110 READ X,Y:LOCATE X,Y:PRINT RE$:A(X,Y)=5:NEXT
2120 REM*****SORTIE*****
2130 FOR H=1 TO SO
2140 READ X,Y:LOCATE X,Y:PRINT " - ":A(X,Y)=10:NEXT
2150 REM*****ASCENSEUR*****
2160 IF AS=0 THEN 2200
2170 PEN 3:FOR H=1 TO AS:READ X,Y
2180 LOCATE X,Y:PRINT AS$:A(X,Y)=7:NEXT
2190 REM*****TROUS*****
2200 IF TR=0 THEN 2240
2210 FOR H=1 TO TR
2220 READ X,Y:LOCATE X,Y:PRINT " - ":A(X,Y)=0:NEXT
2230 REM*****MURS*****
2240 IF MR=0 THEN 2290
2250 PEN 2:FOR H=1 TO MR
2260 READ DE,F,L
2270 FOR Y=DE TO F:LOCATE L,Y:PRINT MR$:A(L,Y)=3:NEXT
2280 NEXT H
2290 LOCATE 39,3:PEN 1:PRINT BD1$:X=39:Y=3
2300 AS=INKEY$:IF AS=" " THEN 2300
2310 IF AS="F" THEN RUN
2320 IF AS=DEP$ THEN 640
2330 GOTO 2300
2340 REM-----TABLEAU 1-----
2350 DATA 6,14,3,3,1,0,3,2
2360 DATA 2,39,4,2,22,8,24,39,12,2,22,16,2,26,20,
28,38,20,26,22,27,22,28,22

```

```

2370 DATA 12,4,18,4,24,4,32,4,8,8,22,8,28,12,14,16,
4,20,32,20,26,22
2380 DATA 6,4,24,12,26,20
2390 DATA 12,8,32,12,24,20
2400 DATA 39,22
2410 DATA 4,4,28,4,14,8
2420 DATA 1,22,2,1,22,4,10,14,14
2430 REM*****TABLEAU2*****
2440 DATA 8,19,4,4,1,5,4,3
2450 DATA 2,39,4,12,32,8,2,12,12,12,32,16,32,39,
12,2,12,20,18,26,20,32,39,20
2460 DATA 34,4,18,8,26,8,2,12,9,12,30,16,13,22,
11,22,30,22,34,20,15,22,16,22,17,22,27,22,28,
22,29,22,31,22,23,22,24,22
2470 DATA 22,8,32,8,26,16,22,20
2480 DATA 24,4,12,4,16,16,38,20
2490 DATA 22,22
2500 DATA 10,12,34,12,20,16,4,20,14,22
2510 DATA 8,4,5,12,22,16,11,20
2520 DATA 1,22,2,1,22,4,9,15,13
2530 REM*****TAB3*****
2540 DATA 5,9,2,2,1,2,19,7
2550 DATA 2,39,4,2,39,7,2,39,11,17,38,15,2,39,22
2560 DATA 5,7,22,7,39,7,10,11,18,11,7,22,18,22,20,22,24,22
2570 DATA 5,11,31,11
2580 DATA 39,11,23,11
2590 DATA 39,22
2600 DATA 2,21,19,22
2610 DATA 2,4,6,4,7,4,11,4,12,4,16,4,17,4,21,4,22,4,26,4,27,4,31,4,
32,4,2,7,2,11,16,11,19,15,31,15,33,15
2620 DATA 5,6,3,1,22,1,1,22,40,12,21,8,16,21,23,16,21,38,12,14,17
2630 DATA 3,4,3,3,3,1,0,3,1,1,1,3,3,1,3,3,4,1,3,4
2640 REM TAB 4
2650 DATA 6,8,2,2,1,3,0,6
2660 DATA 2,3,4,5,33,4,39,39,4,2,39,22,7,23,12,25,31,17
2670 DATA 5,22,6,22,22,22,33,22,34,22,15,12,25,<x17,27,17
2680 DATA 15,4,25,4
2690 DATA 20,4,21,12
2700 DATA 39,22
2710 DATA 4,22,24,17,32,22
2720 DATA 1,22,1,1,22,40,5,21,3,13,21,23,18,21,24,18,21,31
2730 REM TAB 5
2740 DATA 7,13,4,3,1,2,2,4
2750 DATA 2,39,4,6,39,9,1,9,14,8,16,15,15,21,16,29,38,16,2,39,22
2760 DATA 10,9,18,9,26,9,34,9,10,15,11,15,18,16,
17,16,2,22,29,22,30,22,26,22,27,22
2770 DATA 8,4,15,4,24,4,32,4
2780 DATA 13,4,21,4,29,4
2790 DATA 39,22
2800 DATA 3,21,28,22
2810 DATA 3,4,3,14
2820 DATA 1,22,1,1,22,40,6,8,6,16,21,38
2830 REM*****TAB6*****
2840 DATA 12,34,7,12,1,6,1,6
2850 DATA 2,39,4,8,16,9,30,39,7,20,30,10,14,19,
13,24,39,13,2,6,17,13,21,17,23,28,17,36,38,18,
2,21,20,22,34,22
2860 DATA 14,4,22,4,28,4,30,4,31,4,9,9,12,9,13,9,
14,9,31,7,32,7,28,10,29,10,16,17,18,17,20,17,
27,17,28,17,14,20,15,20,17,20,18,20,20,20,21,
20,4,22,5,22,6,22,7,22,23,22,24,22,27,22,36,22,
37,22,38,22
2870 DATA 9,4,17,4,22,4,36,4,15,13,23,17,5,20
2880 DATA 20,4,34,7,36,7,38,7,23,10,30,13,18,13,8,
20,9,20,10,20,8,4,16,4
2890 DATA 39,22
2900 DATA 22,10,6,17,12,20,32,22,33,22,35,22
2910 DATA 6,4
2920 DATA 5,9,8,5,9,16,5,7,30,1,22,1,1,22,40,18,22,21
2930 GOTO 2970
2940 REM*****FUNEBRE*****
2950 DATA 3,4,3,3,3,1,0,3,1,1,1,3,3,1,3,3,4,1,3,4
2960 SOUND 3,638,50,15,1:SOUND 3,638,25,15,1:
SOUND 3,638,25,15,1:SOUND 3,568,25,15,1:
SOUND 3,638,50,15,1:SOUND 3,638,50,15,1:
SOUND 3,478,100,15,1:RETURN
2970 CLS:INK 0,0:BORDER 0:LOCATE 7,12:
PRINT-BRAVO CHAMPION!!! TU AS REUSSI-:
LOCATE 7,14:

```

```

PEN 3:PRINT@ PASSER TOUS LES TABLEAUX-:
LOCATE 7,16:PEN 1
2980 PEN 1:LOCATE 7,20:PRINT-UNE AUTRE PARTIE?-
2990 AS=INKEY$:IF AS=- THEN 2990
3000 AS=UPPER$(AS):IF AS=-O THEN RUN ELSE IF AS=-N
THEN END ELSE 2990

```

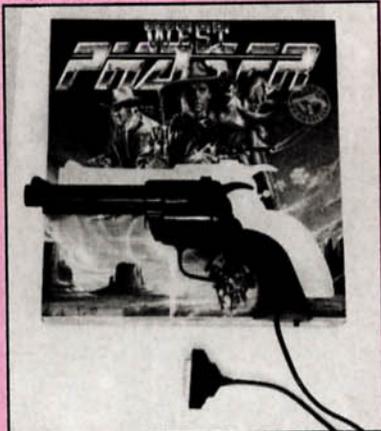
**Quand vous en aurez marre de jouer ou de programmer, rêvez un peu devant votre CPC avec des motifs géométriques à l'infini. Une petite séquence proposée par Paul NICOLAS © 1989 JOYSTICK Hebdo / Paul NICOLAS**

```

10 MODE 1
20 a$="Paul NICOLAS et JOYSTICK Hebdo vous
proposent un KALEIDOSCOPE *****"
30 PRINT CHR$(23);"-A-:BORDER 1:INK 0,24:INK 1,0:
x=INT(4+15*RND);y=INT(3+10*RND):a=x:b=y:
MODE 1:ORIGIN 320,200
40 WHILE (a)<>0 OR b<>0
50 x=(2*(ABS(a)>319)+1)*x:y=(2*(ABS(b)>199)+1)*y:a=a+x:b=b+y
60 SOUND 7,45,8,5,15
70 a$=a$+MID$(a$,1,1):a$=RIGHT$(a$,LEN(a$)-1):LOCATE 1,1:
PRINT LEFT$(a$,40);
80 MOVE a,b:DRAW -a,b:DRAW -a,-b:DRAW a,-b:DRAW a,b:WEND
90 RUN

```

## CONCOURS



**WEST PHASER** est un produit qui sera disponible fin Septembre; C'est une véritable innovation car dans un superbe package nous trouverons associés, un PISTOLET LUMINEUX (PHASER), un MEGA LOGICIEL de jeu où l'on doit tenter d'abattre les méchants les plus redoutables de l'Ouest américain, et un ENSEMBLE de ROUTINES en assembleur ou basic, qui permettront à tout un chacun de se programmer des logiciels utilisant le PHASER.

Le principe du PHASER est relativement simple, bien qu'il faille du temps pour le mettre au point. Il a une résolution de près de 1 pixel. Pour simplifier, imaginez qu'il y a une cellule photo électrique dans le canon et un interrupteur sur la gâchette, le tout connecté à la prise RS 232 pour les ST, PC et AMIGA, et à la prise Joystick pour les CPC.

Lorsque la cellule photo électrique, qui est pointée sur le téléviseur rencontre le canon à électron de celui-ci, une routine se déclenche et calculera ainsi la position pointée par le pistolet sur l'écran. Les routines qui seront donc livrées avec un WEST PHASER permettront de savoir:

- Si la gâchette a été appuyée
- Quelles sont les coordonnées X,Y pointées sur l'écran

**LE BUT DE CE CONCOURS EST DE TROUVER UNE IDEE ORIGINALE MAIS REALISABLE, D'UTILISATION DU PHASER....**

**TOUT EST PERMIS.... ENVOYEZ-NOUS VOS IDEES ET LES MEILLEURS D'ENTRE VOUS RECEVRONT UN WEST PHASER POUR LEUR BECANE....**

*Une seule adresse*  
**JOYSTICK Hebdo - concours WEST PHASER**  
177 rue Saint Honoré  
75001 PARIS

# PONY EXPRESS

Des problèmes? des suggestions?  
Ecrivez à : JOYSTICK Hebdo  
PONY EXPRESS  
177, rue Saint-Honoré  
75001 PARIS

Stéf.

Salut JOYSTICK, mon hebdo préféré! J'ai un Atari 520STF depuis pas longtemps, et j'essaye de charger des images DEGAS en GFA Basic. Je fais: BLOAD«A:\IMAGE.P1»XBIO\$(2)34 mais je n'arrive pas à avoir les bonnes couleurs, et il faut donc que je recrée toute la palette avec des SETCOLOR, c'est pénible! Comment dois-je faire pour que ce soit automatique?

Michel CLAVEAU

⇨ OUAHAYAYAAAAAH! Stop! Arrête tout! Coupe! Rideau! Ouah, l'autre! T'es fou, lui, eh, oh! Ne fais jamais ça: tu envoies une partie de ton image dans une zone de la mémoire qui est normalement réservée au GEM. Tu risques des problèmes plus conséquents que des couleurs bizarres, en procédant comme ça. Quatre bombes, par exemple... Bon, il y a une solution, l'inquiète pas, hein! Recopie la procédure qui suit, et sauve-la avec l'option SAVE, A du GFA Basic, comme ça tu pourras la «merger» dans n'importe quel programme:

```
PROCEDURE Charge_degaz
LOCAL a$,im$,
FILESELECT «\*.PI»,**im$,
IF LEN(im$) AND RIGHT$(im$) <> «.PI»
HIDE
a$=SPACE$(32066)
BLOAD im$,VARPTR(a$)
BMOVE VARPTR(a$),34,XBIO$(2),32000
VOID XBIO$(6),L,VARPTR(a$)+2
ENDP
REPEAT
UNTIL MOUSE OR INFY(2)
SHOWM
RETURN
```

Note l'utilisation du sélecteur de fichiers, exploité ici avec intelligence, puisqu'il ne plante pas si tu cliques dans CANCEL ou alors dans CONFIRMER sans rien avoir sélectionné.

Salut à toute l'équipe de l'hebdo le plus bô! J'ai un compatible PC chez moi et je suis un fan de jeux micro. Je trouve que vos tests sont très bien, et que vous n'hésitez pas à être impitoyables avec les mauvais softs (et sympas avec les autres!), c'est super. Mais vous ne testez pas les jeux pour PC, c'est dommage; j'aimerais bien savoir ce qu'il y a de bien pour ma machine, je ne vais quand même pas acheter un CPC...

Gilbert BERGER

⇨ Salut Gilbert!

Tu soulèves un problème épineux... C'est vrai que pas mal des jeux qui sortent sont adaptés sur PC. Mais il nous a semblé, à JOYSTICK, que le marché des PC était plutôt réservé à l'utilisation professionnelle, et que s'il est vrai que beaucoup de gens utilisent des PC compatibles, c'est plutôt à leur bureau, et donc pas tellement pour jouer (ou alors ils ont un patron vraiment très cool!). Ceux qui ont un PC au travail ont plutôt un ST ou un AMIGA à la maison, pour s'éclater... Les joueurs sur PC nous semblent donc plutôt une minorité, et si l'on faisait une page pour eux, la majorité des lecteurs se sentirait peut-être frustrée. C'est donc bien un bête problème commercial pour nous, autant dire les choses franchement. Mais peut-être que l'on se trompe et que les fans de jeux sur PC ne sont pas si minoritaires que ça. Il faudrait qu'ils se manifestent, qu'ils nous écrivent pour nous donner leur avis. S'ils sont nombreux on verra sans doute ce que l'on peut faire...

Salut JOYSTICK Hebdo!

J'ai un Atari ST, et les jeux que je préfère, ce sont ceux où il y a de la vraie 3D, des images calculées en perspectives en temps réel, avec farces cachées, ombres, et tout ça... Genre VIRUS, STARGLIDER II, DRILLER, etc... En fait, j'aimerais bien pouvoir "fabriquer" sur mon micro des univers comme ceux qu'il y a dans ces jeux et me balader ensuite dedans un peu comme avec un simulateur de vol, mais je ne sais pas quel programme choisir. Tu peux m'aider? Merci d'avance.

Olivier GRATIOT

⇨ Bonjour Olivier.

Tu as raison de t'intéresser à la 3D, c'est un domaine passionnant! Le problème, c'est que sur ST, dans ce secteur, c'est pas la joie: il y avait des programmes pas trop cher comme GFA OBJET ou DIMENSION 3, mais ils ont disparu parce qu'ils ne se vendaient pas bien. Il y a aussi STAD, qui est un programme de dessin auquel sont intégrées des options de 3D pas mal, mais ça ne marche qu'en noir et blanc. Le soft qui s'est imposé en standard, c'est CAD-3D, alias CYBERSTUDIO, mais il a pas mal de défauts et pour être utilisé à fond il

faut lui adjoindre les autres programmes de la gamme CYBER, ce qui revient vraiment très cher. Et puis de toutes façons, dans aucun de ces logiciels (qui sont plutôt assez «sérieux»), il n'y a d'option «simulateur de vol»... L'idéal, en fait, ce serait que les programmeurs de jeux du style VIRUS ou STARGLIDER II se décident à écrire dans le commerce des versions évoluées et conviviales des softs qu'ils se sont bricolés pour fabriquer leurs vaisseaux spatiaux. J'espère qu'ils lisent PONY EXPRESS, et qu'ils entendront ton appel!

Bonjour la rédaction,  
Etant équipé d'un Atari 520 ST (nouvelles Roms) et ayant écrit des programmes en code machine, je ne parviens pas à faire s'exécuter ceux-ci en GFA Basic par: CALL var. Bien que var ait été préalablement défini. Toujours la même réponse: 4 Bombes instruction inconnue au 68000. Par ailleurs ces mêmes programmes marchent parfaitement sur les 520 ST anciennes Roms de mes copains.

Christian.

⇨ Données insuffisantes, var doit être un entier; si la routine est contenue dans une chaîne alphanumérique, disons A\$, il ne faut pas faire: CALL VARPTR(A\$)

Mais:

A%=VARPTR(A\$)

CALL A%

Ou, encore mieux:

VOID C:A%()

Le A%=VARPTR(A\$) doit être placé avant chaque appel à la routine à cause des garbage collections.

Salut !!

J'aimerais savoir comment trouver moi-même des POKES et des LISTINGS. Je possède un Commodore 64.

Grégoire SEBASTIEN.

Hello Joystick Hebdo,

J'achète assez souvent Joystick Hebdo car je suis toujours à l'affût de bidouilles. Mais je n'ai toujours pas compris comment vos fournisseurs en trucs et astuces font pour pondre un listing, un poke, un truc avec un éditeur de secteurs, etc... (Peut-être que si vous m'expliquiez, j'en trouverais et vous les enverrais). Pour un listing, comment trouver la bonne façon de charger un fichier (trouver les bons Memory)?

Fabien HAMON

⇨ Salut les Pokes !!

Comment ça !!! Certaines personnes voudraient nous remplacer, alors que nous sommes bien au chaud sous les cocotiers, les pieds tendrement bercés par les flots d'une mer si bleue quelle en ferait rougir la langue d'un chaud-show (ça ne vous rappelle rien?), enfin bref, nous sommes en vacances Kooaaaaa !! Bon, nous allons quand même vous expliquer car on doit penser à vous 7 jours sur

7 et 24 heures sur 24, Merci ! Boss!!.

Il faut évidemment avoir de bonnes connaissances en assembleur et avoir une certaine expérience de la chose, mais bien sûr, il y a un début à tout. Pour trouver les vies infinies il y a deux méthodes, la première est la plus simple, mais pas la plus efficace, elle consiste à trouver les décrétements (-1) du nombre de vies et mettre le registre à 255 comme par exemple l'instruction Z80 LD A,3 à transformer en LD A,&FF.

La réciproque existe aussi c-a-d que ça débute à 0 et le registre et incrémenté (+1), ensuite il y a un sous programme qui teste si la valeur n'est pas égale au nombre de vies à ne pas dépasser et si c'est le cas, on est dirigé vers l'écran de fin ou le GAME-OVER si vous préférez. Donc, dans ce cas là, il faut agir directement sur le test, une fois l'habitude prise on rencontre à 75% les mêmes instructions.

La deuxième méthode, plus complexe et plus simple à la fois consiste à enlever directement dans le programme le module de traitement des vies en mettant tout simplement des octets vides, c-a-d l'instruction NOP en Z80 ou encore en éliminant le JUMP (le saut ou GOSUB en Basic) qui dirige l'ordinateur vers le traitement en question.

Le journal entier ne suffirait pas pour tout expliquer car il y a souvent des petites variantes.

Cher Joystick Hebdo,

Je lis souvent le journal le plus bô et lui demande un renseignement vital: Qu'est-ce qu'une RSX et comment s'en servir sur CPC 464 sans lecteur de disquettes, avec quel logiciel?

Je t'en remercie d'avance.

Edouard DE GANAY

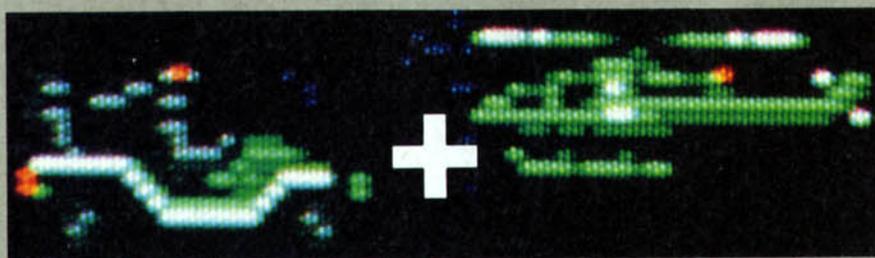
⇨ Edouard, La création et l'utilisation de RSX (Résident System Extension) s'effectue sur tous les CPC et sans logiciels particuliers. Il s'agit d'ajouter de nouvelles fonctions au Basic, fonctions écrites en Assembleur, chargées et initialisées avec un label, en début de programme.

L'appel en Basic de ces nouvelles fonctions s'effectue simplement par un Shift à suivi du label de la fonction, avec la possibilité, comme avec CALL, de transmettre des paramètres. Voilà pour le principe, pour immédiatement passer à la pratique, tu peux lire: Les clefs pour Amstrad 2, chez PSI page 83 ou, La bible du CPC 6128 chez Micro-Application page 296.

Virgin  
LOISIRS

P R E S E N T E

# SILKWORM



Une jeep et un hélicoptère. Avec Silkworm vous êtes deux pour en venir à bout.



AMIGA • ATARI ST • AMSTRAD • C 64



COLLECTION  
ACTION  
ADVENTURE

## LA PRESSE ANGLAISE UNANIME

Effets sonores	91%	Animation	96%
Graphismes	93%	Intérêt	89%

**TOTAL : 93%**

Games Machine • Commodore User Super Star  
Zapp Sizzler • The One

Virgin  
LOISIRS

13, place des Vosges  
75004 PARIS  
TEL. 42 77 34 76

DISTRIBUTION INTERNATIONALE

**28 juin.** A la suite d'un pari (perdu), on décide d'aller visiter quelques magasins d'informatique pour voir comment est accueilli le chaland.

### AVANT C'ÉTAIT ...

Normalement, y a pas de quoi faire un article sur le sujet, un magasin c'est un magasin, ça se passe partout de la même façon. Vous entrez, nimbé d'une aura évanescence, d'accortes vendeuses se précipitent pour jeter leurs manteaux en peau synthétique sous vos pas afin que vos semelles en cuir synthétique (vous avez remarqué? SPA à fond la caisse) n'entrent pas en contact avec la vile moquette qui pourrait les souiller, le directeur du magasin lui-même vient à votre rencontre et vous demande de sa voix mielleuse:

«Bonjour, très estimable client, quelle joie, quelle surprise, auriez-vous décidé de venir nous - j'en frémis - acheter quelque chose? Puis-je me permettre de vous inviter à prendre un siège? Puis-je vous appeler Maître? Jocelyne, veuillez offrir un thé à la menthe au Maître. Dépêchez-vous, bon sang! C'est un client! Sylvie, Corinne, venez vous agenouiller aux pieds du Maître. Vous êtes bien, cher Maître? Vous désirez autre chose? Du chauffage, peut-être? Albert, allez me chercher mon bureau Louis XV, brisez-le en morceau et faites-en un feu de cheminée, le Maître a froid. Voilà. Vous savez peut-être déjà ce que vous avez l'intention de nous - quel bonheur! - acheter? Ou peut-être désirez-vous que Jocelyne vous montre nos quelques articles? Non? Vous savez déjà? Un crayon à 1 franc et 20 centimes? Mais avec plaisir, cher Maître! Jocelyne, apportez un crayon, je vous prie, et n'oubliez pas le paquet cadeau. Mais si, cher Maître, j'insiste. Voilà. Vous convient-il? Vous m'en voyez au comble de la joie. Tenez, je vais même vous faire une réduction. Après tout, je n'ai pas besoin de faire de la marge, comme on dit dans nos métiers. Je ne mangerai pas ce soir, et voilà tout. Puis-je vous raccompagner jusqu'à la porte? Merci. Acceptez-vous de signer notre livre d'or? Vous êtes infiniment bon, Maître. Non, n'usez pas votre crayon tout neuf, tenez, prenez mon Dupont en or. Et gardez-le. Si, si, prenez, je n'en ai pas besoin. Je vais vous ouvrir la portière de votre voiture. Voilà. Attention au bas de votre manteau... Voilà. A bientôt, très estimable client. Au plaisir de vous revoir.»

### ET AUJOURD'HUI...

Ca, c'était avant. Avant que les magasins d'informatique n'apparaissent. Depuis, le dialogue a un peu changé. Il se déroule de la manière suivante: «Bonjour, monsieur le marchand, je suis un client qui vient vous donner mes sous. Pardon? Excusez-moi, je ne savais pas qu'il fallait vous appeler Votre Majesté. Je viens donc, Votre Majesté, pour acquérir l'un de ces

# VISITE AU SOUK

**V**ous savez ce que c'est, une imposture? Vous connaissez Jean-Yves Lafesse, De Chavanne, Globe, Actuel? Ca consiste à se faire passer pour ce qu'on est pas. On a décidé d'en faire autant, y a pas de raison. Nous sommes allés dans des magasins d'informatique, on nous faisant passer pour des - pfuil - clients. Eh bien bizarrement, les - berkl - clients ne sont pas toujours les bienvenus dans les magasins en question.

merveilleux crayons à 1 franc 20 qui ornent votre magnifique vitrine. Pardon? Par dix uniquement? Ecoutez, je n'ai pas besoin de dix crayons, mais s'il le faut absolument... Ah, dix boîtes de dix? Mais ça fait cent crayons, ça! Oh, excusez-moi, Votre Grandeur, je ne voulais pas vous choquer. Oui, je

Coconut.

C'est la classe, Coconut. Moquette, superbes vitrines, du matériel de démonstration partout, vendeurs encravés, plusieurs pièces dans lesquelles on peut se balader, bref, on n'a pas l'impression d'être au marché aux puces. C'est déjà ça. En plus, tous les

## DAVID ET OLIVIER ENQUETENT SUR LES MAGASINS MICRO

comprends que vous deviez faire de la marge. Je vais en prendre cent, donc, puisqu'il n'y a pas moyen de faire autrement. Voici donc 120 francs... Ah, c'était hors taxes? Et c'est combien, la taxe? 33%? Produit de luxe? Bon, d'accord... Je peux avoir un sac en plastique? Pas pour une somme aussi ridicule? Vous avez raison, ce ne sont que des crayons, après tout. Merci bien. Puis-je m'enquérir auprès de vous de la durée de la garantie? Pas de garantie? Bon, eh bien tant pis, j'essaierai d'en user raisonnablement... Merci bien, monsieur le marchand... Au plaisir de vous revoir, Votre Honneur...» C'est inutile, il a cessé d'écouter dès qu'il a encaissé vos brouzoufs. De quoi, on déconne? Pas du tout, j'exagère à peine. Tenez, suivez-moi, on va le faire ensemble, ce tour des magasins...

### MAINTENANT, TOURNONS...

Pour des raisons de proximité, on va commencer par le boulevard Voltaire, particulièrement bien fourni en détaillants. Ah oui, au fait, c'est à Paris qu'on a fait ça. C'est vrai, c'est pas gentil pour la province, mais si vous êtes sages, on vous fait les principales grandes villes à la rentrée. Boulevard Voltaire, donc, et on commence par

logiciels récents sont là, bien présentés dans les vitrines, classés par machine. Visiblement, Monsieur Nut (le magasin a été fondé par Monsieur Nut et Madame Coco) commande tout ce qui sort, sans distinction aucune, sur ST et Amiga du moins. Ça permet d'avoir le choix, bravo. Il y a même quelques logiciels pour Spectrum, c'est un des derniers à Paris. Encore bravo. Ça veut dire qu'en 2025, vous trouverez encore des logiciels pour ST et Amiga. C'est rassurant, non? Tiens, y a aussi des softs Séga, dans un coin. Bon, bon, préjugé favorable. Le moment est venu de jouer notre petite comédie.

Je suis un dingue de jeu, j'ai envie de les acheter tous, mais voilà, je suis pauvre comme Rizla +, pardon, comme Job, et je ne peux m'en payer qu'un seul. Le choix est difficile, car tous me tentent! Une seule solution: appeler un vendeur pour lui demander l'arbitrage. Pas de problème, ils sont six (les vendeurs) et l'un d'eux vient obligamment à ma rescousse.

Il me conseille de choisir entre Forgotten Worlds et Phobia. Alors là, même un dirigeant chinois foncerait sans hésiter sur le premier. Il insiste pourtant, non non, les deux sont très bien, le choix est difficile. Je lui demande alors, de mon air le plus logique (vous savez faire ça, vous, prendre une tête logi-

que? Triste, heureux, méfiant, oui, mais logique? Ce sont des années d'entraînement), à les essayer, à les lancer du moins, afin de me faire une idée des graphismes. Aïe, je lui aurais proposé de lui vendre des actions de La 5, il n'aurait pas réagi autrement. Mépris, on n'est pas là pour ça, et puis d'abord, on ne fait des démos qu'aux gens bien habillés et je ne pense pas qu'on puisse dire que vous fassiez partie de cette catégorie, jeune homme. De toutes façons, on n'a absolument pas le temps, vous voyez bien qu'on est débordés. Tu parles, on est deux dans le magasin, Olivier et moi, et il y a six vendeurs en train de s'amuser avec des écrans géants. Bon, tant pis, je n'achète rien. Pendant ce temps, Olivier dit qu'il est programmeur et amateur de jeux et qu'il voudrait une machine adaptée. Bien entendu, Coconut ne vendant que de l'Atari, c'est Atari qu'on lui conseille.

### TOMBE LE MASQUE

Au bout d'un moment, Olivier avoue qu'il fait partie de Joystick Hebdo et entame une conversation à bâtons rompus avec le vendeur, qui lui dit qu'ils ont abandonné Amiga parce qu'ils avaient eu des taux de machines défectueuses de l'ordre de 60%. Eh, n'exagérons pas! Si Coconut a abandonné Amiga, c'est plus probablement parce que Amie est trop proche pour qu'ils se risquent à faire jouer la concurrence. Quand on pense qu'il y a seulement trois ans, ils déclaraient que le ST n'avait aucun avenir! Une semaine plus tard, on téléphone à Coconut: vous avez reçu le STOS en français? Oui, pas de problème, il est dispo. Comment ça, vous voulez dire que si je viens dans une demi-heure, je pourrai en acheter un, vous êtes sûr, vous en avez en stock, vous ne me faites pas déplacer pour rien? Oui, vous pouvez venir. Une demi-heure plus tard, on arrive: pas de STOS en français, pas même en anglais. Heureusement qu'on a pas fait 200 bornes, dis donc.

Quelques mètres plus loin, nous arrivons chez Amie. Manque de bol, quel qu'un nous reconnaît et on ne peut pas jouer notre petite comédie. C'est pas grave, on va faire un tour d'horizon quand même. Je pousse la porte du S.A.V., et je me prends une pile de moniteurs sur le coin de la tronche. Heureusement, ils étaient encore dans les cartons. C'est pas mieux dans le magasin lui-même: on a rarement vu un tel foutoir. En revanche, les prix sont très bas à la fois pour le matériel et pour les logiciels. De plus, on peut payer à crédit, par traites, en fin de mois, en deux fois, avec des bons d'échanges, du troc, bref, on paye comme on veut.

Côté logiciels, c'est bien fourni. Moins que chez Coconut, bien sûr, mais bien quand même. Les vendeurs sont sympas, cools, et se foutent royalement de la tête du client, servant tout le monde de la même façon. On y trouve du ST, de l'Amiga et du CPC dans l'une des

boutiques et du PC dans l'autre. Sym-  
pa, pro, pas cher, que demande le peu-  
ple?

## "J.h... ?" QUÉSAKO ??

Et on arrive, deux carrefours plus loin,  
à Ultima. Alors là, ça va se gâter. Le  
magasin est tout beau, tout neuf, malgré  
le peu de produits en vitrine. En en-  
trant, je vois, au fond du magasin,  
seul, un barbu en train de jouer à Kick  
Off. Circulant entre les étagères sur  
lesquelles sont exposés des logiciels  
aussi bien ST qu'Amiga, ainsi que pas  
mal de machines, je m'approche de la  
créature qui semble prendre son pied  
avec Kick Off.

- Bonjour...

Pas de réponse. Les yeux exorbités, il  
continue à manier frénétiquement son  
joystick.

- Bonjour! (là, j'ai parlé un peu plus  
fort).

Il condescend à m'apercevoir. Lui  
ayant demandé ce qu'il pensait de  
Phobia, il m'avoue que le logiciel n'est  
pas très bon. Un bon point. Il accepte  
même de me faire une démo. Je refuse  
poliment afin, lui dis-je, de ne pas le  
déranger. Aussitôt, il interprète: «Fin  
de l'interruption» et se replonge à corps  
perdu dans son jeu. Eh, mais oh, je ne  
veux pas de démo de CE jeu mais je  
voudrais quand même des renseigne-  
ments! Je demande quelques prix qu'il  
me donne au début d'un air énervé,  
puis qu'il cesse de me donner au bout  
d'un moment, n'ayant pas flairé le ri-  
chissime client. Les prix sont intéres-  
sants, soit dit en passant. Question  
nouveautés, en revanche, c'est pas le  
pied. Je reviens à la charge.

«Combien coûte un 520 ST?

-3490 francs.»

C'est normal, c'est le prix fixé par  
Atari. Je joue au con quand même.

«Mais chez Général, il est à 3190  
francs!

-Alors, chez nous aussi.»

Aïe! Les prix sont variables! C'est pas  
très gentil pour le client, ça... Entre-  
temps, des habitués sont arrivés, le  
téléphone sonne sans arrêt et plus per-  
sonne ne s'occupe de moi. Le vendeur  
a quand même eu le temps, lorsque je  
lui ai posé quelques questions techni-  
ques, de me prouver son incompé-  
tence technique.

En sortant, je vais boire un café. Le  
barbu sort du magasin, fou furieux,  
m'apostrophe pour me demander s'il  
est vrai que je fais partie de JH (pas  
Johnny Hallyday, Joystick Hebdé), et  
à mon acquiescement, se met à me  
traiter de «faisan». Il est vrai que c'est  
le seul auquel je n'ai pas dévoilé mon  
imposture, qui lui a probablement été  
révélée par un des clients du magasin  
qui a dû me reconnaître. Il n'en reste  
pas moins que «faisan», c'est une drôle  
d'injure. Sémantiquement, il semble  
probable qu'elle soit dérivée du terme  
«faisandé». Il faudra que je demande à  
monsieur Kickoff la prochaine fois  
que je le verrai. Enfin, on se serait un  
peu cru dans un restaurant, alors que le  
patron vient de s'apercevoir que le  
petit client qui ne paye pas de mine et

à qui il vient de servir du pain pas très  
frais, du vin pas très bon et un steack un  
peu dur pour écouler ses stocks, tra-  
vaille en fait pour Gault et Millau.

## LES VALAABLES !!!

Il est temps de changer de quartier.  
Allons donc faire un tour dans le 17<sup>ème</sup>  
arrondissement, place Champerret,  
pour être exact. En face de la Main  
Jaune (célèbre boîte de nuit), se trouve  
Electron. Magasin propre, bourré de  
monde - et de vendeurs, l'adéquation  
semble réussie. J'entre à peine qu'un  
vendeur me prend en charge. A-t-il  
reçu Phobia?

«Hein, Phobia? C'est sorti, ça?»

Ben oui, c'est sorti il y a une semaine.  
Il est désolé, il ne l'a pas encore, il est  
peut-être dans le gros carton qu'ils  
viennent de recevoir mais ils n'ont pas  
encore eu le temps de le déballer, c'est  
samedi et il y a plein de monde. Par  
contre, il me propose un des 50 jeux  
qu'ils proposent en promotion à 120  
francs tous les mois, Krypton Egg. A  
peine lui ai-je demandé ce qu'il vaut,  
qu'il se précipite sur une machine pour  
me le montrer. Il me recommande  
ensuite plusieurs autres logiciels, tous  
également bons. Au fond du magasin,  
d'autres vendeurs font des démonstra-  
tions de matériel à des clients poten-  
tiels. Ici, on est pris en charge de A  
jusqu'à Z et il est difficile de sortir du  
magasin les mains vides. L'accueil est  
sûrement le plus chaleureux qu'il m'ait  
été donné de voir. Les prix sont bons,  
même si les nouveautés ne sont pas  
toujours disponibles le jour même. Ça,  
c'est du magasin comme on aimerait en  
voir plus souvent.

SCAP, à Saint-Denis, c'est exactement  
la même chose. Inutile de vous ré-  
écrire le même paragraphe: les ven-  
deurs sont extrêmement gentils, com-  
pétents, disponibles, les prix sont dans  
la moyenne, le magasin est agréable,  
tout est bien. Si ti vauz, c'en a lou  
magasin qu'il est très bian.

## UN PEU DE GROSSIUM?

On va voir un peu du côté des gros-  
siums, maintenant. Tiens, un petit coup  
de Général, par exemple. Ah ah, Génér-  
al. Pourquoi pas Capitaine ou Colonel  
pendant qu'on y est. Qu'est-ce que je  
suis drôle. Je tiens la pêche d'enfer.  
Mais je déchantais rapidement en voyant  
le monde qui se presse dans la bouti-  
que, pardon, dans le magasin, que dis-  
je, dans l'entrepôt. C'est bourré à cra-  
quer. Question matos, y a pas à dire, on  
trouve ce qu'on veut. Et puis on peut  
payer à crédit des offres d'achat excep-  
tionnelles en promotion avec des cartes  
de réduction au tarif étudiant, si on  
veut. Enfin, c'est dur d'avoir la totale,  
mais on peut essayer d'en avoir deux  
ou trois. En plus, les garanties cons-  
tructeurs sont étendues d'un an, ce qui  
signifie (je précise pour les mal-com-  
prenants, on sait jamais) qu'elle passe  
à deux ans pour l'Amiga et l'Atari, par  
exemple. Et les vendeurs connaissent  
bien le matos. Pour le soft, en revanche,  
c'est pas ça qu'est ça. Tiens, je de-  
mande le prix d'un jeu à un type très

affairé. Une bonne et grasse dizaine de  
minutes plus tard, il revient pour me  
donner le prix en question, qui était  
probablement pris dans les glaces ar-  
ctiques et bon, il a fallu monter une ex-  
pédition pour aller le chercher, on  
comprend ça très bien. Aller chercher  
le prix d'un logiciel sur l'Himalaya, ou  
dans la forêt amazonienne, c'est un  
truc qu'on fait tous les jours, chez  
Général. Remarquez, dans la mesure  
où les prix en question sont vraiment  
très bas (il en va de même pour le  
matériel, c'est pratiquement les prix  
les plus bas de Paris), ça ne me dérange  
pas outre mesure. Avant que mon ven-  
deur ne reparte quelque part en Sibérie,  
je lui demande son avis sur SDI. Il saisit  
la boîte, étudie la jaquette en détail et  
me lance: «Les graphismes sont gé-  
niaux, le jeu est super». Fin de la con-  
sultation, merci Docteur. Heureusement  
qu'il y a des techniciens compétents au  
SAV pour contrebalancer ça.

## LE TEMPLE FNAC

Tiens, un autre gros. La FNAC. Pour  
les ceusses qui ne sont jamais venus à  
Paris, ni dans une grande ville, la FNAC,  
comment dire, c'est un peu un super-  
marché de la culture. On y vend des  
bouquins, des disques, des chaînes hifi,  
des télé, des scopes, des appareils  
photos, etc. Très chic, pas trop cher, et  
en général on y trouve tout ce qu'on  
veut. A la FNAC des Halles, donc (ah  
oui, au fait, il y a plusieurs FNAC, et  
dans les Halles où ils y avait les Halles  
il y a 15 ans de ça, il n'y a plus les  
Halles, il y a une FNAC à la place, ainsi  
qu'un escalator sur trois niveaux que le  
monde entier nous envie, surtout moi  
qui en aurais bien besoin pour monter  
les deux étages de chez moi parce qu'il  
n'y a pas d'ascenseur, plus quelques  
boutiques, j'espère que vous avez sui-  
vi), il y a un rayon micro-informatique.  
Et dans ce rayon, il y a des logiciels. Et  
sur ces logiciels, il y a une étiquette  
avec un prix. Et ce prix est drôlement  
cher. Et y a pas de nouveautés. Et puis  
côté renseignements, c'est pas là qu'il  
faut venir chercher. Parce que la FNAC,  
c'est un supermarché de la culture,  
alors on se dit que bon, un supermar-  
ché, c'est familial, un peu l'ambiance  
kermesse, on va pouvoir trouver des  
gens à qui parler. Eh ben non, pauvre  
naïf. Parce que les vendeurs, ils ont  
laissé tomber le côté supermarché pour  
ne se rappeler que du côté culture. Du  
coup, ils n'adressent plus la parole  
qu'aux prix Nobel, ou à l'extrême  
limite aux médaillés des Arts et de la  
Culture, pourvu qu'ils aient également  
la légion d'honneur. Alors vous pensez  
bien que nous, pauvres mortels, on peut  
toujours se gratter, pour obtenir des  
renseignements. On croirait que c'est  
eux qui les écrivent, les bouquins qu'ils  
vendent. Où va-t-on, je vous le de-  
mande.

## MICROMANIA YA BON

Eh bien on va chez Micromania qui est  
à l'étage au-dessus et notre dernier  
magasin pour aujourd'hui. Néons par-  
tout, plein de softs partout aussi, et

même plus de softs que de néons, je  
trouve, mais ça n'est pas important  
dans le sujet qui nous préoccupe.  
Alors là, les nouveautés, elles sont  
dans les rayons le jour même de leur  
sortie, vous pouvez en être sûr (si  
elles sont vraiment sorties, bien sûr.  
Des fois, y a des pubs pour des jeux et  
les jeux y sont même pas sortis, eh).  
Les vendeurs sont sympas et il y a  
même des présentations de jeux sur  
des cassettes vidéo. Attention cepen-  
dant, beaucoup de ces présentations  
sont extraites du jeu d'arcade et non  
des adaptations micro.

Là, une idée m'est venue. J'ai acheté  
un jeu (Time Scanner), je suis rentré  
chez moi, j'ai pris un éditeur de sec-  
teur et j'ai effacé une partie du pro-  
gramme. Qu'est-ce que vous voulez,  
on est con quand on est jeune. Et puis,  
la griserie du grand reportage, l'aventure,  
tout ça, bref, je retourne à Mi-  
cromania en disant que le jeu marche  
pas et qu'est-ce que je pourrais faire,  
s'il vous plaît? Fort obligeamment, il  
me propose de changer la disquette.  
Je la rembarque, je prends mon effa-  
ceur de secteur, bourreau fais ton  
office, et je reviens (en plus, ça se  
passe sur deux semaines, ça). Msieu,  
mon jeu l'est cassé, koualafé satapé?  
Mais pas de problème, cher monsieur,  
on va vous le changer, vous  
pouvez même en prendre un autre si  
vous le désirez. Eh ben. Je suis sur-  
pris par tant de gentillesse. J'ai re-  
commencé encore une fois, et ça a  
encore marché. Alors là, on peut dire  
que les gens de Micromania sont  
vraiment obligeants. Oui, je sais, c'est  
normal qu'un revendeur change un  
jeu défectueux, mais je ne suis pas  
persuadé que tous les magasins dans  
lesquels nous nous sommes livrés à  
notre petite escapade aient accepté  
aussi facilement. C'est pas une raison  
pour flinguer les disquettes que vous  
allez acheter, hein. Abuser de la  
gentillesse des gens, c'est risquer de  
la voir disparaître.

## ET ALORS ?

Voilà, fin de la visite. Bon, faut tem-  
poriser, quand même. Vous savez  
comme on est temporisateurs, à Joy-  
stick. On adore ça. Tu viens boire un  
café, Ernest? Non, je peux pas, je  
temporise. Ah d'accord, je com-  
prends. Temporisons donc. Dans un  
magasin donné, il n'y a pas qu'un  
vendeur. Il se peut que nous soyons  
tombé sur le pire, ou sur le meilleur.  
Ces anecdotes ne sont pas des juge-  
ments définitifs, ce ne sont que des  
instantanés, pris à un moment donné,  
dans un contexte donné. Disons que  
ça influence un peu les pourcentages  
de chances de trouver un type revê-  
che dans un magasin et un type sym-  
pa dans un autre. Pour ce qui est des  
prix, là, c'est définitif. Y a les chers et  
les pas chers. M'enfin, bon, on vous  
a fait l'état des lieux, aucun magasin  
n'est tout bon ou tout mauvais, à vous  
de faire le reste: comparez les pubs,  
téléphonez pour vous renseigner...  
Faites jouer la concurrence, quoi.



COMBAT SCHOOL	CPC	T	6	DIZZY	CPC	T	32	ENDURO RACER DK	CPC	L	1	GALACTIC CONQ. DK	CPC	L	27	GUNSTAR K7	CPC	L	1
COMBAT SCHOOL DK	CPC	L	26	DIZZY K7	CPC	L	34	ENTOMBED	CBM	P	29	GALDREGON'S DOMAIN	CBM	P	11	GUTZ	CBM	L	10
COMBAT ZONE MENT.	CPC	T	7	DOC DESTRUCTO K7	CPC	L	35	EQUINOX	CBM	P	29	GALVIAN	CBM	P	11	GYROSCOPE	SPE	P	19
COMMANDO	SPE	L	24	DOUBLE DETENTE	CPC	L	36	EQUINOX	CPC	P	5	GAME OVER	CBM	P	4	HADES NEBULA	ST	T	12
COMMANDO	SPE	P	15	DOUBLE DETENTE	ST	L	HS	EQUINOX	SPE	P	20	GAME OVER	CBM	T	7	HADES NEBULA	ST	T	13
COMMENT POKER	TOU	T	HS	DOUBLE DRAGON	AMI	L	20	EQUINOX K7	CPC	L	2	GAME OVER	SPE	P	3	HARRY & HARRY	CPC	T	10
CONAN LE BARBARE	APL	T	16	DOUBLE DRAGON	ST	L	15	EVERONE'S A WALLY	CBM	P	27	GAME OVER	SPE	T	7	HATE	SPE	L	37
COSMIC PIRATE	ST	T	35	DOUBLE DRAGON	ST	T	22	EVIL DAWN	AMI	T	19	GAME OVER	TO	L	12	HATE DK	CPC	L	37
CRACK'ED	ST	T	15	DOUBLE DRAGON	CBM	L	19	EXOLON	ST	T	14	GAME OVER	TO	T	7	HATE K7	CPC	L	37
CRAFTON & XUNK DK	CPC	T	26	DOUBLE DRAGON	CBM	L	21	EXOLON	ST	T	17	GAME OVER II	ST	T	12	HAWKEYE	CBM	T	12
CRAZY CARS	AMI	T	19	DOUBLE DRAGON	CBM	P	27	EXOLON	CBM	L	22	GAME OVER II	CPC	P	24	HAWKEYE	AMI	T	32
CRAZY CARS	ST	T	29	DOUBLE DRAGON	ST	T	30	EXOLON	CBM	P	3	GAME OVER II	SPE	P	25	HEAD OVER HEELS	CBM	P	5
CRAZY CARS DK	CPC	L	15	DOUBLE DRAGON	SPE	L	31	EXOLON	CBM	T	1	GAME OVER II DK	CPC	L	18	HEAD OVER HEELS	CPC	T	15
CRAZY CARS II	CPC	P	29	DOUBLE DRAGON	AMI	T	33	EXOLON	SPE	P	18	GAME OVER II K7	CPC	L	19	HEAD OVER HEELS	SPE	P	15
CRAZY CARS II	ST	T	HS	DOUBLE DRAGON	SPE	P	HS	EXOLON DK	CPC	L	2	GAME OVER K7	CPC	L	1	HEAD OVER HEELS DK	CPC	L	2
CRAZY CARS II DK	CPC	L	25	DRAGONNINJA	CPC	P	20	EXOLON K7	CPC	L	21	GAPLUS	CBM	P	27	HEAD OVER HEELS K7	CPC	L	4
CRAZY CARS K7	CPC	L	32	DRAGONNINJA	CPC	P	21	EXPLORA II	TOU	S	HS	GARFIELD	ST	L	22	HEAD OVER HELLS	MSX	P	21
CRITICAL MASS	CBM	P	19	DRAGONNINJA	CPC	T	13	EXPRESS RAIDER	SPE	T	26	GARFIELD	CBM	L	6	HEAD OVER HELLS	SPE	P	4
CRYSTAL CASTLE	CBM	T	19	DRAGONNINJA	CPC	T	14	EXPRESSING	ST	T	22	GARFIELD	CBM	P	9	HELLFIRE	ST	T	15
CURSE SHERWOOD K7	CPC	L	35	DRAGONNINJA	TOU	M	20	FAIRLIGHT	CBM	P	3	GARFIELD	CBM	P	10	HELLFIRE	CBM	L	27
CUSTODIAN	ST	T	29	DRAGONNINJA	CBM	L	26	FAIRLIGHT	CPC	S	25	GARFIELD	CPC	P	17	HELTER SKELTER	ST	T	14
CYBERMIND	ST	T	19	DRAGONNINJA	CPC	T	26	FALCON	ST	T	24	GARFIELD	CPC	T	2	HERCULE	CBM	P	14
CYBERMIND	ST	T	20	DRAGONNINJA	CPC	T	26	FANTASTIC VOYAGE	SPE	P	20	GARFIELD	SPE	P	3	HERCULES	CBM	P	24
CYBERNOID	AMI	T	9	DRAGONNINJA	CPC	P	26	FEARY TALE	AMI	L	15	GAUNTLET	ST	L	3	HEROES ... LANCE	ST	T	22
CYBERNOID	ST	T	5	DRAGONNINJA	CBM	T	26	FER & FLAMME	CPC	T	11	GAUNTLET	ST	T	3	HEROES ... LANCE	ST	S	22
CYBERNOID	CBM	L	5	DRAGONNINJA	SPE	P	29	FER & FLAMME DK	CPC	L	9	GAUNTLET	CBM	T	3	HEROES ... LANCE	ST	T	23
CYBERNOID	CBM	P	5	DRAGONNINJA	CBM	P	36	FERNANDEZ MUST DIE	AMI	T	13	GAUNTLET	CBM	T	3	HEROES ... LANCE DK	CPC	L	34
CYBERNOID	CPC	P	5	DRAGONNINJA	CBM	P	36	FERNANDEZ MUST DIE	ST	T	13	GAUNTLET	MSX	L	3	HIGH EPIDEMY DK	CPC	L	HS
CYBERNOID	CPC	T	5	DRAGONNINJA	CBM	L	HS	FERNANDEZ MUST DIE	CPC	T	12	GAUNTLET	MSX	P	3	HIGHWAY PATROL	CPC	T	31
CYBERNOID	SPE	L	5	DRAGONNINJA	SPE	L	HS	FERNANDEZ M. DIE DK	CPC	L	12	GAUNTLET	MSX	T	3	HIGHWAY PATROL	CPC	P	36
CYBERNOID	SPE	P	5	DRAGONNINJA DK	CPC	L	17	FERNANDEZ M. DIE DK	CPC	T	22	GAUNTLET	SPE	P	3	HIGHWAY PATROL DK	CPC	L	35
CYBERNOID	TOU	M	5	DRAGONNINJA DK	CPC	L	26	FERNANDEZ M. DIE K7	CPC	L	15	GAUNTLET	SPE	T	3	HIGHWAY PATROL DK	CPC	P	36
CYBERNOID	TOU	T	HS	DRAGONNINJA K7	CPC	L	23	FERNANDO MARTIN K7	CPC	L	9	GAUNTLET DK	CPC	L	3	HIGWAY ENCOUNTER	CBM	P	5
CYBERNOID	AMI	T	HS	DRAGONNINJA K7	CPC	L	26	FERRARI FORMULA	AMI	T	10	GAUNTLET II	CBM	L	3	HIGWAY ENCOUNTER	SPE	P	19
CYBERNOID DK	CPC	L	5	DRAGONNINJA K7	CPC	L	31	FEUD	CBM	P	4	GAUNTLET II	AMI	L	31	HIGWAY ENCOUNTER K7	CPC	L	25
CYBERNOID II	CBM	L	5	DRAGON'S LAIR	CBM	T	1	FEUD	CBM	P	19	GAUNTLET II DK	CPC	L	3	HKM	ST	T	25
CYBERNOID II	CBM	P	25	DRAGON'S LAIR	AMI	T	28	FIFTH QUADRANT	CBM	P	17	GAUNTLET II K7	CPC	L	3	HKM	ST	T	26
CYBERNOID II	CPC	P	22	DRAGON'S LAIR	AMI	T	HS	FIFTH QUADRANT K7	CPC	L	19	GAUNTLET K7	CPC	L	3	HKM	CBM	P	27
CYBERNOID II	SPE	T	5	DRILLER	AMI	T	17	FINDERS KEEPER	SPE	P	10	GEE BEE AIR RALLY	SPE	L	18	HKM	AMI	T	28
CYBERNOID II	CPC	L	17	DRILLER	ST	L	21	FIRE & FORGET	ST	T	24	GHOST HUNTERS	CBM	P	5	HKM	CPC	P	30
CYBERNOID II	SPE	L	18	DRILLER	CPC	P	20	FIRE & FORGET DK	CPC	L	14	GHOST HUNTERS	CPC	P	2	HKM DK	CPC	L	27
CYBERNOID II	SPE	P	21	DRILLER	CPC	P	20	FIRELORD	SPE	P	3	GHOST HUNTERS K7	CPC	L	29	HKM DK	CPC	T	30
CYBERNOID II	SPE	P	24	DRILLER	CPC	S	3	FISH	TOU	M	28	GHOST HUNTERS K7	CPC	L	33	HOLLYWOOD POKER	AMI	T	26
CYBERNOID II	SPE	T	5	DRILLER	CPC	S	4	FISH	TOU	S	28	GHOSTBUSTERS	CBM	T	26	HOLLYWOOD POKER	AMI	L	27
CYBERNOID II	TOU	M	12	DRILLER	SPE	L	20	FISH	TOU	S	29	GHOST'N GOBLINS	SPE	P	19	HOLLYWOOD POKER	CBM	P	28
CYBERNOID II	AMI	T	33	DRILLER	SPE	P	2	FISH	TOU	M	29	GIGANOID	AMI	T	7	HOLLYWOOD POKER	CBM	L	30
CYBERNOID II	ST	T	35	DRILLER	SPE	P	20	FIST II	CBM	T	18	GLIDER RIDER	CPC	L	3	HOPPINGMAD	CBM	P	12
CYBERNOID II K7	CPC	L	18	DRILLER	SPE	P	20	FIST II	CBM	T	19	GLIDER RIDER K7	ST	L	6	HOPPINGMAD	CPC	T	14
CYBERNOID K7	CPC	L	5	DRILLER	TOU	M	4	FLASH GORDON	MSX	P	17	GOLDEN PATH	CPC	L	12	HOPPINGMAD	SPE	L	22
DALEY THOMPSON	ST	T	17	DRILLER DK	CPC	L	2	FLIGHT SIMULATOR II	ST	T	27	GOLDRUNNER	AMI	T	6	HOPPINGMAD	SPE	P	36
DALEY THOMPSON	CPC	P	24	DRILLER DK	CPC	L	4	FLINGSTONES	CBM	P	15	GOLDRUNNER	ST	T	23	HOPPINGMAD K7	CPC	L	10
DALEY THOMPSON	CPC	T	8	DRILLER K7	CPC	L	20	FLINGSTONES DK	CPC	T	22	GOLDRUNNER	ST	T	28	HOTSHOT	CPC	P	25
DANDARE	SPE	P	15	DRUID	CPC	P	1	FLY SPY	CPC	P	34	GOLDRUNNER II	ST	L	9	HOTSHOT	CPC	P	26
DANDARE	CBM	T	4	DRUID DK	CPC	L	2	FLY SPY DK	CPC	L	18	GONNIES	CBM	T	21	HOTSHOT DK	CPC	T	26
DANDARE II	CBM	L	1	DRUID I	CPC	T	12	FLYING SHARK	ST	T	11	GONNIES	SPE	P	18	HUEY	AMI	T	29
DANDARE II	SPE	P	2	DRUID II	SPE	L	5	FLYING SHARK	CBM	L	2	GOODY	MSX	T	18	HUMPHREY	MSX	L	11
DANDARE II	CBM	P	26	DRUID II K7	SPE	P	21	FLYING SHARK	CBM	P	4	GOTHIK	CPC	P	10	HUMPHREY K7	CPC	L	13
DARK CASTLE	CMB	L	HS	DUET II K7	CPC	L	24	FLYING SHARK	CBM	P	9	GOTHIK	SPE	P	16	HUNCHBACK	ORI	P	7
DARK FUSION	SPE	L	29	DUET K7	CPC	L	36	FLYING SHARK	CPC	P	14	GOTHIK DK	CPC	L	17	HUNCHBACK	SPE	P	19
DARK FUSION	CPC	P	32	DUGGER	ST	L	HS	FLYING SHARK	SPE	L	16	GOTHIK K7	CPC	L	11	HUNCHBACK II K7	CPC	L	3
DARK FUSION	SPE	P	32	DUNGEON MASTER	ST	T	29	FLYING SHARK	SPE	P	3	GP SIMULATOR	CBM	P	24	HUNDR	SPE	P	4
DARK FUSION	CPC	P	36	DUSTIN	MSX	P	21	FLYING SHARK	ST	T	27	GP SIMULATOR	CPC	P	25	HUNT FOR RED OCTOB.	AMI	T	3
DARK FUSION	CPC	P	36	DYNAMIC DUO DK	CPC	T	37	FLYING SHARK DK	CPC	L	1	GP SIMULATOR	CPC	T	7	HYBRID	CBM	P	30
DARK FUSION DK	CPC	L	35	DYNAMITE DAN II	MSX	P	20	FLYING SHARK DK	CPC	L	5	GREAT ESCAPE	SPE	T	16	HYBRIS	AMI	T	HS
DARK FUSION DK	CPC	T	36	EAGLES	CBM	P	11	FOFT	ST	T	28	GREAT ESCAPE	SPE	P	28	HYDROFOOL	CPC	P	2
DARK FUSION K7	CPC	L	28	EDEN BLUES	ST	T	18	FONDATION WASTE	ST	L	20	GREAT GIANA SISTERS	AMI	T	2	HYDROFOOL	CPC	T	4
DARK SIDE	CPC	P	10	EDEN BLUES DK	ST	L	25	FONDATION WASTE	ST	T	14	GREAT GIANA SISTERS	AMI	T	6	HYDROFOOL	SPE	P	27
DARK SIDE	TOU	M	20	EIDOLON	CBM	L	12	FORGOTTEN WORLD DK	CPC	L	34	GREAT GIANA SISTERS	CBM	P	5	HYDROFOOL K7	CPC	L	3
DARK SIDE DK	CPC	L	33	ELEVATOR ACTION	CBM	P	14	FREDDY HARDEST	CBM	L	4	GREAT GIANA SISTERS	CBM	P	22	HYPER CIRCUIT	CBM	P	27
DEATH WISH III	CBM	P	20	ELEVATOR ACTION	CPC	P	10	FREDDY HARDEST	CBM	P	4	GREAT GIANA SISTERS	ST	T	26	HYPER SPACE	ORI	T	21
DEATH WISH III	MSX	P	10	ELF	ST	T	27	FREDDY HARDEST	CBM	P	4	GREEN BERET	CPC	T	2	HYPERDROME	ST	T	14
DEATH WISH III	SPE	P	7	ELIMINATOR	ST	T	14	FREDDY HARDEST	CBM	T	4	GREEN BERET DK	CPC	L	3	HYPERDROME	AMI	T	33
DEATH WISH III DK	CPC	P	HS	ELIMINATOR	ST	T	14	FREDDY HARDEST	CPC	P	4	GRID RUNNER	ST	T	37	I BALL	CBM	P	5
DEEP STRIKE DK	CPC	L	HS	ELIMINATOR	TOU	M	13	FREDDY HARDEST	CPC	T	4	GROWTH	ST	T	11	I BALL	SPE	P	27
DEEP STRIKE K7	CPC	L	34	ELIMINATOR	CBM	L	33	FREDDY HARDEST	SPE	L	4	GRYZOR	PC	T	7	I BALL	CBM	P	29
DEFENDER CROWN	AMI	T	4	ELITE	CBM	P	34	FREDDY HARDEST	TOU	M	4	GRYZOR	SPE	L	14	I BALL II	CBM	P	5
DEFENDER CROWN	ST	T	23	ELITE	AMI	L	HS	FREDDY HARDEST	SPE	P	4	GRYZOR	SPE	P	4	I BALL II	SPE	P	4
DEFENDER CROWN	CBM	L	1	ELITE	AMI	T	15	FREDDY HARDEST II	CBM	L	4	GRYZOR	SPE	P	19	I BALL II	CBM	L	35
DEFLEKTOR	ST	T	7	ELITE	AMI	T	11	FREDDY HARDEST II	ST	L	4	GRYZOR	TOU	M	12	I BALL II DK	CPC	T	22
DEFLEKTOR	CBM	L	5	ELITE	CBM	L	26	FREDDY HARDEST II DK	CPC	L	4	GRYZOR	CPC	P	32	IKARI WARRIORS	AMI	T	6
DEFLEKTOR	CBM	T	2	ELITE DK	CBM	L	26	FREDDY HARDEST K7	CPC	L	4	GRYZOR DK	CPC	L	26	IKARI WARRIORS	ST	T	5
DEFLEKTOR	CBM	P	2	EMERALD MINE	CPC	T	34	FRELON	ORI	P	18	GUERRILLA WAR	CBM	L	16	IKARI WARRIORS	CPC	P	5
DEFLEKTOR	SPE	P	26	EMMANUELLE	CPC	L	7	FROST BYTE	CPC	P	5	GUERRILLA WAR	SPE	L	26	IKARI WARRIORS	SPE	P	8
DEFLEKTOR K7	CBM	P	26	EMMANUELLE	AMI	L	25	FRUIT MACHINE...	SPE	L	14	GUERRILLA WAR	SPE	P	HS	IKARI WARRIORS	CBM	P	HS
DELTA	CPC	L	1	EMMANUELLE	AMI	T	16	FUSION	CPC	L	34	GUERRILLA WAR DK	CPC	T	22	IKARI WARRIORS	AMI	T	HS
DENARIS	CBM	L	28	EMPIRE STRIKES BACK	AMI	T	36	FUSION	CPC	P	21	GUILD OF THIEVES	AMI	T	4	IK+	CBM	T	2
DENARIS	AMI	T	28	EMPIRE STRIKES BACK	AMI	T	10	FUSION	CPC	P	21	GUILD OF THIEVES	AMI	T	4	IK+	CBM	T	2
DENARIS	AMI	L	33	EMPIRE STRIKES B. K7	AMI	T	10	FUSION	ST	T	28	GUNFRIGHT	SPE	P	26	IK+ K7	CPC	L	22
DESOLATOR DK	CPC	L	31	ENDURO RACER	CBM	T	HS	FUSION											

IMPOSSIBLE MIS. II	CBM	L	22	KRAKOUT	SPE	P	10	MAG MAX	CPC	P	14	MUNSTERS K7	CPC	L	29	OUT RUN	CBM	P	8
IMPOSSIBLE MIS. II	CBM	T	3	KRAKOUT	TO	T	7	MAITRES L'UNIVERS	CBM	P	7	MUTANT ZONE DK	CPC	T	19	OUT RUN	CBM	P	20
INDIANA JONES	ST	L	17	KRAKOUT	TO	T	16	MAITRES L'UNIVERS DK	CPC	L	2	MY HERO	SEG	T	11	OUT RUN	SPE	P	6
INDIANA JONES	ST	T	19	KRAKOUT DK	CPC	L	16	MAITRES L'UNIVERS K7	CPC	L	22	NAVY MOVES DK	CPC	T	23	OUT RUN	MSX	L	27
INDIANA JONES	CPC	P	13	KRAKOUT K7	CPC	L	12	MAJOR MOTION	ST	T	12	NAVY MOVES DK	CPC	T	24	OUT RUN	CPC	P	27
INDIANA JONES	CPC	T	4	KRYPTON EGG	ST	T	33	MAN HUNTER	TOU	S	26	NAVY MOVES K7	CPC	L	HS	OUT RUN DK	CPC	L	24
INDIANA JONES	SPE	P	8	KRYPTON EGG	ST	T	34	MAN HUNTER	TOU	S	27	NEBULUS	CBM	L	3	OUT RUN DK	CPC	T	27
INDIANA JONES	AMI	T	26	KULT	ST	S	34	MAN HUNTER	TOU	S	28	NEBULUS	AMI	T	8	OUT RUN K7	CPC	L	15
INDIANA JONES K7	CPC	L	29	KUNG FU MASTER	CPC	P	8	MAN HUNTER	TOU	S	29	NEBULUS	ST	T	8	OVERLANDER	ST	T	12
INSANITY FIGHT	AMI	T	3	KUNG FU MASTER DK	CPC	L	15	MAN HUNTER	TOU	S	30	NEBULUS	CBM	L	8	OVERLANDER	CBM	L	24
INSANITY FIGHT	AMI	T	7	KUNG FU MASTER K7	CPC	L	22	MAN HUNTER	TOU	S	31	NEBULUS	CBM	P	8	OVERLANDER	CBM	P	15
INSECT INSANITY	ORI	P	16	LAST DUEL	ST	T	25	MANHATAN DEALERS	PC	T	19	NEBULUS	CBM	T	8	OVERLANDER	CPC	P	25
INSIDE OUTING	CBM	L	25	LAST DUEL DK	CPC	L	31	MANIAX	AMI	T	19	NEBULUS	CPC	T	3	OVERLANDER	SPE	P	22
INSIDE OUTING	CPC	P	2	LAST MISSION	CBM	P	15	MANIAX	ST	L	36	NEBULUS	CPC	T	8	OVERLANDER K7	CPC	L	11
INSIDE OUTING	SPE	P	5	LAST MISSION	CPC	P	13	MANIAX	CBM	P	HS	NEBULUS	SPE	L	8	PACIFIC	CPC	P	25
INSIDE OUTING	CBM	P	26	LAST MISSION	SPE	P	15	MANIC MINER	SPE	P	10	NEBULUS	SPE	P	8	PACIFIC DK	CPC	L	13
INSIDE OUTING DK	CPC	L	24	LAST MISSION	CBM	P	30	MANOIR MORTEVIELLE	AMI	T	18	NEBULUS	SPE	T	8	PACLAUD	CBM	T	10
INTERCEPTOR	AMI	L	8	LAST NINJA	APL	T	10	MARAUDER	CBM	P	14	NEBULUS	TOU	M	8	PACLAUD	ST	T	31
INTERCEPTOR	AMI	T	20	LAST NINJA	CBM	L	14	MARAUDER	CBM	T	8	NEBULUS	CPC	P	33	PACLAUD	CPC	P	32
INTERIEUR	MSX	T	21	LAST NINJA II	CBM	L	25	MARAUDER	CPC	T	17	NEBULUS	CPC	L	32	PACLAUD	ST	T	33
INTER. BASKETBALL	CBM	P	HS	LAST NINJA II	CBM	P	15	MARAUDER	SPE	L	13	NEBULUS DK	CPC	L	8	PACLAUD	AMI	L	36
INTO EAGLE'S NEST	AMI	L	18	LAST NINJA II	CPC	P	23	MARAUDER	SPE	P	22	NEBULUS K7	CBM	T	5	PACMANIA	AMI	L	17
INTO EAGLE'S NEST	CPC	P	18	LAST NINJA II	SPE	L	15	MARAUDER	CBM	L	36	NEMESIS	CPC	P	2	PACMANIA	ST	T	9
INTO EAGLE'S NEST	ST	L	18	LAST NINJA II	SPE	P	25	MARAUDER DK	CPC	L	11	NEMESIS	SPE	L	1	PACMANIA	CBM	L	17
INTO EAGLE'S NEST	CBM	L	18	LAST NINJA II	SPE	T	17	MARBLE MADNESS	AMI	T	2	NEMESIS	CPC	L	3	PACMANIA	CBM	P	25
INTO EAGLE'S NEST	CPC	T	5	LAST NINJA II	SPE	P	30	MARBLE MADNESS	CBM	P	7	NEMESIS K7	CBM	P	18	PACMANIA	CBM	P	26
INTO EAGLE'S NEST	SPE	L	18	LAST NINJA II DK	CPC	L	13	MARBLE MADNESS	SPE	P	11	NETHERWORLD	CBM	P	25	PACMANIA	SPE	T	29
INTO EAGLE'S NEST	SPE	P	18	LAST NINJA II K7	CPC	L	27	MARIO BROSS	CBM	L	1	NETHERWORLD	CPC	P	25	PACMANIA	CBM	L	31
INTO EAGLE'S NEST	TOU	T	18	LASTDUEL K7	CPC	L	37	MARIO BROSS	SPE	P	5	NETHERWORLD	SPE	L	25	PACMANIA	CBM	L	34
INTO EAGLE'S NEST DK	CPC	L	18	LAZER TAG	CBM	L	15	MARTIANOIDS	MSX	P	20	NETHERWORLD	CBM	L	26	PACMANIA	SPE	L	HS
INTO EAGLE'S NEST K7	CPC	L	18	LAZER TAG	SPE	P	24	MASK	CPC	P	24	NETHERWORLD	CBM	T	HS	PACMANIA	SPE	L	HS
IO	CBM	P	10	LAZER TAG DK	CPC	T	20	MASK	SPE	P	15	NETHERWORLD DK	CPC	L	25	PACMANIA DK	CPC	L	13
IRON LORD	ST	T	20	LAZER TAG DK	CPC	L	33	MASK	TOU	M	19	NETHERWORLD DK	CPC	T	25	PACMANIA DK	CPC	T	21
IRON TRAKERS	ST	T	18	LCP	CBM	L	26	MASK DK	CPC	L	HS	NETHERWORLD K7	CPC	L	32	PANDORA	ST	T	5
ISS	ST	T	30	LCP	ST	T	31	MASK II	CBM	P	HS	NIGHT GUNNER	SPE	P	37	PANDORA	AMI	T	27
ISS	CBM	L	32	LCP DK	CPC	L	15	MASK II DK	CPC	T	25	NIGHT HUNTER	ST	T	14	PAPERBOY	CBM	L	12
ISS	CBM	L	36	LEASURE SUIT LARRY	ST	T	3	MASK II DK	CPC	L	26	NIGHT HUNTER	ST	T	14	PAPERBOY	CPC	P	19
ISS DK	CPC	T	23	LEATHERNECK	ST	L	13	MASK III	SPE	P	HS	NIGHT HUNTER	ST	T	17	PAPERBOY	SPE	P	21
ISS K7	CPC	L	HS	LEATHERNECK	ST	T	3	MATAHARI	CPC	P	20	NIGHT HUNTER	ST	L	35	PAPERBOY DK	CPC	L	5
IZNOGOU	PC	S	9	LED STORM	AMI	T	23	MATCH POINT	CPC	T	13	NIGHT RAIDER K7	CPC	L	31	PAPERBOY K7	CPC	L	4
JACK THE NIPPER	CPC	P	9	LED STORM	ST	T	19	MAX MAX K7	CPC	L	7	NIGHT SADE	SPE	P	26	PARK PATROL	CBM	P	28
JACK THE NIPPER	CPC	S	9	LED STORM	SPE	L	27	MEGA APOCALYPSE	CBM	P	1	NINJA MISSION	ST	T	15	PENGUIN ADVENTURE	MSX	T	27
JACK THE NIPPER	CPC	T	3	LED STORM	CBM	L	28	MEGANOVA	CPC	T	19	NINJA SCOOTER ...	CBM	P	15	PENTAGRAM	MSX	P	21
JACK THE NIPPER	CPC	T	9	LED STORM	CPC	P	28	MENACE	AMI	T	12	NINJA SCOOTER ... DK	CPC	L	16	PEUR SUR AMYVILLE	AMI	T	11
JACK THE NIPPER	SPE	P	9	LED STORM DK	CPC	L	27	MENACE	CBM	P	29	NINJA SCOOTER ... DK	CPC	L	33	PHANTASY III	CPC	T	8
JACK THE NIPPER DK	CPC	L	9	LED STORM DK	CPC	T	28	MENACE	ST	L	30	NOMAD DK	CPC	L	21	PHANTASM SOLDIER	MSX	T	16
JACK THE NIPPER II	CBM	L	9	LED STORM K7	CPC	L	37	MENACE	CBM	P	34	NONAMED	MSX	P	20	PHANTOM CLUB	CPC	L	6
JACK THE NIPPER II	CBM	P	9	LEGEND OF KAGE	CBM	L	18	MERCENARY	CPC	T	3	NORTHSTAR	CBM	P	8	PHANTOM CLUB DK	CPC	L	13
JACK THE NIPPER II	CPC	P	9	LEISURE SUIT LARRY	TOU	S	23	MERCENARY K7	CPC	L	19	NORTHSTAR	CPC	P	19	PHANTOMAS II	CBM	P	12
JACK THE NIPPER II	SPE	P	9	LEISURE SUIT LARRY II	ST	S	22	METROCROSS	AMI	T	19	NORTHSTAR	SPE	L	16	PHM PEGASUS	CPC	T	24
JACK THE NIPPER II	TOU	M	9	LEONARDO	AMI	T	35	METROCROSS	ST	T	4	NORTHSTAR	SPE	P	6	PHOBIA	ST	T	36
JACK THE NIPPER II K7	CPC	L	9	LES PORTES TEMPS	AMI	T	HS	METROCROSS	ST	T	21	NORTHSTAR DK	CPC	T	21	PINBALL WIZARD	CBM	P	35
JACKAL	SPE	P	36	LES RIPOUX	CPC	S	12	METROCROSS	CBM	L	4	NORTHSTAR DK	CPC	L	32	PING PONG	CPC	P	26
JAIL BREAK K7	CPC	L	28	LEVIATHAN	ST	L	23	METROCROSS	CBM	P	8	NORTHSTAR K7	CPC	L	7	PINGO	TO	T	10
JAIL BREAKER	CBM	P	6	LEVIATHAN	CBM	P	12	METROCROSS	CBM	P	22	NOSFERATU	CBM	L	4	PINK PANTHER	CPC	P	20
JEANNE D'ARC	AMI	T	12	LIGHTFORCE	SPE	P	15	METROCROSS	SPE	P	HS	NUCLEAR HEIST	CPC	T	18	PINK PANTHER	CPC	T	7
JEANNE D'ARC	AMI	T	14	LIVE AND LET DIE	CBM	L	17	METROCROSS K7	CPC	L	16	OBLITERATOR	AMI	T	18	PINK PANTHER	TOU	M	17
JEANNE D'ARC	AMI	T	21	LIVE AND LET DIE	ST	L	28	MEURTRE A VENISE	ST	S	23	OBSDIAN DK	CPC	L	19	PINK PANTHER DK	CPC	L	14
JEANNE D'ARC	AMI	T	30	LIVE AND LET DIE	AMI	T	30	MEURTRE A VENISE	ST	S	36	OFF SHORE WARRIOR	ST	P	24	PIPELINE	AMI	T	22
JEEP COMMAND	CBM	P	14	LIVE AND LET DIE	AMI	T	31	MIAMI VICE	CPC	P	19	OFF SHORE WARRIOR	CPC	T	21	PITSTOP II	CBM	T	16
JET BIKE SIMUL. DK	CPC	L	HS	LIVE AND LET DIE	SPE	L	32	MIAMI VICE K7	CPC	L	14	OFF SHORE WARRIOR	CPC	T	10	PLANETE INCONNUE	TO	P	18
JET BIKE SIMUL. K7	CPC	L	5	LIVE AND LET DIE DK	CPC	L	21	MICKEY MOUSE	CBM	P	15	OFF SHORE WARRIOR	CPC	L	HS	PLATOON	ST	L	12
JET BIKE SIMUL. K7	CPC	L	26	LIVE AND LET DIE DK	CPC	T	20	MICKEY MOUSE	CPC	P	16	OFF SHORE WAR. DK	CPC	L	13	PLATOON	CBM	L	7
JET BOOT JACK	CBM	P	35	LIVE AND LET DIE K7	CPC	L	23	MICKEY MOUSE	SPE	L	17	OFF SHORE WAR. K7	CPC	L	12	PLATOON	CBM	L	8
JINKS DK	CPC	T	23	LIVING DAYLIGHTS	CBM	L	10	MICKEY MOUSE	SPE	P	HS	OIDS	ST	L	15	PLATOON	CBM	P	13
JINX	CBM	L	32	LIVING DAYLIGHTS	CBM	P	10	MICKEY MOUSE DK	CPC	L	9	OINK	CBM	P	23	PLATOON	CPC	P	11
JOE BLADE	CBM	T	15	LIVING DAYLIGHTS	CBM	P	10	MICKEY MOUSE K7	CPC	L	10	OPERATION JUPITER	ST	T	14	PLATOON	CPC	P	12
JOE BLADE	SPE	P	5	LIVING DAYLIGHTS	CPC	P	10	MICKEY MOUSE K7	CPC	L	17	OPERATION WOLF	AMI	L	18	PLATOON	ST	T	29
JOE BLADE II	SPE	P	22	LIVING DAYLIGHTS	CPC	P	10	MIKE MAGIC DRAGON	AMI	T	9	OPERATION WOLF	AMI	L	24	PLATOON	SPE	P	HS
JOE BLADE II	CPC	P	26	LIVING DAYLIGHTS	CPC	S	10	MIKE DK	CPC	L	21	OPERATION WOLF	ST	T	11	PLATOON K7	CPC	L	7
JOE BLADE II K7	CPC	L	19	LIVING DAYLIGHTS	MSX	P	10	MIKE DK	CPC	T	15	OPERATION WOLF	ST	T	12	PLUTOS	AMI	T	25
JUGGERNAUT	CPC	P	18	LIVING DAYLIGHTS	MSX	P	22	MINI GOLF	ST	T	19	OPERATION WOLF	ST	T	24	PLUTOS	ST	T	11
JUGGERNAUT DK	CPC	L	13	LIVING DAYLIGHTS	SPE	L	10	MISSION ELEVATOR	AMI	T	21	OPERATION WOLF	ST	T	24	PLUTOS	ST	T	11
KARATEKA	CBM	P	34	LIVING DAYLIGHTS	SPE	P	10	MISSION ELEVATOR	CBM	P	19	OPERATION WOLF	CBM	L	18	POLE POSITION	CBM	L	23
KARNOV	CBM	L	7	LIVING DAYLIGHTS	CPC	L	33	MISSION ELEVATOR	CPC	T	26	OPERATION WOLF	CBM	P	24	POLE POSITION II	CBM	P	23
KARNOV	CBM	P	6	LIVING DAYLIGHTS DK	CPC	L	10	MISSION GENOCIDE	ST	L	6	OPERATION WOLF	CBM	P	24	POLY-ROUTINE 88	ST	L	13
KARNOV	CPC	T	11	LIVINGSTONE	ST	L	6	MISSION GENOCIDE K7	CPC	L	35	OPERATION WOLF	CPC	P	24	POLY-ROUTINE 89	ST	L	21
KARNOV	SPE	P	11	LIVINGSTONE	ST	T	13	MISSION JUPITER	CPC	P	34	OPERATION WOLF	CPC	T	9	POPULOUS	ST	T	28
KARNOV DK	CPC	L	6	LIVINGSTONE	MSX	T	7	MISSION JUPITER K7	CPC	L	35	OPERATION WOLF	CPC	T	13	POPULOUS	ST	T	35
KAT TRAP	SPE	P	30	LIVINGSTONE	TOU	M	10	MISSION SUICIDE	AMI	T	11	OPERATION WOLF	CPC	T	24	POPULOUS	AMI	T	35
KATAKIS	CBM	P	32	LODE RUNNER	PC	T	18	MLM 3D DK	CPC	L	26	OPERATION WOLF	MSX	T	24	POPULOUS	ST	T	36
KATAKIS	CBM	P	36	LOMBARD RAC RALLY	AMI	T	HS	MONTY ON THE RUN	CPC	P	35	OPERATION WOLF	SPE	L	24	POPULOUS	AMI	T	36
KATRAP DK	CBM	T	19	LOMBARD RAC RALLY	ST	T	HS	MONTY ON THE RUN K7	CPC	L	18	OPERATION WOLF	ST	T	24	POPULOUS	ST	T	37
KIKSTART	AMI	T	18	LOMBARD RALLY	ST	T	19	MOTOR MASSACRE	TOU	M	19	OPERATION WOLF	SPE	P	HS	PORTS OF CALL	AMI	L	14
KILLAPEDE DK	CPC	T	15	L'ANGE DE CRISTAL	CPC	S	2	MOTOR MASSACRE	CPC	P	27	OPERATION WOLF	ST	L	37	PORTS OF CALL	AMI	T	16
KINETIK	SPE	P	14	L'ANGE DE CRISTAL DK	CPC	T	26	MOTOR MASSACRE DK	CPC	T	27	OPERATION WOLF	ST	L	3	POW	AMI	T	25
KINETIK DK	CPC	L	18	L'ILE	CPC	S	22	MOTOR MASSACRE DK	CPC	L	29	OPERATION WOLF DK	CPC	L	24	POWERDROME	ST	T	24
KING OF BARBARIANS	AMI	T	29	MACH III	CPC	P	16	MOTOS DK	CPC	L	19	OPERATION WOLF DK	CPC	L	22	PREDATOR	CBM	L	6
KING OF CHICAGO																			

PRINCE OF MAGIC	ST	T	10	REPTON	CBM	T	17	SAPIENS	CPC	T	16	SLAPFIGHT	ST	T	10	STARRAY	AMI	L	23
PRISON	TOU	T	32	RESET	CBM	T	11	SARCOPHAGER	AMI	T	15	SLAPFIGHT	CBM	P	17	STARRAY	ST	T	16
PRISON	TOU	M	32	RETURN OF JEDI	ST	L	33	SAVAGE	CBM	L	21	SLAPFIGHT	CPC	T	14	STARWARS	CBM	P	1
PRO BMX SIMUL. DK	CPC	L	HS	RETURN OF JEDI	SPE	L	33	SAVAGE	CBM	T	11	SLAPFIGHT	TO	T	15	STARWARS	CBM	T	18
PRO BMX SIMUL. DK	CPC	T	HS	RETURN OF JEDI DK	CPC	L	19	SAVAGE	CPC	T	11	SOLDIER OF FORTUNE	CBM	P	36	STARWARS	ST	T	13
PRO SKATE. SIMUL.	CBM	P	32	RETURN OF JEDI K7	CPC	L	27	SAVAGE	SPE	L	21	SOLDIER OF LIGHT	ST	L	29	STARWARS	ST	T	26
PRO SKI SIMUL.	CPC	P	37	RETURN TO GENESIS	AMI	L	11	SAVAGE	SPE	L	22	SOLDIER OF LIGHT	AMI	T	29	STARWARS	CPC	P	HS
PRO SKI SIMUL. DK	CPC	T	HS	RETURN TO GENESIS	ST	T	6	SAVAGE	SPE	P	29	SOLDIER OF LIGHT	SPE	P	33	STARWARS DK	CPC	T	HS
PRO SKI SIMUL. K7	CPC	L	18	REX	CBM	P	30	SAVAGE	AMI	T	34	SOLOMON'S KEY	ST	L	1	STEALTH	CBM	P	25
PROFANATION	CPC	P	23	REX DK	CPC	L	28	SAVAGE PART1	CPC	M	11	SOLOMON'S KEY	CBM	P	6	STIFFLIP & CO	CBM	T	12
PROHIBITION	ST	L	9	REX DK	CPC	T	30	SAVAGE PART1 DK	CPC	L	11	SOLOMON'S KEY	CPC	T	8	STORM	CBM	L	14
PROHIBITION	ST	T	15	RIM RUNNER	CBM	L	23	SAVAGE PART1 DK	CPC	P	11	SOLOMON'S KEY DK	CPC	L	5	STORM TROOPER	ST	T	34
PROHIBITION	CBM	P	20	RIM RUNNER	CBM	P	21	SAVAGE PART1 K7	CPC	L	11	SORCELLERIE I&II	APL	T	16	STORM TROOPER	ST	M	37
PROHIBITION	CPC	P	1	RINGS OF ZILFIN	CBM	T	14	SAVAGE PART1 K7	CPC	P	11	SORCERY	CPC	P	12	STORMBRINGER	MSX	P	19
PROHIBITION	SPE	P	23	ROAD BLASTER	ST	T	25	SAVAGE PART2 DK	CPC	L	11	SORCERY	MSX	P	19	STREET FIGHTER	AMI	T	8
PROHIBITION DK	CPC	L	5	ROAD BLASTER	CBM	L	22	SAVAGE PART2 DK	CPC	P	11	SORCERY +	AMI	T	13	STREET FIGHTER	AMI	T	9
PROHIBITION K7	CPC	L	5	ROAD BLASTER	CBM	P	16	SAVAGE PART2 K7	CPC	L	11	SORCERY +	ST	T	11	STREET FIGHTER	ST	T	15
PROJECT FUTURE	SPE	P	31	ROAD BLASTER	SPE	P	16	SAVAGE PART2 K7	CPC	P	11	SORCERY +	ST	T	16	STREET FIGHTER	ST	T	21
PSYCHO PIGS DK	CPC	T	17	ROAD BLASTER	SPE	L	HS	SAVAGE PART3	CPC	M	11	SORCERY +	TOU	M	27	STREET FIGHTER	CBM	P	16
PSYCHO PIGS UXB DK	CPC	L	33	ROAD BLASTER DK	CPC	T	34	SAVAGE PART3 DK	CPC	L	11	SORCERY +	ST	T	30	STREET FIGHTER	CPC	T	30
PSYCHO PIGS UXB DK	CPC	T	34	ROAD BLASTERS DK	CPC	T	25	SAVAGE PART3 DK	CPC	P	11	SPACE BALLER	ST	T	22	STREET FIGHTER	SPE	L	13
PSYCHO SOLDIER	CBM	L	11	ROAD BLASTERS DK	CPC	L	27	SAVAGE PART3 K7	CPC	L	11	SPACE HARRIER	ST	L	8	STREET FIGHTER	SPE	L	14
PSYCHO SOLDIERS	CPC	P	HS	ROAD BLASTERS K7	CPC	L	27	SAVAGE PART3 K7	CPC	P	11	SPACE HARRIER	ST	T	13	STREET FIGHTER	ST	T	17
PSYCHO SOLDIERS DK	CPC	T	HS	ROAD RUNNER	ST	T	17	SCALEXTRIC	TO	T	15	SPACE HARRIER	ST	T	18	STREET FIGHTER	ST	P	33
PUFFY'S SAGA	ST	T	16	ROAD RUNNER	ST	T	21	SCOOBY DOO	CBM	P	3	SPACE HARRIER	CBM	P	7	STREET FIGHTER DK	CPC	L	15
PUFFY'S SAGA	ST	T	HS	ROAD RUNNER	CBM	L	1	SCOOBY DOO	SPE	P	8	SPACE HARRIER	CBM	P	21	STREET FIGHTER DK	CPC	T	33
PURPLE SATURN DAY	AMI	T	24	ROAD RUNNER	CBM	P	22	SCOOBY DOO DK	CPC	L	22	SPACE HARRIER	CPC	P	16	STREET HAWK	CPC	T	10
PYJAMARAMA	SPE	P	37	ROAD RUNNER	SPE	P	7	SCORPIO	MAI	T	28	SPACE HARRIER	SEG	T	7	STRIP POKER 2+	AMI	T	11
PYRAMID	SPE	P	28	ROAD RUNNER DK	CPC	L	7	SCROLLING WALLS	AMI	T	37	SPACE HARRIER	AMI	L	29	STRIP POKER 2+	AMI	L	30
QUAD	CPC	P	6	ROAD RUNNER K7	CPC	L	20	SDI	ST	T	13	SPACE HARRIER	AMI	T	37	STRIP POKER 2+ DK	CPC	L	HS
QUADRALIEN	ST	T	11	ROAD WARS	AMI	T	1	SDI	ST	T	32	SPACE HARRIER DK	CPC	L	36	STRYFE	CPC	P	17
QUADRALIEN	ST	T	30	ROAD WARS	CBM	P	16	SDI	CPC	P	35	SPACE HARRIER K7	CPC	L	20	STYX	ORI	P	21
QUARTET	SEG	T	7	ROAD WARS	SPE	P	36	SDI	ST	T	HS	SPACE HARRIER K7	CPC	L	23	SUICIDE MISSION	AMI	T	20
QUARTET	SPE	L	23	ROADBLASTER	CBM	P	18	SDI K7	CPC	L	HS	SPACE PILOT	ST	L	23	SUMMER GAMES II	CPC	T	18
QUARTET	CBM	L	31	ROADWAP 2000	APL	T	8	SENTINEL	CBM	P	4	SPACE QUEST II	ST	S	1	SUMMER OLYMPIAD	ST	T	20
QUAZAR	ST	T	11	ROBOCOP	CBM	L	18	SENTINEL K7	CPC	L	7	SPACE RACER	CBM	L	19	SUPER CYCLE DK	CPC	L	3
QUAZAR	ST	L	31	ROBOCOP	CBM	P	16	SHACKLED	CPC	T	12	SPACE RACER	CPC	T	6	SUPER HANG ON	ST	T	37
QUEDEX	CBM	L	30	ROBOCOP	CBM	P	18	SHACKLED	ST	T	HS	SPACE RACER DK	CPC	L	37	SUPER HANG-ON	ST	T	9
QUESTOR DK	CPC	L	18	ROBOCOP	CBM	T	23	SHACKLED DK	CPC	L	9	SPEED KING	CBM	P	18	SUPER HANG-ON	SPE	L	20
QUETE OISEAU TEMPS	AMI	S	17	ROBOCOP	SPE	L	25	SHANGAI KARATE K7	CPC	L	17	SPEEDBALL	ST	T	22	SUPER HANG-ON	AMI	L	30
QUETE OISEAU TEMPS	TOU	T	25	ROBOCOP	CPC	M	34	SHAO LIN'S ROAD	CBM	P	5	SPEEDBALL	ST	L	19	SUPER HANG-ON K7	CPC	L	16
RAD RACER	NIN	T	15	ROBOCOP	ST	T	36	SHAO LIN'S ROAD	CPC	P	7	SPHERICAL	AMI	T	37	SUPER JEEP	ORI	T	17
RAMBO	CBM	T	12	ROBOCOP DK	CPC	L	16	SHOCKWAY RIDER	CPC	P	3	SPINDIZZY	CBM	L	7	SUPER SPRINT	ST	T	6
RAMBO	CBM	T	15	ROBOCOP K7	CPC	L	26	SHOCKWAY RIDER K7	CPC	L	4	SPINDIZZY	CPC	P	3	SUPER SPRINT	CPC	T	10
RAMBO III	ST	T	13	ROCKET RANGER	AMI	T	12	SHOR CIRCUIT II K7	CPC	L	1	SPINDIZZY DK	CPC	L	7	SUPER SPRINT	SPE	P	8
RAMBO III	ST	T	15	ROCKET RANGER	ST	T	18	SHORT CIRCUIT	CPC	P	18	SPITTING IMAGE	CPC	P	29	SUPER SPRINT	SPE	L	30
RAMBO III	CBM	L	15	ROCKY HORROR SHOW	CPC	P	15	SHORT CIRCUIT DK	CPC	L	4	SPITTING IMAGE	CBM	P	33	SUPER TEST	CPC	T	10
RAMBO III	SPE	L	15	ROCKY HORROR SHOW	SPE	L	28	SHORT CIRCUIT K7	CPC	L	1	SPITTING IMAGE	CBM	P	37	SUPERMAN	ST	T	18
RAMBO III	TOU	M	15	ROCKY HORROR S. K7	CPC	L	18	SIDE ARMS	CPC	P	11	SPITTING IMAGE DK	CPC	L	28	SUPERMAN	CPC	T	31
RAMBO III	AMI	T	31	ROGER RABBIT	AMI	T	22	SIDE ARMS	CPC	P	12	SPITTING IMAGE DK	CPC	T	29	SUPERTRUX	CPC	P	HS
RAMBO III	CPC	P	33	ROGER RABBIT	AMI	L	34	SIDE ARMS	CPC	T	14	SPITTING IMAGE K7	CPC	L	HS	SUPERTRUX	CBM	L	37
RAMBO III	SPE	P	34	ROLLING THUNDER	AMI	T	20	SIDEWINDER	AMI	T	23	SPLIT PERSONALIT. DK	CPC	L	15	SUPERTRUX DK	CPC	L	36
RAMBO III DK	CPC	L	15	ROLLING THUNDER	ST	T	6	SIDEWINDER	ST	L	14	SPY HUNTER	CBM	L	20	SUPERTRUX DK	CPC	T	HS
RAMBO III DK	CPC	T	20	ROLLING THUNDER	ST	T	18	SIDEWINDER	ST	T	8	SPY HUNTER	SPE	L	25	SURVIVOR K7	CPC	L	12
RAMBO III DK	CPC	T	33	ROLLING THUNDER	CBM	P	6	SIGMA 7	CBM	P	37	SPY VS SPY	CPC	P	8	SWEEK DK	CPC	L	37
RAMPAGE	CBM	L	7	ROLLING THUNDER	CBM	T	6	SIGMA 7 K7	CPC	L	6	STAINLESS STEEL	CPC	P	12	SWORD OF SODAN	AMI	T	19
RAMPAGE	CBM	L	8	ROLLING THUNDER	SPE	L	6	SIGMA 7 K7	CPC	L	16	STAINLESS STEEL	CPC	T	14	SWORD OF SODAN	AMI	T	20
RAMPAGE	CBM	P	1	ROLLING THUNDER	SPE	P	6	SILENT SERVICE	ST	T	22	STAR RAIDERS II	SPE	P	31	SWORD OF SODAN	AMI	T	21
RAMPAGE	CPC	T	4	ROLLING THUNDER	SPE	T	6	SILENT SHADOW K7	CPC	L	31	STARBUST	MSX	L	24	TAIPAN	CPC	T	20
RAMPARTS	CPC	P	16	ROLLING THUNDER	TOU	M	6	SILKWORM	ST	T	36	STARGLIDER	ST	T	4	TAIPAN	CPC	T	33
RAMPARTS	SPE	P	22	ROLLING THUNDER	TOU	T	6	SILKWORM	ST	T	37	STARGLIDER	CPC	P	24	TAIPAN DK	CPC	L	22
RAMPARTS	CBM	L	30	ROLLING THUNDER DK	CPC	L	6	SKATE BALL DK	CPC	L	34	STARGLIDER DK	CPC	L	7	TAIPAN K7	CPC	L	22
RAMPARTS DK	CPC	L	4	ROOM TEN	CPC	T	20	SKATE CRAZY	CBM	L	25	STARGLIDER DK	CPC	L	8	TANK	CPC	P	6
RAMPARTS K7	CPC	L	4	RUN THE GAUNTLET DK	CPC	L	30	SKATE CRAZY A DK	CPC	L	19	STARGLIDER II	AMI	T	9	TANK COMPIL. DK	CPC	L	16
RANARAMA	CPC	T	4	RUNNING MAN	CPC	M	35	SKATE CRAZY B DK	CPC	L	19	STARGLIDER II	AMI	T	15	TANK K7	CBM	L	29
RASTAN	CBM	L	9	RYGAR	CBM	P	2	SKATE ROCK SIMUL. K7	CPC	L	20	STARGLIDER II	AMI	T	16	TARGET RENEGADE	CPC	P	23
RASTAN	CBM	T	13	RYGAR	CPC	P	7	SKRULL	ST	T	8	STARGLIDER II	ST	T	16	TARGET RENEGADE	CBM	P	22
RASTAN	CPC	T	8	RYGAR	CPC	T	16	SKRULL	ST	T	18	STARGLIDER II	CBM	P	8	TARGET RENEGADE	SPE	T	17
RASTAN	SPE	L	24	RYGAR	SPE	P	27	SKRULL	ST	T	32	STARGLIDER II	CBM	P	25	TARGET RENEGADE	CBM	L	35
RASTAN	SPE	P	6	RYGAR DK	CPC	L	31	SKWEK	ST	T	HS	STARGLIDER II	CPC	T	8	TARGET RENEGADE DK	CPC	L	12
RASTAN	SPE	P	35	RYGAR K7	CPC	L	10	SKWEK DK	CPC	L	HS	STARGLIDER II	MSX	P	12	TARGET RENEGADE K7	CPC	L	26
REAL GHOSTBUSTERS	AMI	T	30	R-TYPE	ST	T	13	SKY HOWARD	MSX	P	22	STARGLIDER II	CBM	P	33	TARGHAN	TOU	S	29
REAL GHOSTBUSTERS	CPC	T	31	R-TYPE	ST	T	19	SLAMANDER	CBM	P	36	STARGLIDER II	CBM	P	33				
REAL GHOSTBUSTERS	ST	T	32	R-TYPE	ST	L	26												
REAL GHOSTBUSTERS	CPC	T	33	R-TYPE	CBM	L	27												
REAL GHOSTBUSTERS	CPC	P	36	R-TYPE	CPC	M	33												
REAL GHOSTBUSTERS	CPC	T	37	R-TYPE	SPE	L	34												
REAL GHOSTBUST. DK	CPC	L	35	R-TYPE	CBM	P	35												
REAL GHOSTBUST. DK	CPC	T	36	R-TYPE DK	CPC	L	24												
RED LED	CBM	L	4	R-TYPE DK	CPC	T	19												
RED LED	CBM	P	21	R-TYPE DK	CPC	T	20												
REFLEX	CPC	T	18	R-TYPE K7	CPC	L	24												
RENEGADE	CBM	L	3	SABOTAGE	CBM	L	31												
RENEGADE	CBM	P	13	SABOTEUR	CPC	P	3												
RENEGADE	CBM	P	21	SABOTEUR II	CPC	P	3												
RENEGADE	CPC	P	6	SABOTEUR II K7	CPC	L	8												
RENEGADE	CPC	T	5	SALAMANDER	CPC	P	18												
RENEGADE	CPC	T	13	SALAMANDER	SPE	P	32												
RENEGADE DK	CPC	L	5	SAMANTHA FOX	CPC	L	8												
RENEGADE III	CBM	P	34	SAMANTHA FOX	SPE	P	14												
RENEGADE III	CPC	T	35	SAMURAI WARRIOR	CBM	P	22												
RENEGADE III	SPE	L	36	SAMURAI WARRIOR	CPC	P	28												
RENEGADE III	CPC	P	36	SAMURAI WARRIOR	CBM	T	33												

TARGHAN	TOU	S	30	THUNDER BLADE	ST	T	7	TOTAL ECLIPSE	SPE	L	32	VIRUS	ST	T	12	WONDER BOY	CBM	L	8
TARGHAN	TOU	S	31	THUNDER BLADE	ST	T	16	TOTAL ECLIPSE	SPE	T	34	VIRUS	ST	T	9	WONDER BOY	CBM	P	6
TARGHAN	ST	T	32	THUNDER BLADE	CBM	P	16	TOTAL ECLIPSE	SPE	L	35	VIRUS	ST	T	16	WONDER BOY DK	CPC	L	7
TARGHAN	TOU	S	32	THUNDER BLADE	CBM	S	16	TOTAL ECLIPSE DK	CPC	L	25	VIRUS	SPE	P	36	WONDER BOY K7	CPC	L	30
TARGHAN	AMI	S	33	THUNDER BLADE	SEG	T	10	TOTAL ECLIPSE K7	CPC	L	27	VIRUS	AMI	T	HS	WORLD GAMES	CPC	T	19
TARGHAN	ST	S	33	THUNDER BLADE	SPE	T	16	TRAILBLAZER	ST	T	6	VIXEN	ST	T	20	WRANGLER	ST	T	35
TARGHAN	ST	T	34	THUNDER BLADE	CPC	P	27	TRAILBLAZER	CPC	T	7	VIXEN	CBM	L	21	WRESTLING	ST	T	18
TARGHAN	AMI	T	34	THUNDER BLADE	SPE	P	33	TRAILBLAZER	SPE	P	9	VIXEN DK	CPC	T	15	XCEL K7	CPC	L	28
TARGHAN	AMI	L	35	THUNDER BLADE DK	CPC	L	17	TRANTOR	ST	T	3	VIXEN K7	CPC	L	9	XENON	AMI	T	1
TARGHAN	AMI	S	36	THUNDER BLADE DK	CPC	T	27	TRANTOR	CBM	P	5	VOYAGER	AMI	T	35	XENON	ST	L	13
TARGHAN	ST	L	HS	THUNDER BLADE K7	CPC	L	16	TRANTOR	CPC	P	4	WANTED	ST	T	16	XENON	ST	T	8
TECHNOCOP	ST	T	14	THUNDER WINGS	ST	T	19	TRANTOR	CPC	P	16	WAR I	SPE	P	28	XENON 1	ORI	P	16
TECHNOCOP	CPC	P	26	THUNDERCATS	AMI	L	21	TRANTOR	SPE	P	9	WARHAWK	ST	T	6	XEVIOUS	CBM	P	13
TECHNOCOP	SPE	L	27	THUNDERCATS	ST	L	21	TRANTOR DK	CPC	L	3	WARLOCK QUEST	ST	L	18	XEVIOUS DK	CPC	T	24
TECHNOCOP	AMI	T	33	THUNDERCATS	CBM	L	21	TRAN'S AM	SPE	P	28	WARLOCK QUEST	ST	T	17	XYBOTS DK	CPC	L	HS
TECHNOCOP	CBM	L	HS	THUNDERCATS	CBM	P	4	TROUBADOUR	ST	T	15	WARLOCK QUEST	AMI	T	27	YIE AR KUNG FU	MSX	P	22
TECHNOCOP DK	CPC	L	30	THUNDERCATS	CBM	P	18	TURBO ESPRIT	SPE	P	23	WARLOCKS	APL	T	9	YIE AR KUNG FU II	MSX	P	22
TEDDY BOY	CBM	T	14	THUNDERCATS	CBM	P	21	TURBO GT*	ST	L	27	WAY EXPLODING FIST	CPC	P	15	YOGI BEAR	CBM	L	20
TEMPEST	CPC	P	4	THUNDERCATS	CPC	P	15	TYPHOON	CBM	L	16	WEC LE MANS	CBM	L	27	Z	CBM	P	25
TEMPEST K7 & DK	CPC	L	17	THUNDERCATS	CPC	P	17	TYPHOON	CPC	P	29	WEC LE MANS	SPE	P	35	ZAC MAC KRACKEN	TOU	S	27
TERRA COGNITA	CBM	P	2	THUNDERCATS	CPC	S	21	TYPHOON	SPE	L	33	WEC LE MANS	SPE	L	37	ZAC MAC KRACKEN	TOU	S	28
TERRAMEX	AMI	L	16	THUNDERCATS	SPE	L	19	TYPHOON DK	CPC	L	28	WEC LE MANS	SPE	P	37	ZAC MAC KRACKEN	TOU	S	23
TERRAMEX	ST	T	20	THUNDERCATS	SPE	L	21	TYPHOON DK	CPC	T	27	WEC LE MANS DK	CPC	T	23	ZAK MAC KRACKEN	TOU	S	24
TERRAMEX	SPE	P	33	THUNDERCATS	SPE	P	7	ULTIMA III	AMI	T	5	WEC LE MANS DK	CPC	L	31	ZAK MAC KRACKEN	TOU	S	26
TERRAMEX DK	CPC	L	2	THUNDERCATS	SPE	P	21	ULTIMA IV	APL	T	11	WEC LE MANS K7	CPC	L	HS	ZAK MAC KRACKEN	TOU	S	29
TERRAMEX K7	CPC	L	1	THUNDERCATS DK	CPC	L	21	URIDIUM	SPE	P	27	WEST BANK	CBM	P	7	ZAK MAC KRACKEN	TOU	S	25
TERRORPODS	CBM	L	7	THUNDERCATS K7	CPC	L	2	URIDIUM	CBM	P	33	WEST BANK	CPC	P	1	ZANY GOLF	APL	T	10
TERRORPODS	SPE	L	15	TIGER ROAD	AMI	T	19	URIDIUM	CPC	P	HS	WHERE TIME STOOD	ST	T	31	ZAXXON	CPC	P	23
TERRORPODS	CBM	L	HS	TIGER ROAD	CBM	L	19	URIDIUM DK	CPC	T	HS	WHO DARES WINS II	CBM	P	17	ZILLION	SEG	T	HS
TEST DRIVE	AMI	T	5	TIGER ROAD	CBM	P	24	URIDIUM K7	CPC	L	HS	WHO DARES WINS II	CPC	P	4	ZILLION II	SEG	T	HS
THANATOS	CPC	P	15	TIGER ROAD	CBM	L	29	VENGEANCE	CBM	P	20	WHO DARES WINS II	SPE	P	31	ZORNI	MSX	T	8
THE DEEP	CPC	P	30	TIGER ROAD	ST	T	31	VENOM STRIKES BACK	CBM	T	7	WINTER GAMES DK	CPC	L	20	ZUB	CPC	P	7
THE DEEP	CBM	P	37	TIGER ROAD	CPC	P	34	VENOM STRIKES BACK	CPC	T	15	WIZARD DRY	CBM	P	21	ZUB K7	CPC	L	25
THE DEEP DK	CPC	L	30	TIGER ROAD DK	CPC	L	14	VENOM STRIKES BACK	CPC	T	17	WIZARD LAIR DK	CPC	L	14	ZYNAPS	ST	L	14
THE DEEP DK	CPC	L	37	TIME PILOT	CPC	T	21	VETERAN	ST	T	17	WIZBALL	AMI	T	7	ZYNAPS	CBM	L	14
THEXDER	APL	T	8	TITAN	MSX	P	27	VICTORY ROAD	CPC	T	10	WIZBALL	ST	T	7	ZYNAPS	CBM	P	14
THING BOUCES JACK	CPC	L	14	TITAN	AMI	T	19	VICTORY ROAD DK	CPC	L	24	WIZBALL	CBM	L	7	ZYNAPS	CBM	P	14
THRUST	CBM	P	3	TITAN	AMI	T	23	VINDICATOR	CPC	P	17	WIZBALL	CBM	P	7	ZYNAPS	CBM	P	14
THRUST DK	CPC	L	20	TITAN	CPC	P	12	VINDICATOR	SPE	T	23	WIZBALL	CPC	T	7	ZYNAPS	CPC	P	4
THRUST II	SPE	P	31	TITAN	CPC	P	28	VINDICATOR	AMI	T	36	WIZBALL	CPC	T	7	ZYNAPS	CPC	P	13
THRUST II DK	CPC	L	22	TITAN DK	ATA	L	33	VINDICATOR K7	CPC	L	11	WIZBALL	CPC	T	7	ZYNAPS	SPE	L	1
THRUST II K7	CPC	L	20	TITAN DK	CPC	T	28	VINDICATOR P1 DK	CPC	L	10	WIZBALL	CPC	T	7	ZYNAPS	SPE	P	14
THUNDER BLADE	AMI	L	24	TITAN K7	CPC	L	36	VINDICATOR P2 DK	CPC	L	10	WIZBALL	SPE	P	7	ZYNAPS	AMI	T	HS
THUNDER BLADE	AMI	T	11	TNT	CPC	L	25	VINDICATOR P3 DK	CPC	L	10	WIZBALL DK	TOU	M	7	ZYNAPS DK	CPC	L	3
THUNDER BLADE	AMI	T	16	TOPGUN	CPC	L	35	VINDICATORS DK	CPC	L	10	WIZBALL DK	CPC	L	27	ZYNAPS DK	CPC	P	14
THUNDER BLADE	ST	L	16	TOTAL ECLIPSE	ST	L	31	VIRUS	CPC	L	36	WIZBALL K7	CPC	L	7	ZYNAPS K7	CPC	L	14
					ST	T	29		AMI	L	22	WIZBALL K7	CPC	P	7	ZYNAPS K7	CPC	P	14
												WIZBALL K7	CPC	P	7	ZYTHUM	SPE	P	30

## LORICIEL

Vient de sortir BUMPY sur PC. Vous savez, ce jeu d'action/stratégie où vous manipulez une malicieuse petite boule dans des labyrinthes de plateaux... Il y a aussi pas mal de softs édités par BRODERBUND et diffusés en France par LORICIEL, qui vont sortir à la rentrée: tout d'abord SHUFFLEPUCK CAFE, un véritable hit aux USA, où il a carrément reçu le grand prix du meilleur jeu d'action, ce qui veut dire en gros que c'est le jeu préféré des Américains, toutes machines confondues. Il existait déjà sur MAC, BRODERBUND l'a sorti sur ST, AMIGA, CPC, PC, et LORICIEL va nous le sortir en français. C'est un jeu où l'on affronte, dans une espèce de bar exotique du style de celui de la Guerre des Etoiles, des adversaires encore plus exotiques (visiblement extra-terrestres, car certains sont même doués de pouvoirs déments), dans un jeu en apparence très simple, et qui

## INFOS PAS GENEES



SHUFFLEPUCK CAFE sur AMIGA

se révèle vite aussi difficile que captivant. C'était déjà pas mal du tout sur MAC, alors en couleurs sur les machines dédiées au jeu, c'est fabuleux! Vivement la rentrée et un vrai test, car c'est un chef-d'oeuvre!... Il y aura aussi ANCIENT ART OF WAR, un jeu d'action/stratégie qui fera parler de lui, sur ST, AMIGA, CPC, PC, WINGS OF FURY, un jeu de combat aérien calqué sur l'univers

des «Têtes brûlées», et donc la guerre dans le pacifique. L'une des sorties que nous attendons les plus, en tout cas, c'est celle de LODERUNNER! Ce soft déjà vieux qui a fait nos délices sur APPLE II et COMMODORE va enfin sortir sur ST avec son éditeur de tableaux et tout. Il y a plein de belles couleurs. Le jeu en lui-même est génial, et on ne s'en lasse pas. Encore pas mal de nuits blanches en

perspective, à courir d'échelle en échelle... Il y aura aussi sur PC JET FIGHTER, et sur AMIGA et PC FANTAVISION, un logiciel d'animation qui, sans ambitions professionnelles, semble être tout de même un truc très puissant, et dont l'une des particularités est la possibilité d'utiliser des fonctions d'interpolation, c'-à-d de générer automatiquement, avec une image de départ et une image d'arrivée, toutes les étapes intermédiaires de l'animation, sans se fouler. Notons que BRODERBUND ne se contente pas de s'intéresser au marché européen, mais regarde aussi de près les auteurs... Vous avez un soft à proposer? N'hésitez pas. Pour finir, voici STC MATCH PRO: c'est un JOYSTICK tout nouveau, et vraiment très bô, distribué par LORICIEL. Il n'est pas seulement élégant, il est aussi rapide, on l'a bien en main, et ses ventouses sont efficaces. Il coûte 149F et avec sa bande frontale et ses boutons aux couleurs fluos, il fera très bien cet été sur la plage...

# KNIGHT FORCE



**TITUS**<sup>TM</sup>

28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY - TÉL. : (1) 43.32.10.92

Quand vous entrez sur le serveur, vous donnez votre pseudo et vous indiquez quelle est votre ordinateur. Comme ça, vous êtes entre possesseurs d'une même machine et vous n'êtes pas dérangés par les crétiens qui ont une bécane, disons-le franchement, bien moins bonne que la votre, soyons francs.

Lorsque vous êtes sur le serveur Joystick en Télétel 3, vous gagnez des points cadô. Ces points s'accumulent - c'est pour ça qu'il est important de garder toujours le même pseudol - et vous pouvez les échanger lorsque vous en avez assez contre des, justement, cadôs. C'est génio. Des exemples? 500 points: un SUPERBE tee-shirt Joystick Hebdo. 1000 points: un logiciel pour votre ordinateur. Pardon, un SUPERBE logiciel pour votre SUPERBE ordinateur. 5000 points: une SUPERBE console SEGA. Eh ouais, on fait pas les choses à moitié!

Débatez! Des tribunes permanentes sont organisées pour que vous puissiez émettre vos points de vue et même vous engueuler, si le coeur vous en dit. En ce moment, on cause du piratage: pour ou contre? Le mois prochain, on causera des vertèbres: pour ou contre?

Bécane par bécane, un hit-parade des meilleurs logiciels du moment! Et pas du pipeau, hein! Du vrai de vrai, puisque c'est vous qui votez! Pas moyen de truquer! Et tous les 50 votes, le petit malin qui donne le cinquantième gagne un logiciel. On vous le dit: 3615 Joystick, c'est le serveur des gros lol

Qu'est-ce qui se passe tous les jours entre 18 et 19 heures sur 3615 Joystick? Un jeu! Et un jeu facile, en plus: à quelle page se trouve l'article sur tel logiciel dans Joystick Hebdo cette semaine? Combien l'article sur «Road Blaster» comprend-il de mots? Même un albanais pourrait répondre. Et quoi qu'on gagne? Un logiciel, mes bons amis. On se croirait chez le père Nowel.

A n'importe quel moment, de n'importe où dans le serveur, vous pouvez causer à n'importe qui en lui envoyant un télex. C'est un message qui s'affiche sur la première ligne de l'écran. Vous pouvez l'inviter en Forum, lui donner le code d'un Forum particulier que vous venez de créer pour dialoguer à deux à l'abri des oreilles indiscretes...

# 36.15 Joystick

## Des Cadô Bô Com

2000 astuces, pour  
à consulter  
Gagnez un

Il y a 1500 trucs et astuces pour toutes les bécanes consultables à toute heure du jour et de la nuit. Mieux: les Amstrad, pourvu qu'ils soient munis d'Amcharge, peuvent carrément TELECHARGER ces pokes!

# 36.15 Joystick

## Le Serveur

LE JEU QUOTIDIEN EN  
UN SOFT A GAGNER  
UN CONCOURS  
1er PRIX : UN LECTEUR

MESSAGERIE

FORUM  
ANNUELS

2000 TRUCS  
ASTUCES  
POKES  
VIES INFINIES  
A CONSULTER  
SUR TOUTS  
LES STANDARDS

DEBAT

- DES MESSAGES
- DES DES  
DEDICACES  
DE BRUNO
- DES POINTS  
A ECHANGER
  - T-Shirt
  - Softs
  - Console

TELECHARGER  
Tous les jours  
avec le code  
AM

AMSTRAD - AMIGA -  
SPECTRUM - PC

Lisez le guide  
sacrebleu, TOUT est  
en large et  
**VOUS AVEZ TOUJOURS**

# Joystick

## Comme Des Camiô !

Des vies infinies

24 H/24 H

CDV laser

### JOYSTICK

Le Plus Bô

DIRECT ENTRE 18h et 19h  
UNER CHAQUE JOUR  
UNES MENSUEL  
VIDEO COMPACT DISC

NEZ  
TES EN 3614  
NS  
LLAMY  
S DE FIDELITE  
CONTRE :  
ystick  
SEGA  
ARGEZ  
trucs CPC  
et le logiciel  
ARGE  
TRIBUNE  
S.O.S  
MORE  
DE TIRE  
P.A  
HIT PARADE  
BAL  
POUR EXPRESS  
INDEX  
BIBL...CRACK

SEGA - COMMODORE  
NINTENDO - etc...

faites \*SER,  
expliqué en long,  
en travers!  
TUT A Y GAGNER

Gagnez du temps! Ne dites pas: «Ce logiciel n'est pas à la hauteur de ses prétentions», dites: «Ce soft C 2 la daube». Ne dites pas: «Quelqu'un parmi vous aurait-il des informations récentes concernant le petit monde de la micro-informatique?», dites: «Ki a des news?» Et si vous allez au Forum, utilisez les mémos, c'est plus rigolo! Par exemple, en arrivant, ne dites pas: "Salut les aminches, c'est moi que j'suis là!", tapez \*M1Ø, qui affichera automatiquement "COUSCOUS C'EST MOI!"

Vous pouvez poser vos questions à la rédaction! Il suffit de nous écrire dans la bal «Joystick». Et tiens, pour aller en BAL (Boîte Aux Lettres, vous le saviez, j'espère?), plutôt que de passer par le sommaire, tapez \*BAL et Envoi, où que vous soyez.

Echangez vos trucs. Posez vos questions. Bloqué dans un jeu? Problème de programmation? Un poke qui ne marche pas? SOS est là pour lancer un appel de détresse à la cantonnade. Et, tenez-vous bien, la cantonnade vous répond!

Vous pouvez écrire à tous ceux qui écrivent des articles dans l'excellent Joystick Hebdo (le journal, cette fois-ci, pas le serveur) (mais c'est les mêmes). Vous voulez une précision sur un listing de Danboss? Vous voulez connaître le degré de parenté entre Danboss et Danbiss? Vous voulez savoir si Bruno Bellamy dessine à la plume ou au pinceau? Vous voulez savoir si c'est vraiment Marc Andersen qui écrit tous les «More de rire» pour se reposer? Si Henri Legoy sait comment on atterrit dans Flight Simulator, et si oui comment? Si Cris de Quéant préfère VRAIMENT l'Amiga à l'Atari? Si Desangles préfère VRAIMENT l'Atari à l'Amiga? Ecrivez-leur. Dans leurs rubriques respectives, ils vous diront au fur et à mesure quel est le nom de leur boîte aux lettres.

Tous les mois, un Super-Quizz! Vous pouvez jouer autant de fois que vous voulez pour améliorer votre score. Et de temps en temps, un joker vient vous rajouter des points! Des points quoi? Des points cadô, farpaiement.

Les petites annonces ont l'énorme avantage d'être quotidiennes, d'une part, et classées par machine, achat/vente/échange d'autre part. En un coup d'oeil, vous passez une annonce ou vous trouvez ce qui vous intéresse. Au meilleur prix, bien sûr.

La musique, le graphisme, l'animation, la musique, les langues, les extensions, la musique, tout est dans les tribunes! Poussez pas, les hooligans!

Tous les messages écrits dans les BALs reçoivent un accusé de réception lorsque le destinataire en a pris connaissance.

# LA BAIE DES ANGLÉS

## CAMARADE ARISTO

**V**ous savez qu'on dit souvent que l'histoire est un éternel recommencement. On dit aussi que l'histoire est un balancier. Ca veut dire que cette putain de révolution dont on nous bassine les oreilles, elle va revenir, un de ces quatre. Mais comme c'est un balancier, ça sera exactement dans l'autre sens, c'est-à-dire que cette fois, ce seront les aristocrates qui couperont la tête au peuple. Ah ben chacun son tour, y a pas de raison. Vous pouvez dès maintenant vous acheter un particule, c'est pas très cher. Mon Dieu, j'avais pourtant promis de ne pas parler du bicentenaire, mais qu'est-ce que vous voulez, le peuple en redemande



Les Nuls, digitalisés sur Mac, transformés par Exchanger et imprimés avec le Driver Laser d'Aladin

On se demande pourquoi. Qu'est-ce qu'il est bête, le peuple. Un jour, faudra qu'on lui fasse sa fête, nous les aristocrates (je viens de m'acheter une particule). Bon, tout ça pour dire que jusqu'en octobre, vous pouvez assister aux Tuileries à un spectacle révolutionnaire. Il s'agit d'un show de dix minutes entièrement joué par des robots. Six robots dont la voix est celle de Jean-Louis Barrault, Bernard-Pierre Donadieu et Daniel Mesguich, entre autres. Ce qu'il y a de particulier, c'est que la synchro de la musique et la reproduction de la voix sont faites par des Atari ST. De plus, les effets techniques, du genre lumières et fumée sont programmés en SMPTE. C'est l'ADAP et

SMPTE-Track qui se chargent de tout. Pour résumer, l'ADAP, c'est un méga-échantillonneur. Vous savez ce que c'est un échantillonneur, au moins? Non? Ah, ce peuple, il ne connaît rien à rien! Vivement qu'on lui règle son compte! C'est, ordinairement, un synthé qui enregistre des sons et qui est capable de les reproduire en modifiant la fréquence. Par exemple, la house music est faite presque exclusivement avec des échantillonneurs. On enregistre le son «bonjour», par exemple, et on peut

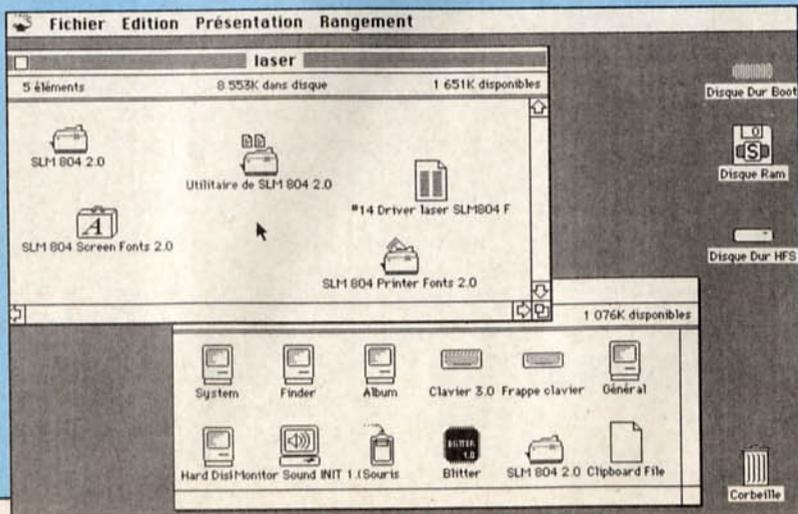
ensuite jouer n'importe quel air avec ce son, comme s'il s'agissait d'un instrument réel.

Donc, l'ADAP, c'est ça, sauf que ça fonctionne exclusivement sur un Atari. A titre d'exemple, on peut sur un Méga 4 enregistrer quelques 25 secondes de son stéréo à la fréquence d'un compact disc. Bien évidemment, il est possible de connecter des disques durs afin de prolonger cette durée. Avec un disque dur de 660 mégas, on peut enregistrer 48 minutes de son stéréo à 48 Khz (c'est la fréquence d'un DAT, légèrement plus rapide qu'un compact disc).

C'est intéressant, parce que jusqu'à présent, en studio, pour enregistrer un master, on utilise des PCM, c'est-à-dire des magnétophones numériques, multipistes certes, mais un peu figés tout de même. Alors qu'avec ce système, qui coûte à peu près le même prix, il faut le noter, on peut, après avoir enregistré un morceau, le modifier complètement puisque

qu'on peut modifier les sons à la souris. Attention, y a pas de miracle, c'est fastidieux: 10 minutes, ça fait 28 millions d'échantillons. Mais pour supprimer un «cloc», ou adoucir un passage, c'est formidable. Bon, c'est pas donné: l'ADAP 2, qui permet justement d'enregistrer en temps réel sur un disque dur, coûte près de 35.000 francs, sans le disque dur! Celui-ci coûte 23.000 francs pour 130 Mo, 40.000 francs pour 330 Mo et 70.000 pour 660 Mo. C'est vrai, c'est un peu cher. A titre de comparaison, le 60 Mo d'Atari coûte environ 7.300 francs. Il est vrai que le temps d'accès des disques durs Atari est de l'ordre de 62 millisecondes (ça veut dire que c'est le temps moyen qu'il faut à la tête de lecture pour aller à n'importe quelle piste), alors que celui des disques durs FOST est de 18 millisecondes. Il est vrai également qu'avec les disques durs Atari, on ne peut pas brancher 660 Mo en ligne. Mais quand même, si ça baisait un peu, ça serait sympa. Remarquez, c'est pas des disques

L'écran d'Aladin, imprimé en laser





Les autres polices sont les polices normales du Macintosh, en 72 points par pouce.

**Comme le Volga en 12 points...**

**Le Thames en 12 points...**

**Le Boston en 12 points...**

**AMAZON EN 12 POINTS...**

Alexis en 12 points...

Wartburg en 9 points...

**Jobs en 12 points...**

Palo Alto en 12 points...

Oxford en 9 points...

**Lambda en 12 points...**

Dali en 12 points...

Basel en 12 points...

Art Nouveau en 9 points (la fonte de Hruscha, comme dirait Bruno)...

Etc, etc...

Bref, lorsque vous avez lancé le truc, vous pouvez commencer la conversion. L'Exchanger reconnaît automatiquement le format des disquettes (simple ou double face). Il lit la disquette originale, puis écrit le résultat de la conversion. Il faut environ 3 minutes pour transférer une disquette simple face, et 6 minutes pour une double face. On a tendance à se demander pourquoi c'est si long; mais en fait, lorsqu'on calcule qu'il faut près de deux minutes pour formater une disquette vierge, une minute pour l'écrire et une minute pour lire l'original, lorsque c'est une copie sans conversion, ça fait à peine 50% de plus pour la conversion. Sachant les prodiges qui sont accomplis, c'est parfaitement tolérable.

Il faut, pour cette conversion, 1500 Ko de mémoire. Si vous n'avez pas assez de Ram, l'opération se fait en plusieurs fois. Mais si vous avez un disque dur, vous pouvez l'utiliser comme tampon afin de ne pas avoir à échanger les disquettes pendant la conversion.

Le résultat, inutile de dire s'il est satisfaisant ou pas: ça marche, un point c'est tout. On part d'une disquette Mac, on arrive à une disquette Aladin. Et réciproquement. Le tout, pour 2000 francs (2000, pas 1.990 ou 1.995). C'est pas donné, mais c'est efficace. C'est naturellement Application Systems qui le distribue.

## LASER

Je m'aperçois que je ne vous ai pas encore parlé du driver Laser d'Aladin. Oui, oui, Aladin imprime en laser sur une imprimante Atari SLM804. Intéressant, non? Franchement, le ST commence à devenir vraiment complet. Imaginez un peu. Vous pouvez déjà imprimer en laser, mais en plus, vous pouvez imprimer en Postscript sous Aladin, récupérer le fichier sous ST et l'imprimer avec Ultrascript d'Upgrade. Après l'avoir modifié éventuellement. Moi, je suis épastrouillé, personnellement. Je m'amuse comme un petit fou.

Le driver laser, donc, d'Aladin. Je rappelle qu'il est gratuit pour tous les possesseurs d'Aladin. Il est composé de plusieurs fichiers. Le premier, c'est le driver proprement dit, autrement dit le petit machin que l'on choisit grâce au sélecteur d'imprimante (attention, à partir de maintenant, on cause dans le langage Macintosh). Ensuite, il y a des polices de caractères en 300 points par pouce, et les mêmes dans la résolution de l'écran. Il y a ensuite un programme d'impression différée, donc on va causer plus longuement tou de suite (c'est une nouveauté: quand on dit «tout de suite», c'est qu'on est pressé. Du coup, en omettant le «t» de «tout» et le «e» de «suite», on peut entrer plus vite dans le vif du sujet). Il faut savoir que la laser Atari, contrairement aux autres, n'a pas de

mémoire vive. Elle phagocyte la mémoire du ST, et c'est entre autres pour ça qu'elle est nettement moins chère. Une page en 300 points par pouce occupe environ 1 Mégaoctet de mémoire. Et donc, il faut que le ST possède un méga de mémoire libre au moment où l'on imprime une page. Mais ce n'est pas tout: cette page doit être préalablement composée, et pour cela, il faut avoir toutes les polices en mémoire. Or, elles prennent près de 600 Ko. Nous voilà déjà à 1,6 Mo. Plus la mémoire de travail intermédiaire, mettons 200 Ko, et nous voilà à 1,8 Mo. Ça fait beaucoup. Or, lorsqu'on lance un programme sous Aladin, lui-même va prendre de la mémoire. Et il devient impossible de la libérer entièrement, de sorte qu'on ne peut pas imprimer en 300 points par pouce lorsqu'on est sous un programme.

De ce fait, en demandant l'impression dans un traitement de textes, par exemple, une boîte de dialogue apparaît, proposant soit une impression immédiate en mode brouillon, soit une impression différée en 300 points par pouce. En mode brouillon, les caractères sont imprimés exactement comme ils sont à l'écran, c'est-à-dire en 72 points par pouce, tout plein d'escaliers avec des gros pixels pas très beaux. Mais ça permet de vérifier une mise en page. En mode différé, les pages sont sauveées sous une forme compressée sur disque. C'est très rapide: il faut deux secondes pour sauver une page. Lorsque c'est fait, on peut sortir du programme et lancer le programme d'impression différée. Là, on choisit le fichier à imprimer, les polices de caractère en 300 points par pouce à utiliser, et on lance le tout. Il sort environ six pages/minutes, ce qui est très exactement dans la moyenne. Sauf que la qualité est absolument remarquable, on sait que sur Mac, le plus petit, le plus minable des traitements de textes est capable de faire mieux que tout ce qui existe sur ST. Eh, que voulez-vous, c'est pas le même prix, ma bonne dame.

Il existe des options d'impression. On peut par exemple imprimer des écrans Mac Paint (c'est le standard graphique sur Macintosh). On peut également choisir

de remplacer les trames: la laser Atari n'est pas absolument parfaite et elle éprouve des difficultés à imprimer des pixels isolés. Une trame à 50% en 300 points par pouce (c'est-à-dire un pixel noir, un blanc, un noir...) sort très mal, pour des raisons techniques dans le détail desquelles je ne rentrerai pas. On devrait avoir un gris uniforme, mais on obtient des rayures du plus mauvais effet. Aladin est donc capable de remplacer ces trames en 300 dpi par des trames en 150 dpi. Ce qui fait que la trame devient: deux pixels noirs, deux blancs, deux noirs... Et du coup, les zones noires étant plus larges, la laser n'a aucun mal à l'imprimer parfaitement. Bien sûr, c'est moins fin, mais comme la laser n'est pas capable de faire mieux, ça tombe très bien.

Une autre option permet de réduire la page de 4%. Ah, mais c'est intéressant, dites-moi, madame Soubisel (je pompe Delfeil de To n sans vergogne lorsque j'écris tôt le matin (en fait, je le pompe à toute heure du jour et de la nuit)). 4%! Et ça sert à quoi? C'est très simple. L'écran du Macintosh est en 72 points par pouce. Ce qui signifie que sur un pouce de longueur, on place 72 pixels d'écran. Les fontes écran sont donc dans cette résolution. Pour imprimer ces caractères en laser, il faut les quadrupler afin qu'ils gardent à peu près leur taille originale, la laser étant presque quatre fois plus précise que l'écran en définition. Presque. Mais pas tout à fait. Quatre fois 72, ça fait 288 points par pouce et pas 300. Oui, mais 300 moins 4%, ça fait 288. Et du coup, en supprimant 4% de la page imprimée, on retrouve une homothétie parfaite avec l'écran, et il n'est plus nécessaire de déformer les polices de caractères.

Une dernière option permet de charger le papier en feuille à feuille.

Lorsqu'on imprime des caractères qui appartiennent à une fonte écran uniquement, le driver va regarder s'il ne trouve pas une fonte plus grande pour améliorer la qualité. Par exemple, si vous choisissez du corps 12, il va chercher du corps 48 lors de l'impression. S'il en trouve, il va

s'en servir pour obtenir du vrai 300 points par pouce. Sinon, il cherche du 24 points et s'il en trouve, l'impression sera en 150 points par pouce. En désespoir de cause, il se servira de la police écran et ça vaut vraiment pas le coup d'avoir une imprimante laser pour faire du 75 points par pouce. Sur l'exemple qui est quelque part dans ces pages, les polices Boston, Wartburg, Oxford et Basel sont, de fait, en 300 points par pouce, car j'ai tapé le texte en corps 12 tout en disposant du corps 48 (9 et 36 respectivement pour Oxford et Wartburg).

Comme vous pouvez le constater, des polices en 300 points par pouce sont fournies en même temps que le driver. Il y a du Times en 10, 12, 14, 18 et 24 points, du Symbol en 12 points (police mathématique), de l'Helvetica, du Galahad et du Courier en 12 points, et du Dingbats (polices de symboles courants) en 14 points.

## CARTES

On nous annonce deux émulateurs PC hard pour la rentrée. L'un serait allemand, l'autre américain. Ce seront des cartes, et l'émulation sera donc d'autant plus rapide. On ne sait pas grand chose de plus. On ne sait même rien du tout de plus. Alors stop.

## RENTRÉE

On (on, c'est moi. Mais depuis que je me suis acheté une particule, j'utilise le pluriel de majesté) vous testera Publishing Partner Master à la rentrée, ainsi que Reading Partner et Image Partner qui sortent pendant les vacances. Et puis aussi Ultrascript, l'émulateur Postscript. L'ensemble est de chez Upgrade Editions.

## LES PLURIELS A LA CON

Synergie et Communications est une nouvelle boîte. Elle présente à peu près la même caractéristique qu'Application Systems: on ne sait jamais, à moins de vérifier, quel est le mot au pluriel et le mot au singulier. Parce que Synergies et Communication, ou

Applications System, ça colle aussi bien. C'est un peu comme les titres de films porno: en prenant exactement le contraire, ça rend tout aussi bien. En prenant ceux de Canal +, par exemple «Les plaisirs de l'infidèle», on peut faire «Les déplaisirs de la fidèle», c'est tout aussi suggestif. «Prends-moi par derrière» devient «Prends-moi par devant», «Derniers outrages» devient «Premiers outrages», ou même «Premières pudeurs», ça marche encore.

Bref, nous ne sommes pas là pour parler de cul, encore que. Synergies et Communications est une

boîte de vente par correspondance, aussi bien de logiciels du domaine public que de logiciels pas du domaine public, ainsi que de bouquins et même prochainement de matériel.

C'est pour l'instant le seul endroit à notre connaissance où vous pouvez vous procurer absolument n'importe quelle pièce détachée pour le ST. Vous y trouverez aussi l'excellent logiciel «Rosemary Raccoon's Strip Game» que nous avons commis, Bruno Bellamy et moi-même, lorsque nous étions jeunes. Synergie et Communication annonce même pour bientôt

un 68020 qui se branchera directement à l'intérieur du ST, à la place du 68000, et qui pourra accélérer l'Atari jusqu'à 2 fois, ce qui n'est pas négligeable par les temps qui courent.

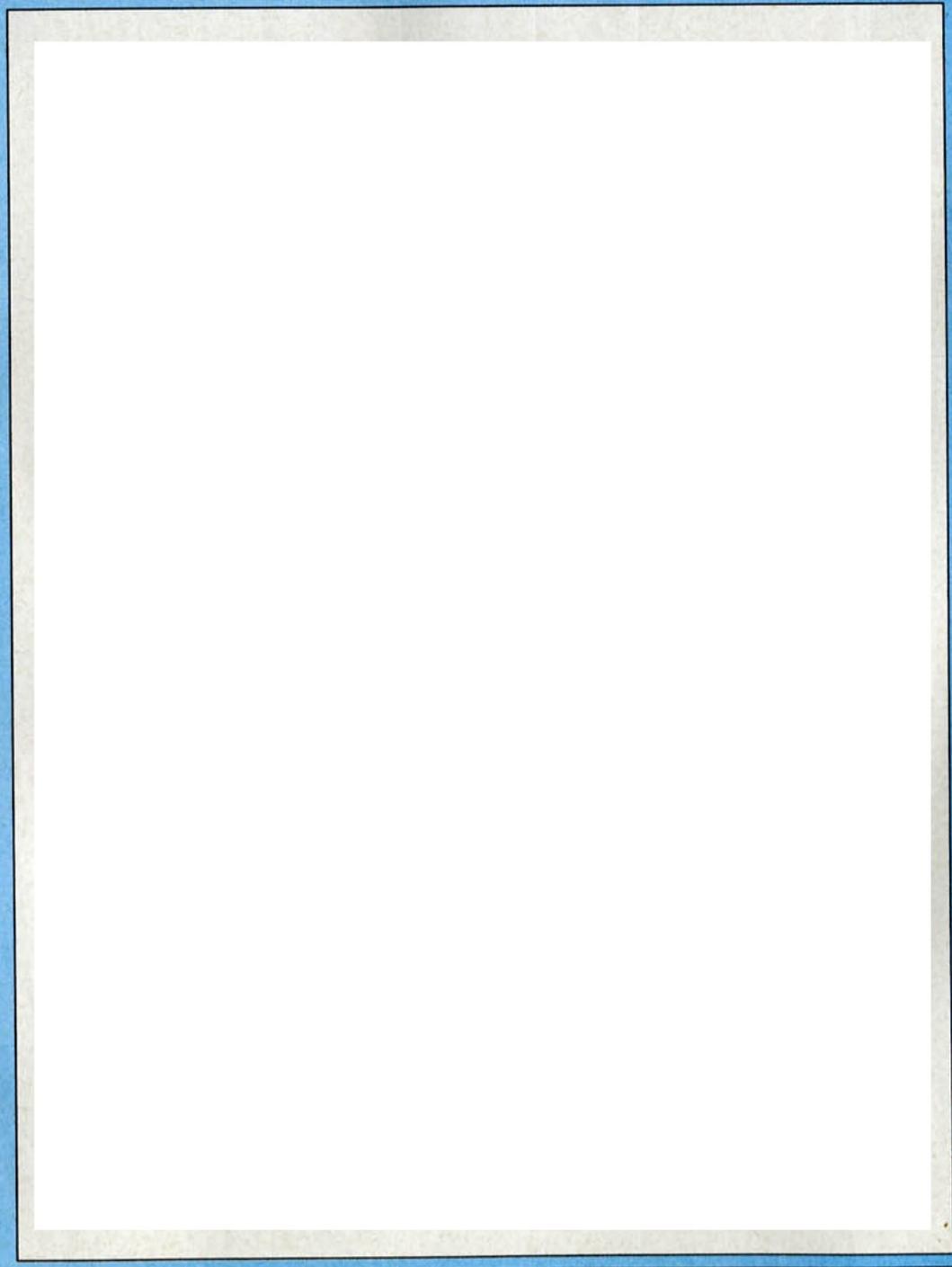
Vous pouvez leur demander un catalogue en leur écrivant à l'adresse suivante:

**Synergie et Communications, BP 29, 77570 Château-Landon.**

Ils ont même un service minitel, que l'on obtient au:

**(1) 42 52 34 54, code SYNERGIE.**

**Michel DESANGLES**





# LA PHRASE CACHÉE

## GRILLE N° 1

N	T	S	M	T	C	N	A	T	J	L	O	B	R	I	A	E	T	S	C	E	S	'	U	Q	A	N	E	B	P
W	R	E	A	H	E	A	C	T	O	E	R	N	O	G	E	R	O	U	O	T	N	E	E	I	N	A	F	H	L
O	I	R	G	G	D	V	K	A	Y	3	N	'	G	Z	U	D	R	C	M	A	E	L	A	G	D	D	O	T	U
R	K	I	I	I	P	D	A	C	S	D	E	S	R	S	R	L	U	I	B	M	S	G	C	A	Y	U	R	A	S
C	E	P	C	N	I	A	S	I	T	F	R	D	E	R	C	A	A	T	A	I	T	A	T	M	C	A	E	E	G
E	S	M	C	D	N	E	T	T	I	I	A	O	A	E	A	G	M	I	T	T	A	E	I	N	A	V	D	D	R
H	B	E	O	I	B	U	E	A	C	G	N	M	T	T	R	E	A	P	M	L	N	E	O	O	P	E	I	R	A
T	A	T	L	M	A	Q	R	G	K	H	G	A	G	S	E	G	E	O	I	U	T	H	N	R	P	G	S	O	N
F	C	S	O	S	L	I	I	N	O	T	E	I	I	V	A	R	L	S	L	I	T	F	D	A	U	H	T	D	
O	K	E	N	'	L	G	X	I	F	F	R	N	A	S	E	R	U	A	S	L	R	O	O	U	S	D	O	A	P
R	D	U	I	D	S	A	P	C	F	A	A	A	N	A	R	S	T	R	I	A	I	T	R	A	T	E	N	L	R
E	E	Q	A	I	I	M	O	A	R	E	R	F	F	A	I	'	N	T	O	B	A	N	C	H	E	T	O	U	I
D	F	N	L	V	M	N	T	R	O	R	C	H	E	R	O	N	E	S	N	R	D	I	E	C	R	E	U	M	X
N	E	O	C	A	D	O	I	D	A	Y	T	A	L	E	A	D	V	U	A	I	A	I	X	I	B	R	I	S	
B	T	A	A	T	'	E	A	N	D																				
E	S	L	T	T	D	N	N	D	I																				
L	'	E	S	H	L	D	A	H	O																				
B	D	F	E	E	R	O	M	I	R																				
A	R	O	R	W	O	N	E	S	D																				
A	O	M	D	N	I	M	N	E	I	T	H	I	N	G	S	B	O	C	O	F	N	A	I	M	K	I	'	S	I
U	N	E	G	N	E	V	E	R	L	C	A	B	S	E	C	N	U	A	S	P	A	R	R	E	R	N	D	T	I
R	T	E	Z	U	M	A	'	S	A	K	B	I	L	L	Y	L	A	V	N	A	E	C	C	D	A	G	R	A	I
E	V	O	I	R	M	O	N	T	Y	E	U	E	I	L	N	A	B	E	R	L	L	H	Y	U	P	B	A	L	E

Tous les mots de la liste alphabétique ci-dessous figurent dans la grille, horizontalement, verticalement, de haut en bas, de gauche à droite ou vice-versa, mais jamais en diagonale. Après les avoir tous trouvés et rayés, il reste seulement les mots de la phrase à découvrir. Chaque lettre n'est utilisée qu'une seule fois.

- 3D FIGHT
- ACTION FORCE II
- ADVANCED PINBALL SIM
- AFFAIRE VERA CRUZ
- AFTEROIDS
- AIRBALL
- AIRBORNE RANGER
- ALIEN MIND
- AMAUROTE
- ANARCHY
- ANDY CAPP
- ANTIRIAD
- ARCHERON'S RAGE
- ARKANOID
- ASTERIX CHAUDRON MAGIQUE

- ASTERIX POTION MAGIQUE
- ATIC ATTACK
- AU REVOIR MONTY
- AUSTRALO PITICUS
- BARD'S TALE
- BARD'S TALE III
- BETE DU GEVAUDAN
- BILLY LA BANLIEUE
- BIONIC COMMANDO
- BLACK BEARD
- BOULDER DASH III
- CAVERNS OF PALLE
- COLONIAL CONQUEST
- CRIME DU PARKING
- DAVID'S MIDNIGHT MAGIC

- DEATH BEFORE DISHONOUR
- DEFENDER OF THE CROWN
- EMPIRE STRIKES BACK
- FAERY TALE ADVENTURE
- FOREST AT THE WORLD'END
- GALDREGON'S DOMAIN
- GRAND PRIX SIMULATOR
- GREAT GIANA SISTERS
- INTO THE EAGLE'S NEST
- MONTEZUMA'S REVENGE
- OFF ROAD RACING
- ONE MAN AND HIS DROID
- THINGS BOUNCES BACK
- ULTIMATE COMBAT MISSION

# LE JEU DES DIFFÉRENCES

BUG RABBIT, QUI PASSE SES VACANCES DANS LES PAYS CHAUDS, A TROUVÉ UN MAGASIN DE MICRO-INFORMATIQUE OÙ LES VENDEUSES S'HABILLENT EN FONCTION DU CLIMAT! POUR IMMORTALISER SA PL A PRIS UNE PHOTO, ET EN A FAIT TIRER UNE COPIE POUR EN FAIRE PROFITER SES AMIS... MAIS AU TRAPÈGE DE LA COPIE, 16 ERREURS ONT ÉTÉ COMMISES. SAUREZ-VOUS LES RETROUVER ?

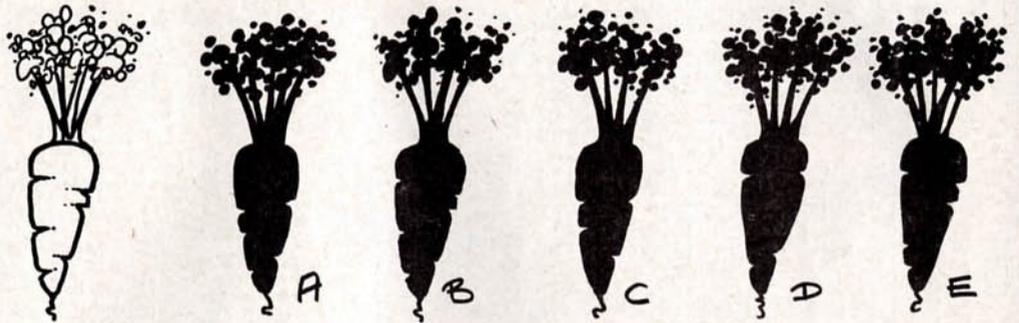
ORIGINAL :



COPIE :



# LA CAROTTE

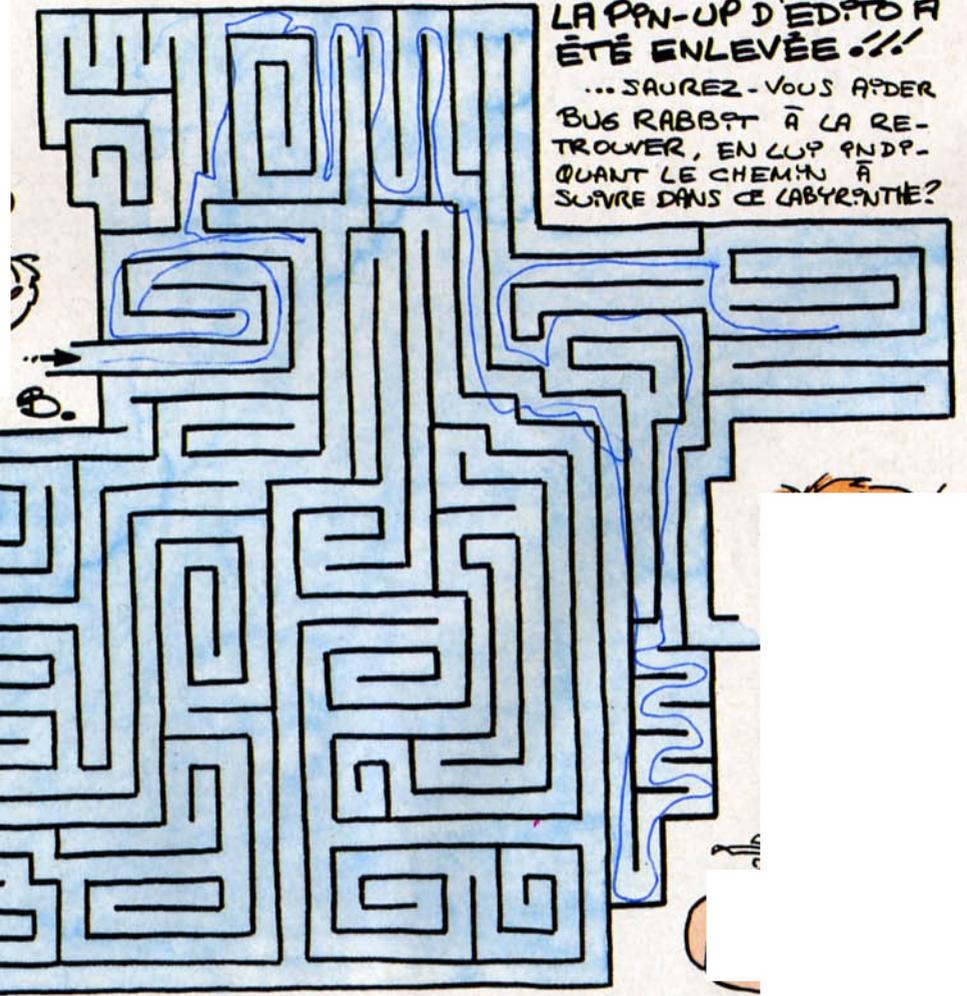


GROOPIIRK!!

C'EST L'HEURE DU GÔTER... MAIS UNE CAROTTE SANS OMBRE, ÇA N'A PAS DE GOÛT... SAUREZ-VOUS AIDER BUG RABBIT À RETROUVER QUELLE OMBRE APPARTIEN À LA CAROTTE QUI SE TROUVE DEVANT LUI?... DÉPÊCHEZ-VOUS, IL A FAIM!!!

B.

# LE LABYRINTHE



LA PAN-UP D'ÉDITO A ÉTÉ ENLEVÉE!!!

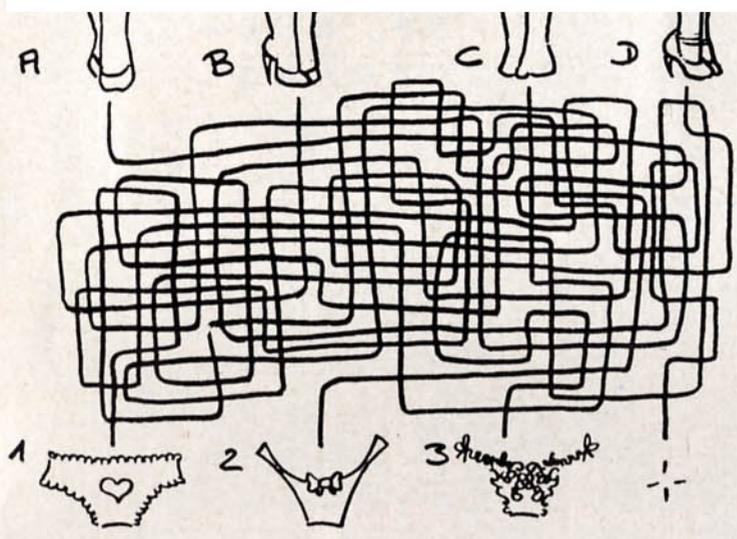
... SAUREZ-VOUS AIDER BUG RABBIT À LA RETROUVER, EN LUI INDICANT LE CHEMIN À SUIVRE DANS CE LABYRINTHE?

B.

# LA PETITE CULOTTE

PENDANT LE CASTING POUR LA SÉLECTION DE LA PROCHAINE PIN-UP D'ÉDITO, BUG RABBIT A ÉTÉ FOULER DANS LES VESTIPIÈRES...  
 9L AMPJ DU DÉSORDRE ET MÊME DÉROGÉ UNE PETITE CULOTTE!... AIDEZ CES DEMOISELLES À RETROUVER LEURS PETITES CULOTTES RESPECTIVES, ET TROUVEZ CELLE QUI S'EST FAIT VOLER LA SPENNE C'IL A DE FORTES CHANCES QUE CE SOIT ELLE QUI SOIT SÉLECTIONNÉE...).

1. N



# L'INTRUSE

## L'INTRUSE

L'UNE DE CES 6 BELLAMINETTES N'A JAMAIS FIGURÉ DANS L'ÉDITO. SI VOUS ÊTES UN FIDÈLE LECTEUR, VOUS SAUREZ AISEMENT L'IDENTIFIER!

A

B

RÉPONSE : D



# J'ATTENDS DE PIED FERME mon JOYSTICK Hebdo de la rentrée Vivement le 6 septembre !



## SOLUTIONS DES JEUX

La carotte: B

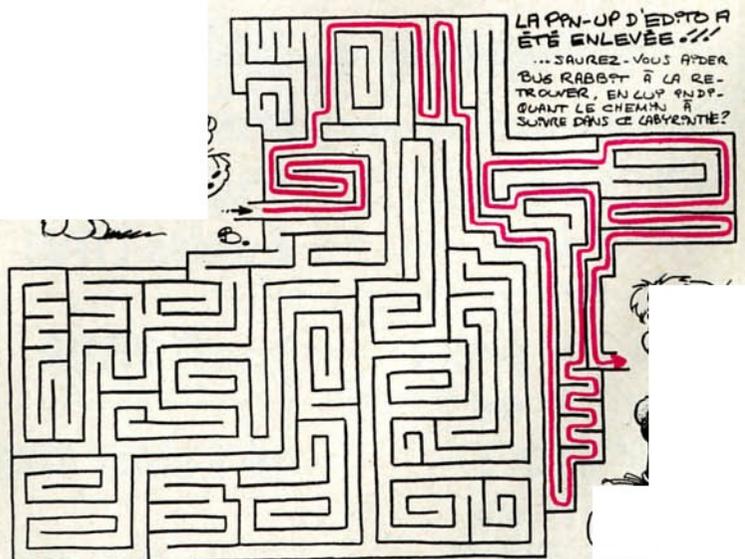
La petite culotte: C

L'intruse: D

Le jeu des différences:

- Les yeux de Bug Rabbit (il regarde en haut)
- Ses bretelles (il n'en avait pas)
- La boucle d'oreille de la vendeuse (elle a disparu)
- Son soutien-gorge (la forme a changé)
- Son slip (il y a une couture en plus)
- Le bracelet (elle n'en avait pas)
- La montre (elle n'en avait pas)
- Le joystick par terre (partie noire du manche)
- Le clavier (il y a une touche en plus)
- Le cordon du clavier (il n'y en avait pas)
- Le bouton du haut du moniteur (il n'y en avait que 2)
- Les punaises sur le poster (c'était du scotch)
- Le «J» sur le poster (c'était un «I»)
- Le «ô» de «hebdô» sur le poster (c'était «hebdo»)
- Le joystick sur le poster (partie noire du manche)
- Le bouton sur le boîtier du bas de l'ordinateur

Le labyrinthe:



Grille numéro 1: JOYSTICK LE PLUS BEL HEBDO

Grille numéro 2: JOYSTICK YAPAPLUBO



# TITUS

28 TER Ave de Versailles  
93220 GAGNY  
Tél. 43 32 10 92

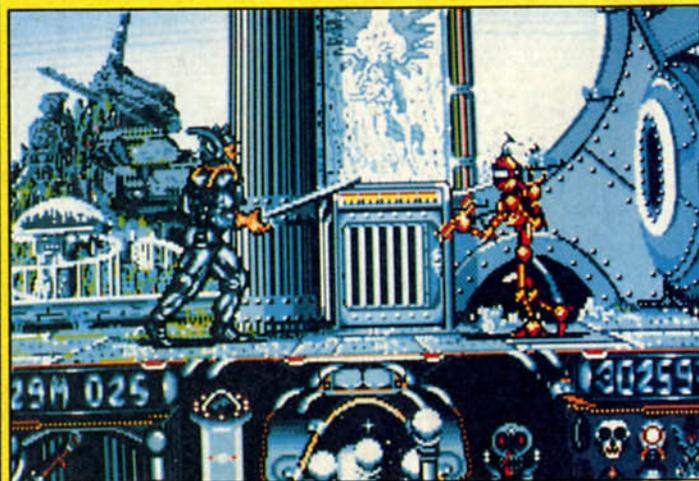


photo 1



photo 2

# CONC

A l'occasion de la sortie pro

**TITUS** organise avec V

un MEGA C

**1<sup>er</sup> prix :**

A vous c

## QUESTIONS

Observez bien les 4 photos d  
précisez pour chacune d'elle  
AMIGA, d'un AMSTRAD,

## QUEST

Combien de logiciel  
le VIRGIN MEGA  
de mars à

● **1<sup>er</sup> prix : 5000 F**  
on bons d'achat  
VIRGIN MEGASTORE

- 2<sup>e</sup> prix : 5 softs TITUS
- 3<sup>e</sup> prix : 2 softs TITUS
- du 4<sup>e</sup>  
au 10<sup>e</sup> prix : 1 soft TITUS
- du 11<sup>e</sup> au  
30<sup>e</sup> prix : un T shirt TITUS
- du 31<sup>e</sup> au  
200<sup>e</sup> prix : un poster TITUS

# VIR MEGA

52 - 60 Ave. des

# PA

Et bie

Bordeaux et

# OURS

chaîne de **KNIGHT FORCE**,

**VIRGIN MEGASTORE**

**CONCOURS**

**5000 F**

de jouer

**1, 2, 3 et 4**

écran de **KNIGHT FORCE** et  
si elle provient d'un écran  
d'un PC ou d'un ATARI.

**QUESTION 5**

Quel jeu **CRAZY CARS II**  
**MEGASTORE** a vendu  
le plus en juin 1989 ?

**VIRGIN  
MEGASTORE**

Champs Elysées

PARIS

entôt à

à Marseille



photo 3



photo 4

## COUPON-RÉPONSE

A renvoyer à **JOYSTICK Hebdo - Concours VIRGIN MEGASTORE**  
177, rue Saint Honoré 75001 PARIS

1 \_\_\_\_\_ 4 \_\_\_\_\_  
2 \_\_\_\_\_ 5 \_\_\_\_\_  
3 \_\_\_\_\_

**NOM** \_\_\_\_\_ **Prenom** \_\_\_\_\_

**Adresse** \_\_\_\_\_

**Code postal** \_\_\_\_\_ **Ville** \_\_\_\_\_

**Age** \_\_\_\_\_ **Ordinateur** \_\_\_\_\_





Bruno Bellamy, DANBOSS et DANBISS

\* 100% coton - (code 100) - Prix 60 F

Taille : M = Médium - L = Large - XL = Extra large

# LES T-SHIRTS JOYSTICK SONT ARRIVES!

**COMMANDEZ-LES** aujourd'hui  
**ET VOUS SEREZ LES PLUS BÔ** demain

BON DE COMMANDE (à découper ou à recopier)  
A envoyer à JOYSTICK Hebdo - 177, rue Saint Honoré  
75001 PARIS

CODE	TAILLE	QUANTITE	PRIX (x 60 F)

TOTAL \_\_\_\_\_  
Participation aux frais d'expédition 10 F  
TOTAL \_\_\_\_\_

Règlement par chèque à l'ordre de JOYSTICK Hebdo

NOM..... Prénom.....  
ADRESSE .....  
Code..... Ville..... Age.....  
Ordinateur.....

## QUESTIONS

Répondez à la question 1 suivant votre micro

1. Combien de parcours existe-t-il dans SUPER-SCRAMBLE pour les versions Amstrad CPC, C64 et Spectrum ?

- a) 10 - (5 séries de 2)
- b) 15 - (5 séries de 3)
- c) 9 - (3 séries de 3)

Combien y a-t-il de séries de parcours d'obstacles pour les versions Atari ST et Amiga ?

- a) 3 séries
- b) 5 séries
- c) 2 séries

2. Dans SUPERSCRAMBLE -est-il possible de fairecaler sa moto ?

- a) oui
- b) non

3. Combien de vitesses y a-t-il sur le trial de SUPER-SCRAMBLE ?

- a) 4
- b) 3
- c) 5

4. Quel est le numéro du dossard du motard qui

## CONCOURS GREMLIN SUPERSCRAMBLE

### Les LOTS

1<sup>er</sup> prix :  
**1 velocross**

2<sup>ème</sup> au 10<sup>ème</sup> prix  
**1 T-shirt GREMLIN**  
11<sup>ème</sup> au 20<sup>ème</sup> prix  
**1 jeu GREMLIN**  
21<sup>ème</sup> au 50<sup>ème</sup> prix  
**1 poster GREMLIN**

figure sur le packaging de SUPERSCRAMBLE ?

- a) 24
- b) 15
- c) 32

5. Parmi ces titres lesquels ne sont pas édités par GREMLIN ?

- a) Ramrod
- b) Renegade III
- c) Rally Simulator
- d) H.A.T.E.
- e) The Deep



## COUPON REPONSE

à renvoyer à JOYSTICK Hebdo  
CONCOURS SUPERSCRAMBLE  
177 rue Saint-Honoré, 75001 PARIS

NOM..... Prénom.....  
Adresse.....  
CP..... Ville.....  
Sexe..... Age.....

## REPONSES

1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_  
3 \_\_\_\_\_ 4 \_\_\_\_\_  
5 \_\_\_\_\_

# LA LOGITHÈQUE ÉGOÏSTE DE Bô TGV

## "Le temps passe, les logiciels restent"

**Q**uels softs emmènerait-on sur une île déserte?

Eh bien, les meilleurs, tant qu'à faire, les inusables, les waterproofs, les éternels.

Pour vous changer des foules agglutinées sur les plages de l'été,

JOYSTICK Hebdo vous installe au bout du monde, avec eau, vivres et surtout

une cargaison de bons softs tournant sur les meilleures bécane...

**P**arlons tout d'abord de Clipperton qui n'est pas un jeu d'aventure mais un banc de sable de rien du tout perdu dans le Pacifique au large du Guatemala. Quand l'océan se déchaîne, l'île disparaît sous les flots. Clipperton figure pourtant sur toutes les cartes et cette terre est française, peuplée de hordes de crabes qui dévorent les infortunés naufragés.

C'est l'endroit rêvé pour s'isoler avec une bécane 8-bits alimentée par des capteurs solai-

res et passer des jours, des mois et des années en compagnie des plus beaux jeux créés pour ces machines. La platitude de l'île et son morne horizon donneront envie de pénétrer dans les souterrains obscurs de BATMAN, d'errer dans des 150 salles en 3-D truffées de boules électriques, de tapis désintégrant, de chiens fous, de diables cornus et de mille autres dangers. Plus de trois ans après sa sortie, ce chef-d'oeuvre d'Ocean n'aura vieilli que pour ceux qui en ont percé les se-

crets... Ils ne sont pas nombreux! Les autres devraient se dépêcher de le découvrir. Sortir de certaines chambres peut prendre plusieurs longues soirées, ce qui donne une idée de l'esprit retors des programmeurs de ce soft devenu un classique du genre.

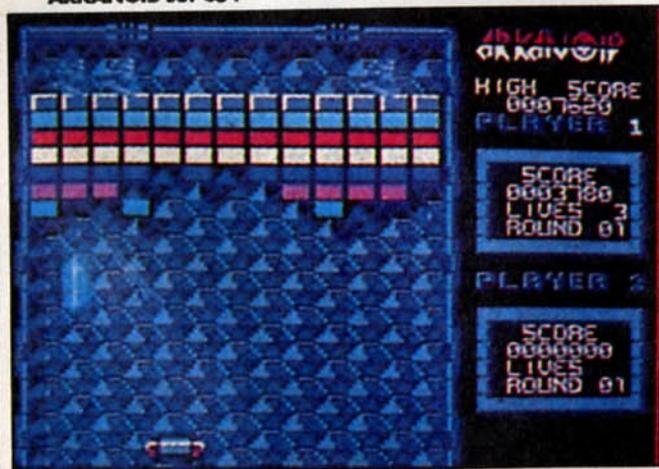
Depuis, Ocean a sorti BATMAN II, une réussite bien que ce jeu n'ait plus rien à voir avec la première version : c'est une B.D. presque conforme à l'esprit des «comics» américains. Un scrolling horizontal a remplacé la 3-D, les invraisemblables casse-têtes, empilements et stratégies alambiquées ont été jetées aux orties des bas-quartiers de New-York/Gotham City au profit d'une ambiance crépusculaire. On ne joue pas à Batman II, on s'installe dans le soft et on reste prisonnier longtemps!

Dans un tout autre genre, sortons de notre malle au trésor rongée par le sel, ARKANOID I et II, des casse-briques que l'on ne présente plus. Impossible que l'un ou l'autre puisse

être absent d'une logithèque digne de ce nom! Bien que leur carrière se soit faite dans les bistrot, il faut remonter longtemps en arrière pour trouver l'embryon de ces softs. Arkanoïd est en effet le lointain descendant des premiers jeux vidéo qui apparurent voici une quinzaine d'années aujourd'hui considérés comme de véritables antiquités, ces softs paléolithiques étaient réduits à leur plus simple expression : deux joysticks, un mur triple, un palet et des raquettes tristes comme un curseur et bien sûr aucun bonus. La gélule-laser n'avait pas encore germé dans la tête de Taïto, le créateur du coin'up, encore moins la rouge baballe ravageuse de la seconde version qui détruit tout sur son passage.

Des âmes naïves auraient pu croire qu'ARKANOÏD mettait un terme à la grande saga du casse-brique. C'était sans compter avec Titus, bien décidé à montrer de quoi un 8-bits comme le CPC est capa-

ARKANOÏD sur C64



**Des âmes naïves  
auraient pu croire  
qu'ARKANOÏD mettait un terme  
à la grande saga du casse-brique**

ble pour peu que l'on titille certaines fonctions non-documentées du Z-80 : scrolling multi-directionnel ultra-rapide, débauche de couleurs raffinées, écran sur-dimensionné pour une aire de jeu gigantesque, grâce à cela, TITAN, à sa sortie, avait récolté les su-

BARBARIAN II sur CPC  
faisant crr crr, attirant par leur ressemblance la sympathie des crabes rouges de Clipperton qui, eux, n'ont encore rien à craindre les rayons laser. Les zoologistes du pixel auront sans doute remarqué la présence d'un crabe géant dans BARBARIAN II, un autre soft édité

choix : de la provoc' pure, un snobisme de mauvais aloi ou alors une ringardise sans nom. Fouillons le sable tiède et moelleux à la recherche d'un PCW enterré là par des pirates. Pauvre en jeux, cette bécane aussi gaie qu'une liasse fiscale possède quelques softs qui volent hauts : TOMAHAWK, de Digital Integration, un simulateur d'hélicoptère de combat plus beau encore en monochrome fin que sur un CPC. Quant à STARGLIDER, c'est sur l'écran vert qu'il paraît le plus mystérieux, avec sa faune en fil de fer, le vol silencieux des oiseaux métalliques et le tir grésillant des canons. Une splendeur!  
Plus cérébral, 3-D CLOCK CHESS est un jeu d'échecs magnifiquement bien dessiné, avec horloge à cadran double, options en pagaille et déplacement instantané des pièces. C'est aussi le meilleur de tous les 8-bits.  
Changement de méridien et de micro-processeur afin de trouver mieux encore : BATTLE CHESS (de préférence sur Amiga) et ses armées qui se taillent vraiment en pièces sous les yeux des rois et des reines dont le déhanchement vaut le coup d'oeil!

Le 16/32-bits emporte notre héros du côté des îles Maskali, au large de Djibouti. Les autochtones, les Danakils aux long muscles déliés pédalent comme des forçats sur la magnéto qui alimente l'ordinateur. La chaleur est tellement intense que les canettes de bière abandonnées sur la plage fondent et se déforment au soleil.  
Difficile de trancher entre Atari et Amiga. Et ce n'est pas sur un îlot semi-désert que cette question sera définitivement réglée. On peut mettre de côté le PC, un ordinateur pas très doué pour le jeu à moins de faire les frais d'un écran VGA 16 couleurs, voire d'un coprocesseur arithmétique. A ce prix-là, on peut jouer au Baron Noir sur les trois versions de FLIGHT SIMULATOR et taquiner la Tour Maine-Montparnasse, la plus haute d'Europe, ou bien essayer de passer sous la tour Eiffel.  
Pilote d'essai sur la version Atari et Amiga de FALCON, le vol s'est poursuivi dans les immatérielles pyramides d'Egypte traversées comme un ectoplasme par le chasseur fou. Piqué vers le sable chaud : le



perlatifs. Depuis, d'autres éditeurs qui regardaient le CPC avec condescendance (des noms! des noms!) se sont réveillés, mais sans jamais atteindre la titanique perfection du casse-brique de Titus. Le flipper est certainement le roi incontesté des arrières-salles de bistrot mais pas encore celui des rivages infinis. En attendant PINBALLMAGIC de Loricel, le meilleur soft est incontestablement MACADAM BUMPER d'Ere Informatique, le seul qui possède un éditeur permettant de dessiner ses propres flippers. De quoi tenir le coup une vie entière (ou un peu moins). Comme elle paraîtra alors bien loin, l'époque des premiers SPACE INVADERS qui tombaient du haut de l'écran en

par paire, le premier du nom n'ayant en rien pâti du suivant puisqu'il reste le seul à offrir à deux joueurs l'ineffable plaisir de se décapiter mutuellement. BARBARIAN aurait-il connu un phénoménal succès sans giclée d'hémoglobine, sans le personnage verdâtre et gluant qui shoote négligemment dans la tête? Difficile à dire... Plus technique avec sa géographie préhistorique et des monstres pas faciles à vaincre, Barbarian II s'est néanmoins vendu au-delà de toute espérance, ce qui est bien, mais surtout sans décevoir ses acquéreurs ce qui est mieux! Il est vrai que, sur CPC surtout, il existe un véritable «phénomène Barbarian», ce qui est moins le cas sur d'autres ordinateurs. Ne pas posséder au moins un des Barbarian est, au



CRAZY CARS II sur CPC

**Pilote d'essai sur la version Atari et Amiga de FALCON, le vol s'est poursuivi dans les immatérielles pyramides d'Egypte**

TEST DRIVE II sur AMIGA



son rétabli au dernier moment, un invisible co-pilote beugle désespérément «Go up! Go up!». A emporter. Pour le plaisir de s'envoyer en l'air!

CARRIER COMMAND de Rainbird, immense jeu de simulation, de stratégie et d'arcade fait toujours naître de grands espoirs auprès d'un naufragé solitaire : un jour peut-être les porte-avions géants ACC Oméga et Acc Epsilon apparaîtront à l'horizon. Peut-être même le sauveront-ils, entre deux opérations de colonisation des îles et à condition que la logistique leur en laisse le temps. Ils envieront sûrement un véhicule amphibie afin de le recueillir, ou bien des avions qui repèreront ses signaux. Mais s'ils persistent à l'ignorer, sa vengeance sera terrible : reset général!

Un vétéran de l'AMIGA, mais une star encore, DEFENDER OF THE CROWN a révélé les incroyables qualités sonores et graphiques de la bécane, sans parler de l'animation des tournois, des attaques à la catapultes, et du graphisme en général! Ce soft d'une exceptionnelle richesse reste encore le passage obligé de tout possesseur d'Amiga.

Lequel aura légitimement le droit d'hésiter entre FERRARI FORMULA ONE, TEST DRIVE et CRAZY CARS II. Le premier offre des installations très complètes, avec un atelier pour bidouiller sa F1, changer ses pneus, installer un aileron puis étudier l'aérody-

namisme de la bête en soufflerie. Ensuite, il faudra l'essayer sur différentes pistes de Grand Prix. Plus routière, Test Drive vous met au volant des plus belles voitures du monde sur des petites nationales plutôt encombrées. Et CRAZY CARS II un jeu fabuleux qui vous permet de retrouver des sensations proches des bornes d'arcade.

Si entre les deux votre cœur balance, jetez un œil sur la Ford Cosworth de LOMBARD RALLY conduite par un pilote qui tourne le volant et change manuellement les vitesses assisté du co-pilote qui tient la carte de l'étape. De jour et de nuit, par monts et par vaux, ça fonce et ça dérape.

La bagnole, dans la vie, y a pas que ça! EMMANUELLE et TEENAGE QUEEN (hôtesses

d'accueil chez Cocktel Vision et Ere Informatique) en apportent la plantureuse preuve. Mais est-ce vraiment raisonnable d'emporter des softs aussi torrides en des lieux qui le sont déjà bien suffisamment? La tribu de Danakils, émoustillée par les images de la jeune Teenager étalant lascivement sa féminité numérisée, s'excitent frénétiquement sur les pédales au risque de créer une surtension fatale pour l'ordinateur et dangereuse pour leur système vasculaire.

MACPLAYMATE avait semé la consternation chez les concepteurs du Macintosh, puritains comme seuls les américains savent l'être et qui s'étaient lamentés de voir leur bécane flétrie par l'art et la manière d'arracher des râles de plaisir à une douce enfant. Le programmeur a laissé subsister un bug qui plonge les Danakils dans la perplexité: passe encore que, la souris aidant, le petit accessoire vibro-bourdonnant puisse être profondément introduit, mais de là à le voir ressortir par les oreilles! A moins que les yankees aient encore tout à apprendre...

C'est donc un américain que nous débarquerons sur Pralin afin qu'il y apprenne les choses de la vie. On trouve en

TEENAGE QUEEN sur PC EGA



**La bagnole, dans la vie,  
y a pas que ça!**  
**EMMANUELLE et TEENAGE QUEEN**  
**en apportent la plantureuse preuve**



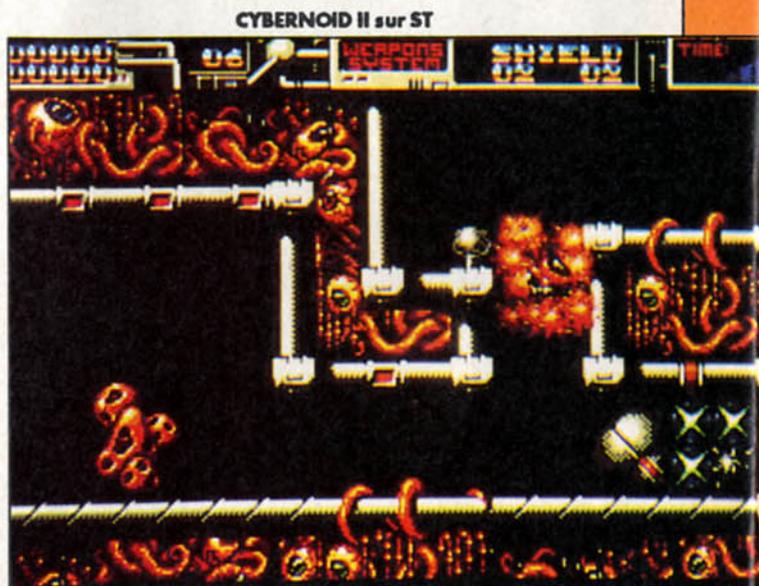
SKWEEK  
sur ST

effet sur cette île des Seychelles une étrange noix de coco qui représente, grandeur nature, un sexe féminin (avec les poils!) et une paire de fesses. D'où son nom : le cocofesse très prisé des touristes. Il existe une version mâle de cette noix qui présente, à la floraison, une étamine en lieu, place et format d'un impressionnant sexe mâle. Les légendes locales racontent que, certaine nuits de pleine lune, les noix font une virée au fond des vallons et qu'il s'en passe de bien bonnes!

Sur une île déserte, ne pas voir le temps passer équivaut à le tuer. Il est donc vital, primordial, d'emporter dans sa besace un soft faisant perdre la notion du temps: j'ai nommé TETRIS sur Macintosh. C'est sur cette bécane seulement que l'on a droit à de superbes dessins de cosmonautes ou de Kremlin et, raffinement suprême, aux mâles accents des chœurs de l'Armée Rouge. Pour le reste, quelle que soit la version, il faudra compléter des lignes et des lignes, se jurant jusqu'au delà du temps qui passe que l'on fera

encore mieux la prochaine fois. Le coup du «encore une partie» s'applique aussi à LODERUNNER et à son minuscule bonhomme qui grimpe sans arrêt le long d'innombrables petites échelles et qui galope sur des plateaux infestés de

vaut vraiment la peine : SKWEEK. Le petite boule de poils qui évolue dans une centaine de tableaux en tentant de ne pas rencontrer les mâchoires acérées du monstre. Les jeux ne fourmillent pas sur Mac. Après épuisement des



CYBERNOID II sur ST

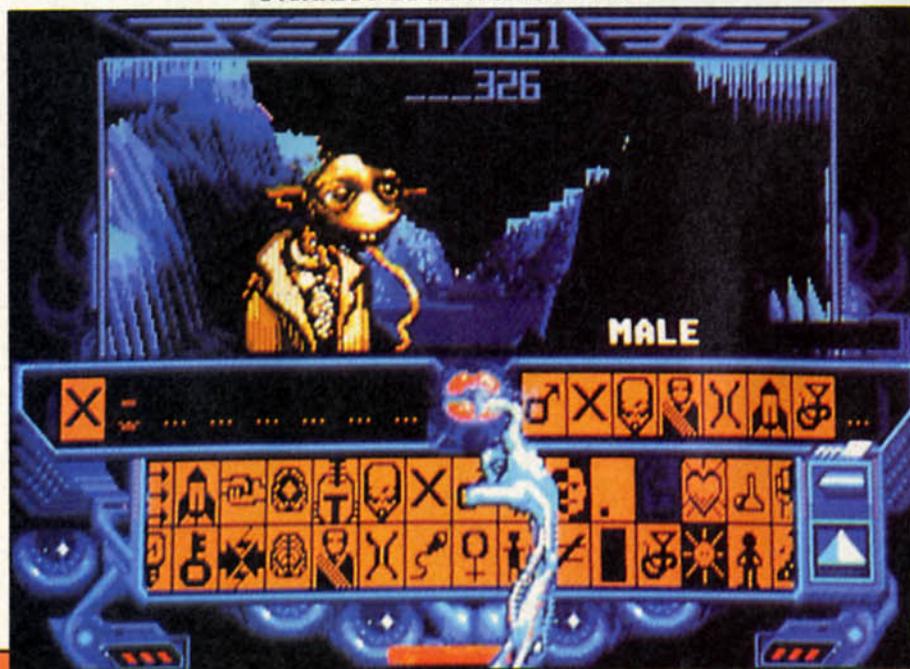
monstres. C'est une vraie pièce de musée, un soft qui refuse obstinément de vieillir. Un peu comme PAC-MAN qui a eu le rarissime privilège d'être adapté en série télévisée avant de faire un retour en force et en couches-culottes dans PAC-LAND.

Et puis je m'offre un détour qui

caresses playmatisées et épuisé par les échelles, il ne restera guère que l'aventure bondissante de DARK CASTLE, dans les salles d'un solide château-fort, pour prendre sa solitude en patience. Si vous échouez avec un Mac, le repêchage devra être rapide! Dommage que L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD n'ait pas été adaptée sur cette bécane. S'envoyer dans les galaxies est certainement le plus sûr moyen de s'évader. Surtout qu'on y voit du monde et qu'une rencontre avec une blonde Ondoyante est certainement plus riche en sensations car, se coltiner la présence d'un Vendredi pendant un week-end prolongé, ça me dit rien (celle là, elle est géante, jeudi qu'ça et on peut rallonger la sauce).

Dans le style super-production hollywoodienne, on peut ajouter STARGLIDER II dont les 80 bestioles différentes et les tunnels transplanétaires n'ont pas eu le bonheur d'être adap-

L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD sur AMIGA



tés sur 8-bits. Il existe une version sur Archimedes, une méga-bécane pauvrement pourvue en softs. Allez, on en met un autre en prévision d'une autre décennie d'isolation: ZARCH, qui n'est autre qu'une version RISKée de VIRUS, un soft de désinfection volant et virevoltant sur des morceaux de Terre coupée au carré. Mais avec les 256 couleurs de l'Archimedes et sa prodigieuse rapidité, ça en jette!

Peut-être avez-vous lu «Le Seigneur des Mouches» de William Golding. Si vous ne l'avez pas fait, bande d'ignares, c'est le moment! C'est l'histoire sauvage d'une bande de gamins abandonnés sur un lagon désert après un crash. Les règles sociales qu'ils recréent basculent vite fait dans une violence et un barbarisme ayatollesque. Tout ça pour vous dire que la solitude (même en bande), ça vous monte le bourrichon.

Si donc vous avez des velléités de vous prendre pour dieu soi-même, vous pourrez assouvir ce fantasme un brin mégalo avec POPULOUS. Mais gare

au retour sur terre lorsque le bateau salvateur vous ramènera vers la civilisation: que deviendrez-vous, privé des peuples que vous meniez allègrement au massacre et qui, en échange, vous glorifiaient béatement? Il ne vous restera plus qu'a, toutes machines confondues, faire vous-même tout le boulot, commettre seul les petits carnages quotidiens et ordinaires grâce aux grands classiques du shoot'em up, les OPERATION

WOLF et PLATOON, ou, pour ceux qui ne supportent pas l'hémoglobine, EXOLON et CYBERNOID, R-TYPE et DARK FUSION, MACH 3 ou XENON.

Sous le déluge de feu des THUNDERBLADE, AFTER BURNER, et autres SILKWORM, vous n'aurez plus qu'une seule envie: vous réfugier dans une île des mers du Sud, déserte de préférence, avec un soft coulos et relax, un trai-

tement de texte de préférence pour écrire enfin les aventures de votre tumultueuse existence de joyicteur. Mais avant d'abandonner notre île, il nous reste encore un coffre à découvrir: celui du captain CODE MASTERS. Un très grand nombre de titres sur CPC, mais aussi sur ST et AMIGA, toute une variété de scénarios pour jouer longtemps.

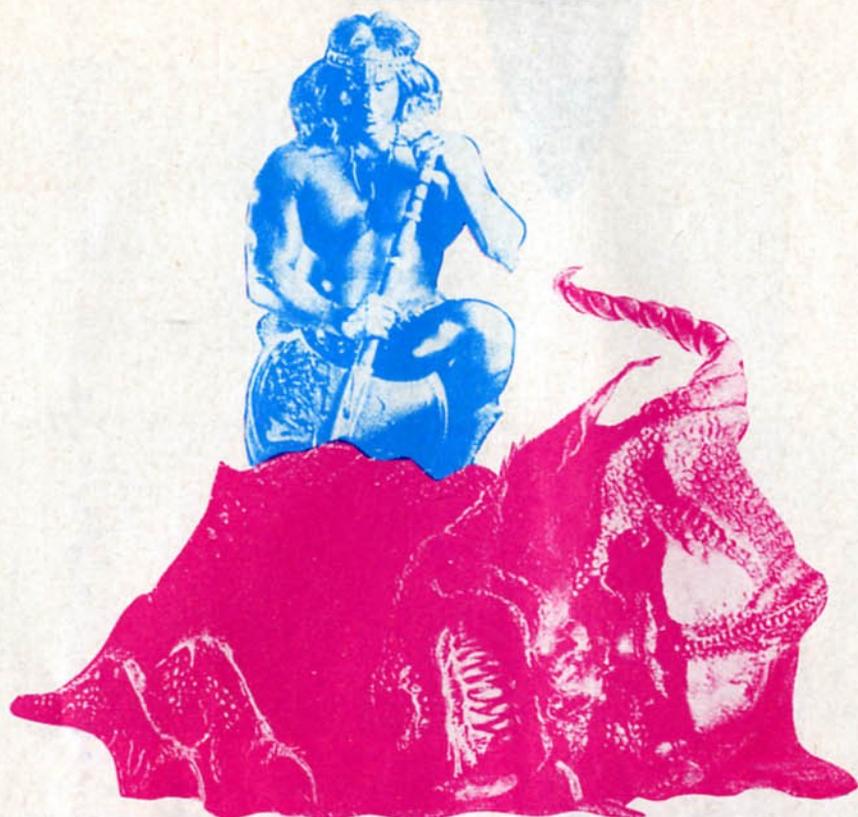
Les lecteurs les plus pinailleurs ne manqueront pas de relever que je n'ai pas abordé les wargames et moins encore les jeux de rôle. Sur une île déserte, faire mieux que Napoléon à Waterloo ou s'enfermer dans BARD'STALÉ serait en effet tentant. Ces softs étaient malheureusement rangés dans un coffre qui n'a pas survécu au naufrage. Il y a bien de misère dans le monde... Et ZAKMAC KRACKEN, il est dans quelle caisse? Et tous ces jeux géants qui débarquent sur nos écran? Eh! ho! On peut pas tous les citer, j'en ai oublié et pas des moindres! C'est le risque de tout choix, forcément partial et partiel.

SILKWORM sur AMIGA



ZAK MAC KRACKEN sur ST





## TABLEAU RECAPITULATIF DES SOFTS

TITRE	EDITEUR	GENRE
3D CLOCK CHESS	CP Software	Réflexion
AFTERBURNER	Activision	Arcade
ARKANOID	Imagine	Arcade
BARBARIAN	Palace Software	Arcade
BARD'S TALE	Electronic Arts	Jeu de role
BATMAN	Ocean	Arcade-Aventure
BATTLE CHESS	Electronic Arts	Réflexion
CARRIER COMMAND	Rainbird	Stratégie-Simulation
CRAZY CARS II	Titus	Simulation-Auto
CYBERNOID	Hewson	Arcade
DARK CASTLE	Mirrorsoft	Aventure
DARK FUSION	Gremlin	Arcade
DEFENDER OF THE CROWN	Electronic Arts	Aventure
EMMANUELLE	Cocktel Vision	Aventure sexy
EXOLON	Hewson	Arcade
FALCON	Spectrum Holobyte	Simulateur de vol
FERRARI FORMULA ONE	Electronic Arts	Simulateur auto
FLIGHT SIMULATOR	Sublogic	Simulateur de vol
L'ARCHE DU CAPT BLOOD	Ere Informatique	Aventure
LODE RUNNER	Broderbund	Arcade
LOMBARD RALLY	Mandarin Software	Simulateur auto
MACADAM BUMPER	Ere Informatique	Flipper
MACH 3	Loricel	Arcade
MACPLAYMATE		Simulation sexy
OPERATION WOLF	Ocean	Arcade
PAC MAN	Bug Byte	Pac-Man
PAC-LAND	Quicksilva	Pac-Man
PINBALL MAGIC	Loricel	Flipper
PLATOON	Ocean	Arcade
POPULOUS	Electronic Arts	Simulation-Aventure
R-TYPE	Electric Dreams	Arcade
SILKWORM	Virgin	Arcade
SPACE INVADERS	Do it yourself	Arcade
SKWEEK	Loricel	Arcade
STARGLIDER	Rainbird	Simulation-Arcade
TEENAGE QUEEN	Ere Informatique	Réflexion sexy
TEST DRIVE II	Accolade	Simulation auto
TETRIS	Mirrorsoft	Réflexion
THUNDERBLADE	US Gold	Arcade
TITAN	Titus	Arcade
TOMAHAWK	Digital Integration	Simulation hélico.
VIRUS	Firebird	Arcade-Stratégie
XENON	Melbourne House	Arcade
ZACK MAC KRAKEN	US Gold	Aventure
ZARCH	Superior Software	Arcade-Stratégie


**JOYSTICK  
SECOURS**

 177, rue St-Honoré  
75001 PARIS

# 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

**L'ILE**

Mickaël. Q.38001  
Comment faire pour trouver le masque, vite!

**GREMLINS**

Julien. Q.38002  
Qui pourrait me dire comment détruire l'espèce de boudha du 3ème niveau. Merci d'avance.

**BOB MORANE SF**

Christophe. Q.38003  
J'ai un problème avec ce jeu sur PC, je voudrais savoir si après avoir passé les 4 tableaux, ça recommence.

**POLICE QUEST**

Stéphane. Q.38004  
Je suis bloqué à l'hôtel Delphoria. Je n'arrive pas à débarasser Sonny de Sweet Cheek Mary pour qu'il puisse participer à la partie de poker. Pouvez-vous me donner la phrase en anglais qui me permettra de continuer? Celle-ci doit avoir un rapport avec une phrase dite par le barman: "Ditch the board". (Je n'arrive pas à traduire). Merci d'avance.

**INCANTATION**

Romsteak. Q.38005  
Où se trouve le pistolet et les balles ainsi que la bougie et comment ouvre t-on le coffre. Pitié, Aidez-moi! Minuit va bientôt sonner!

**THE LAST NINJA II**

Un lecteur. Q.38006  
Quelqu'un pourrait-il me dire comment faire pour sauter d'une caisse à une autre dans le quatrième niveau.

**L'AIGLE D'OR**

Rodolphe. Q.38007

Je trouve le diamant bleu, le livre du savoir, mais pas l'aigle d'or; où se trouve t-il, quel chemin faut-il donc prendre ? Merci.

**ROBOCOP**

Olivier. Q.38008  
Salut, pourriez-vous m'aider dans ce jeu. Je suis bloqué dans le niveau 2, après le portrait robot, il n'y a pas assez de temps pour arriver à la fin, que faire ?

**NETHERWORLD**

Pirate. Q.38010  
Donnez moi le plus de renseignements possibles sur Amstrad. Merci à mon futur sauveur.

**GAUNTLET II**

Pirate. Q.38011  
Combien y-a t'il de tableaux sur la version Amstrad, est-ce qu'il y a une fin?

**CRAFTON & XUNK**

Pirate. Q.38012  
Que faut-il donc faire? Quel est le but ?

**TIGER ROAD**

Eric. Q.38013  
Comment doit-on faire pour passer l'endroit où il y a des sortes de plaques qui ne font que de descendre ?

**PLATOON**

Eric. Q.38014  
Arrivé au souterrain comment doit-on faire pour tuer les hommes qui apparaissent devant nous ? Je leur tire dessus mais il ne disparaissent pas !!!!

**MASK**

Eric. Q.38015  
Comment faut-il faire pour former la lettre avec les clés ? Je

trouve que cela ne ressemble à rien.

**LES MAITRES  
DE L'UNIVERS**

Eric. Q.38016  
Comment faire pour s'y retrouver dans la ville ? Je ne fais que tourner en rond !!! J'en ai le tournis !!!

**CONSPIRATION**

Yohan. Q.38017  
Une fois arrivé à la gare, je n'arrive pas à prendre le billet de train?

**ZOMBI**

Un lecteur. Q.38018  
Je n'arrive pas à introduire le fusible dans le disjoncteur car pour le faire, je suis obligé d'éteindre ma lampe et où peut-on trouver le talky-walky.

**DRAGONNINJA**

Christophe. Q.38019  
Je n'arrive pas à passer le chef de la fin du 5ème niveau (le train) de plus, je perds beaucoup d'énergie à cause de la locomotive, je tombe du train, avez-vous des pokes ou un cheat codes ??? Vite !!

**THRUST**

André. Q.38020  
Quand je tire plusieurs coups dans la centrale, elle clignote, alors que faut-il faire car il y a 9 secondes avant que tout explose. Merci car j'eeuux ccraackkk !!!

**DUNGEON MASTER**

Renaud. Q.38021  
Je ne sais pas utiliser les rouleaux de papiers que l'on trouve au long du chemin ? Comment les utiliser ? Vite je vais mourir

!!!

**LE MANOIR DE MORTEVIELLE**

Pierre. Q.38022  
Comment faut-il faire pour aller dans le puits? J'ai beau mettre la flèche dans le puits, Je n'y descends pas !!

**ASTERIX  
CHEZ RAZADE**

Joyomaniak. Q.38023  
Quand j'arrive au palais et que ce salaud de barde peut plus chanter (il l'a sans doute fait exprès, le con!), je sais pas quoi faire ! Si j'appelle les médecins, l'aventure est finie d'avance alors, Que Dois-Je Faire ??

**LIVE AND LET DIE**

Joyomaniak. Q.38024  
De n'importe quelle mission, lorsque j'arrive au stage 5 (où l'on voit une base au fond), il y a des mines indestructibles (du moins, je le pense) et quand il y en a sur toutes la largeur, j'explose et au bout de 4 ou 5 explosions dans cette situation, le jeu s'arrête avec ce message: "GAMEOVER, OUT OF FUEL", Alors que dans les autres stages, j'explose beaucoup de fois et le jeu ne s'arrête pas. Comment passer les mines, et peut-on voir le niveau de fuel ? Si oui comment ??

**SPACE HARRIER**

David. Q.38025  
Que faut-il faire pour avoir des vies infinies ou une option select round sur SEGA? Merci d'avance.

**ZILLION II**

David. Q.38026  
Est-il possible d'avoir des vies

infinies pour la version SEGA ??

### **POLICE QUEST II**

Eric. Q.38027

Quels sont tous les endroits où l'on peut se rendre ? Et comment s'y rendre ? Je possède la version PC.

### **BATMAN**

Fabien. Q.38028

Je ne gagne jamais au jackpot, je trouve un objet marqué joc, à l'aide, help help !!

### **BATMAN**

Fabien. Q.38029

Pourriez-vous nous donner des indices nous permettant d'aller loin dans ce jeu, merci.

### **SRAM**

Joystickeur dingue. Q.38030  
Que faut-il faire quand on est dans l'île aux serpents? Où peut-t-on trouver une gourde pour passer le désert? Où se trouve le couteau pour tuer le loup garrou?

### **S.O.S**

D'john. Q.38031

Je cherche des vies infinies pour Jet set Willy II, le code d'accès pour la phase 2 de game over, le but du jeu de Goonies et comment passer au 2ème tableau ? Merci de votre réponse les gars !!

### **AIRWOLF**

Laurent. Q.38032

Que faut-il faire pour avoir des vies infinies pour la version Amstrad disquette ?

### **THE KRISTAL**

Jacques. Q.38033

Je tourne en rond au 1er niveau, je vais partout, ramasse des objets, ça marche pas, je ne peux ouvrir les portes, est-ce qu'il faut tuer les gardes ? Comment rejoindre mon vais-

seau? Comment passer par la grille ou rentrer dans le palais ?

### **TOMAHAWK**

Laurent. Q.38034

Ce jeu est bien, mais je ne sais pas ce qu'il faut faire, alors, expliquez-moi, merci.

### **DRAGONNINJA**

Le dragon noir. Q.38035

Pourriez-vous me dire comment faire pour avoir la super puissance qui sort des bras de notre guerrier ?

### **FRUITY FRANK**

Laurent. Q.38036

Que faut-il faire pour avoir des vies infinies ? Pour Amstrad, merci !

### **BARD'S TALE**

Théodule. Q.38037

Help !! Dans ce jeu sur la version ST, comment sortir de la ville (si on peut) et que faire dans les souterrains de la taverne ? De plus, le Golem me tue irrémédiablement. Est-ce normal, ou y-a-t'il un moyen de lui faire la peau? dans ce jeu, quelle est l'équipe idéale ? Merci à tous.

### **RENEGADE III**

Un lecteur. Q.38038

Cher(e)s lect(ric)eurs, Je voudrais savoir comment peut-on passer les niveaux sans problèmes. Merci d'avance.

### **PHARAONS**

Philippe. Q.38039

Que faire à la fin du jeu après avoir été téléporté à l'intérieur du temple du désert ?

### **INVITATION**

Philippe. Q.38040

Dans quelle pièce du manoir faut-il utiliser la clef pour découvrir une pièce secrète ?

### **EDEN BLUES**

Philippe. Q.38041

Où se trouve la femme et y-at'il un moyen pour arrêter le plafond de descendre dans certaines pièces ?

### **FAIRLIGHT II**

Philippe. Q.38042

Je tourne en rond dans le château et que faire lorsque l'on est sur le bateau ?

### **VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE**

Philippe. Q.38043

J'arrive jusqu'à l'endroit où se trouve les os du mammoth puis ensuite je suis bloqué !!!

### **DUNGEON MASTER**

Pascal. Q.38044

Je suis bloqué à l'entrée du niveau 6; J'arrive à ouvrir une porte avec la Ra key, mais pour la deuxième, je n'ai plus de clefs. Au niveau 5, il y a une clef clef que je n'arrive pas à avoir: il y a un téléporteur et la grille. Quand je lance une masse (ou autre), sur le téléporteur pour ouvrir la grille, la masse va dans le sens opposé !! Et je la retrouve devant la porte de la salle ! que faire ? Aidez-moi.

### **DUNGEON MASTER**

FFD. Q.38045

Combien de magie faut-il avoir pour espérer abattre le magot noir ?

### **FALCON**

Benoît. Q.38046

Help ! je suis perdu, donnez-moi la recette complète pour jouer. Merci d'avance.

### **LE PASSAGER DU TEMPS**

BZX. Q.38047

J'aimerais savoir comment peut-on entrer dans le passage secret derrière la bibliothèque car en remettant l'ordinateur en,

marche, et en tapant ce qu'il faut, en tournant le tableau et en prenant le bouquin de Dumas, il ne se passe rien.

### **MASK III**

Mamenjémalaudents. Q.38048  
Comment ouvrir la seconde porte (au premier étage) avec les espèces d'hélices sur leur toit, j'aimerais avoir son code d'accès.

### **L'HERITAGE**

Un lecteur. Q.38049

Pitié, puis-je avoir les codes ou une solution, merci.

### **LE TEMPLE DE QUATHLI**

Vincent. Q.38050

Y aurai-t-il une âme charitable pour m'envoyer des solutions ou des plans pour ce jeu, je suis désespéré !

### **HEROES OF THE LANCE**

Pascal. Q.38051

Je charge le jeu sur la face A de ma cassette; après la présentation des 8 personnages, je dois mettre un code, je ne sais pas lequel. Quel est donc ce code et comment charger la 2ème face ?

### **LE MANOIR DE MORTEVIELLE**

Romain. Q.38052

J'arrive à ouvrir le passage secret grâce au poignard mais je ne sais pas répondre à toutes les questions. A l'aide !

### **CRAZY CARS II**

Romain. Q.38053

Quel est donc le but du jeu à part de finir les parcours ?

### **SAVAGE**

Romain. Q.38054

Quel est donc le code pour avoir 3 vies ou même encore plus, est-ce qu'il existe ce put... de code !!!

## **REPONSES**

### **LA CHOSE DE GROTEBOURG**

Alain. R.10261

La bombe doit être vaporisée sur l'essaim de guêpes qui se trouve dans la forêt. Le chemin à prendre est le suivant: aller dans le jardin de ta maison, sauter le mur, allez fouiller la décharge et prendre le pied de biche, forcer la porte de la mai-

son abandonnée, une fois à l'intérieur monte l'escalier. Une fois dans le grenier, enlève les ressorts du matelas et jette-le par la fenêtre et saute à ton tour, et te voilà dans la forêt...

### **ANTIRIAD**

Serval. R.10266

Pour prendre le laser, il faut que tu profites de chaque seconde

quand le robot ne tire pas pour l'approcher, une fois le laser pris, le retour est identique à l'aller. Mais surtout, baisse toi à temps, sinon...

### **TURBO CUP**

Un lecteur. R.10277

Pour ne pas faire la qualification il faut appuyer sur ESC avant le départ, on passera alors direc-

tement à la course, mais on n'est que le 21ème au départ.

### **LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE**

Florent. R.10287

Eh bien si, il y a une clef, Yannick avait tort. La clef qui permet d'ouvrir le placard est dans le paquet de cigarettes qui se trouve dans le tiroir du bureau à

l'intérieur de la tour. Pour tuer l'araignée, il faut prendre une massue qui se trouve hors de la tour. Pour la tuer, il faut la lancer sur lui.

### 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.

### FLYING SHARK

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

### RAID OVER MOSCOU

Laurent. R.10373  
Pour sortir les avions il faut les faire décoller puis en appuyant sur le bouton, une porte s'ouvre et il suffit de faire sortir l'avion, avec un peu de patience on y arrive sans problème.

### SAPIENS

Laurent. R.10381  
Le but du jeu est d'apporter de la viande (fraîche) à ta tribu puis de battre tous les autres chefs. Pour avancer, il faut se mettre sur un paysage latéral, puis choisir la direction en tournant le joystick et avancer vers la direction choisie.

### CAPTAIN AMERICA

Laurent. R.10430  
On ne peut pas attraper la capsule mais par contre on peut la détruire sans problème.

### WIZBALL

Un lecteur. R.10464  
Dans le deuxième niveau, il y a des tubes troués qui vont vers le bas, choisis sur l'écran le plus petit à gauche et on est sauvé, voilà le troisième niveau.

### MASQUE I

Oliver & Philippe. R.10466  
Pour passer les autres niveaux, il faut retrouver tous les agents mask et retourner au point de départ (le vortex tu temps).

### LE PASSAGER DU TEMPS

Hervé. R.10482  
Il suffit de prendre le livre de DUMAS.

### S.O.S

Un lecteur. R.10484  
Pour récupérer le dessin il faut taper:  
10 MODE 0 ou 1 ou 2 suivant le mode choisit puis :  
20 load "Nom"&C000.  
Voilà, c'est tout.

### INCANTATION

Un lecteur. R.23001  
Pour avoir de la lumière dans le passage secret, il faut prendre la lampe qui est dans la chambre et l'allumer.

### INCANTATION

Un lecteur. R.23014  
Pour la robe, c'est celle d'Amédée. Pour la prendre, il faut attendre que celui-ci meure. Ensuite tu l'examines et tu prends la robe. Lorsque tu auras tous les objets demandés pour l'incantation tu entres dans le passage (tu prends le livre 162, tu utilises le crochet). Avec la traduction d'Alazif tu as la solution pour ouvrir la porte, mais tu dois la fermer, donc tu fais l'incantation en sens inverse. Pour tuer le loup-garou utilise le revolver.

### NINJA MISSION

David. R.25016  
Si tu ne trouve plus de porte au quatrième étage c'est que tu as oublié une statue car il en faut 6 pour que la porte s'ouvre. Suivant les différentes parties que tu fais, les statues changent de place.

### PAC LAND

Damien. R.27010  
Dès que l'on arrive sur le tremplin, appuie sur Fire en en même temps il faut bouger le manette de gauche à droite et de droite à gauche le plus vite possible.

### ANTIRIAD

Patrick. R.27022  
Pour prendre l'armure, tu dois

monter sur le socle à gauche (dans le tableau à gauche de l'armure). Dans ce jeu, il n'y a pas de niveau. Tu dois monter le plus haut possible avec l'armure et tous les éléments qui sont répartis dans les étages servent pour l'armure.

### SHINOBI

Christophe. R.27023  
Il faut lui tirer dans le nez en sautant et lorsque les trois ninjas jaunes et les missiles t'arrivent dessus, utilise l'ouragan, si tu veux gagner des points, essaye sans, mais c'est dur !

### BATMAN

Le sauveur. R.27034  
On ne peut pas utiliser la voiture, elle fait partie intégrante du décor !

### GAUNTLET

Patrick. R.29016  
Il faut ramasser le plus de trésors possible et aller dans une sortie pour obtenir un bonus de points.

### PLATOON

Jérôme & Christophe. R.31001  
Avant de rentrer dans le souterrain, tu dois te procurer la carte que tu trouves sur le soldat (que tu tues en premiers) et la torche pour te guider dans le labyrinthe.

### KUNG-FU MASTER

Jérôme et Christophe. R.31004  
D'abord il faut avancer en évitant les abeilles (il est plus facile de les tuer au coup de poing qu'au coup de pied), après, quelques hommes arrivent, il faut les tuer et enfin on se retrouve en face du dernier combattant de l'étage. Pour l'avoir il faut aller vers lui, se baisser et lui donner des coups de poings.

### GOONIES

Jérôme & Christophe. R.31005  
Pour passer le 2ème niveau, il faut qu'un joueur monte tout en haut de l'écran (qu'il se suspende à la barre) et que l'autre allume un feu en se mettant derrière le tuyau en bas à droite, afin que l'autre joueur puisse passer et permettre le passage à l'autre joueur en se mettant derrière la conduite pour éteindre le feu. Puis pour ouvrir la

porte, il faut que les deux joueurs se mettent derrière cette conduite.

### BOMB JACK II

Patrick. R.31006  
Même si tu te dépêches le plus possible les monstres auront le temps de se transformer (si tu prends les trésors dans le bon ordre), il faut donc les éviter.

### SHINOBI

Gregory. R.32001  
Ne t'affole pas, il te suffit de tirer dans la partie lumineuse qui se trouve sur son visage (tête). Bien sûr en évitant ses boules de feu.

### COMBAT SCHOOL

Gregory. R.32002  
Je t'avoue Philippe que ce n'est pas facile, mais je vais te dire comment je fais. Il faut que tu sautes en l'air et lui mettre un coup de pied, puis vite t'écarte et recommence cette scène jusqu'à ce qu'il meurt.

### OUT RUN

Ruddy. R.32009  
Pour accéder aux différentes pistes, il faut rester soit en seconde ou en troisième et surtout ne pas avoir d'accident pour ne pas perdre de place.

### VINDICATOR

Non de diou. R.32019  
Il te suffit de vider ton chargeur de toutes ses balles et d'aller butter le robot avec tes propres poings.  
(Évite tout de même ses tirs).

### BRUCE LEE

Un lecteur. R.32022  
Rien de plus simple, il te suffit de ramasser toutes les clés du tableau 1/2/3 et quand tu les as toutes, va tout en bas du niveau 3 à droite dans l'angle et abaisse toi en appuyant sur fire tu atterras dans un autre tableau.

**Retrouvez  
les S.O.S. sur  
3615 JOYSTICK  
et  
ASSUREZ  
la rentrée en  
beauté avec le  
JOYSTICK Hebdo  
N°38**

**SORTIE le  
6 Septembre**

# MORE DE RIRE !

Retrouvez MORE DE RIRE  
sur 3615 JOYSTICK

Si tu veux aller à la chasse aux gorilles, voilà comment on va faire. La technique est très simple: on part demain matin à 4 heures avec le petit chien spécialement dressé pour la chasse aux gorilles et le fusil. On arrive au pied d'un arbre à gorilles, et on se met en dessous. Je monte dans l'arbre, je le secoue, un gorille tombe, le petit chien qui est entraîné pour, attrape les c... du gorille avec ses dents, le gorille ne peut plus bouger, tu l'approches et tu l'attaches et hop, il est capturé.

Bon, le mec monte à l'arbre, et l'autre pense : «alors, j'ai bien compris : le chien est en bas, lorsque le gorille tombe, le chien attrape les c... du gorille et ...»

Et il demande à son copain :

- «Oh, dis donc, à quoi y sert le fusil ?»

L'autre lui répond :

- «Bah, si c'est le gorille qui secoue l'arbre et que c'est moi qui tombe, il faut tuer le chien».

David LAURENT

Un petit garçon entend toujours son grand frère demander à leur père :

- «Papa, prête-moi la voiture. Papa, prête-moi la voiture».

Il se demande bien ce que son frère peut bien faire et, pour le savoir, il se cache dans le coffre. La voiture démarre puis s'arrête. Le gamin entend son frère faire monter une fille et la voiture redémarre. Au bout de cinq minutes, il entend :

- «Monique ? dis Monique.... C'est oui où c'est non ?»

- «C'est non!»

- «Ah c'est non ! Eh ben, descends d'la bagnole et rentre à pied. Salut !»

Le lendemain le petit garçon prend son vélo va chercher une camarade et s'arrête pour dire :

- «Annie ? dis Annie.... C'est oui où c'est non ?»

- «C'est oui», minaude la petite

- «Bon.... Alors tu prends le vélo et moi je rentre à pied.»

Salvador LOPEZ

Un «savant» belge effectue une étude sur les sauterelles. Il arrache une patte à un de ces pauvres

insectes et ordonne : «saute!». L'animal saute. Il arrache une seconde patte et ordonne : «saute!». La pauvre petite bête s'exécute avec difficulté. Il arrache une troisième patte : «saute!» Cette fois, l'animal reste au sol. L'entomologiste belge note sur son grand cahier : lorsqu'on arrache les quatre pattes d'une sauterelle, elle devient sourde.

Un Belge et un Français entrent dans une boîte de nuit et aperçoivent deux superbes gonzesses. Le Français dit au Belge : «On devrait s'les faire». Mais le Belge : «je ne sais pas comment m'y prendre. Alors le Français : «Fastoche : regarde bien et fais comme moi». Il s'approche d'une des deux gonzesses et lui demande de choisir un chiffre entre un et dix. Elle répond 5.

- «Bravo, mademoiselle, vous avez gagné une soirée avec moi.»

Le belge s'approche à son tour de l'autre fille et demande de choisir un chiffre entre un et dix. Elle choisit le 7.

- «Ah ! Merde ! Vous avez choisi le mauvais chiffre»

Romarc DELAHAYE

caniche noir, perdu quartier de la gare».

- «On pourrait le ramener, dit l'un, celui qu'on a volé hier»

- «Mais il n'est pas noir»

- «On dira qu'il est devenu blanc de chagrin».

Un brave homme a hérité d'un perroquet qui balance à tout instant des horreurs, ce qui scandalise sa famille. Finalement sur les instances de sa femme, il conduit l'oiseau à une clinique vétérinaire, où on lui promet de le guérir de ses mauvaises manières.

«Revenez dans une semaine».

Traitement bien simple : chaque fois que le volatile profère une grossièreté, le vétérinaire lui cale un suppositoire de calmant. Et le perroquet, qui n'aime pas ça, finit pas ne plus rien dire.

Huit jours après, le maître s'amène à la clinique. Une infirmière le met en présence de sa bestiole.

- «Oui, il est guéri», assure-t-elle.

Elle sort pour aller chercher la cage. Le bonhomme tout content s'exclame :

- «Alors, c'est vrai ? Tu es sage, maintenant, mon coco ?»

Le perroquet regarde vers la porte, se penche à l'oreille de son maître :

- «Ferme-la, connard, lui dit-il. Ici, si tu parles, tu te fais enc...!»

Un gendarme interroge une vieille femme :

- «Alors, comme ça, vous êtes sûre d'avoir vu une soucoupe volante ?»

- «Oui, madame ?»

Deux jeunes voyous tombent en arrêt devant une affichette, apposée contre un arbre : «Grosse récompense à qui retrouvera

Le célèbre violoniste Yehudi Menuhin, venu donner un concert à Madrid, est présenté au célèbre torero El Cordobes : Il s'incline poliment et se nomme :

- «Yehudi Menuhin».  
- «Y moi, Ye vous dis mierda !»  
répond Cordobes, qui n'a rien  
compris du tout !

**Dominique QUIRET**



**Bravo à  
Dominique  
QUIRET  
qui gagne  
un soft !**

-«Lequel ?» Dit le docteur.  
-«A l'oeil droit»  
-«Avez-vous pensé à retirer la  
cuiller de votre tasse ?...»

**"**Dites donc ! Vous n'avez pas  
vu le feu rouge ?» Criaient un agent  
à Hervé qui vient de le brûler.  
-«Oh vous savez, dès qu'on en a  
vu un, on les a tous vu...»

**D**eux mille-pattes sont allés se  
promener.  
-«Comment ?» demande Hervé ?  
-«Hé bien !...: Bras dessus, bras  
dessous, bras dessus, bras des-  
sous, bras dessus, bras dessous,  
bras dessus, bras dessous...»

**S'**endormir dans son bain, Mon  
Dieu quelle jouissance ! Mais du  
bout des doigts, dans l'eau je fais  
des raies. Améliorant ainsi ma  
douce somnolence. Je dors net-  
tement mieux avec mon eau rayée.

**D**ans une arène, Hervé est  
poursuivi par un lion. Pendant  
une heure, il court en tournant en  
rond... Jusqu'à qu'Isabelle, dans  
les gradins, lui crie:  
-«Hé ! Attention !! Le lion te  
rattrape !!!»  
-«C'est pas grave ! J'ai un tour  
d'avance !!»

attaché sur une croix»  
- «Dommage» lui dit Jésus. Puis  
il se tourne vers le meurtrier et  
l'appelle:  
-«Mon frère viens à mon côté».  
-«Je ne peux pas moi non plus».  
Lui réplique le meurtrier.  
Alors Jésus l'air désespéré dit:  
-«Tant pis ! Vous ne serez pas  
sur la photo !!!»

**Laurent MERKLIN**

**J'**avais emmené ma femme  
au théâtre. A la fin du premier  
acte, je dus m'absenter quel-  
ques instants. Je demandais où  
se trouvaient les toilettes et, ai-  
mablement quelqu'un me ren-

**O**n propose des huîtres à Yann  
- «Non merci ! Je ne mange pas  
d'huîtres, elles me restent sur  
l'estomac».  
-«Tu as dû en manger des pas  
fraîches !»  
-«Mais comment savoir si elles  
le sont ?»  
-«Bah, quand tu les ouvres tu le  
vois tout de suite !»  
-«Aahhh !?! Il faut les ouvrir !!!»

**H**ervé chez le docteur:  
-«Ecoutez doc, z'en ai marre,  
moi ! Ca va pas du tout. Dès que  
je bois du café, j'ai mal à  
l'oeil !»

**I**sabelle part en croisière:  
Le premier jour, elle monte en  
bateau.  
Le deuxième jour, 800 passagers  
montent à leur tour.  
Le troisième jour, le capitaine invite  
Isabelle à table, elle accepte.  
Le quatrième jour, le capitaine  
invite Isabelle dans sa chambre,  
elle refuse.  
Le cinquième jour, le capitaine  
menace de saborder le navire  
avec les 800 passagers si Isabelle  
ne cède pas à ses désirs.  
Le sixième jour, Isabelle a sauvé  
800 passagers.

**H**ervé a mal au yeux, il se plaint  
comme un âne et dit qu'il veut  
aller voir un Zieutiste !  
Isabelle le corrige, elle lui dit:  
-«Un Oculiste !»  
-«Mais c'est pas là que j'ai mal,  
c'est aux yeux...»

**Jacques BOURGERY**

**J**ésus est sur la croix, à sa droite  
il y a un voleur et à sa gauche, il  
y a un meurtrier. Il se tourne vers  
le voleur et lui dit:  
-«Approche toi mon frère».  
Et le voleur lui répond:  
-«Je ne peux pas moi aussi je suis

seigna: «Tournez à gauche après  
ce grand chêne, marchez une  
trentaine de mètres, puis tournez  
à droite et faites encore une di-  
zaine de mètres».  
Quelques minutes plus tard, je  
regagnais ma place et deman-  
dais à ma femme: «Le second  
acte est-il commencé, mon  
amour?». Très très froidement,  
d'un ton sec, elle me répondit: «Tu  
devrais le savoir... tu en faisais  
partie.»

**Stéphane ROUSSIES  
& Franck**





23 N°2002556  
Vds. jx. (orig.). (Titan, Turbo Cup, Quad...)  
Contacter Frédéric. Tel.: 55.86.82.15.

27 N°2002414  
Vds. CPC 464 mono. + Joys. + nbrx. jx. +  
man.; (L.b.e.). Prix : 1200 F. Contacter ROU-  
CHAVILLE Benjamin. 1 Voie de la Pomme-  
rale. 27100 VAL DE REUIL.

31 N°2002423  
Vds. CPC 464 coul. + jx. + rev. le tout (L.b.e.).  
Prix : 2000 F. (à déb.). Tel.: 61.47.68.00. (de  
18h. à 20h.).

33 N°2002484  
Vds. CPC 464 mono. + Joys. + nbrx. jx. + (D.  
Ninja, Wee le Mans, C. Cars 2, Barbarian 2...)  
+ man. Prix : 1500 F. (ou vente séparé-  
ment, pas cher). Contacter GALLON Alexis.  
Tel.: 56.05.28.95.

34 N°2002520  
Urgent! Vds. CPC 6128 coul. + nbrx. DK  
(Street Fighter, Ocp Ari Studio, Thunder-  
blade, OP, Wolf, Tiger Road, etc...) + ble. +  
liv. + Joys. + câble stéréo. Prix : 4000 F. Tel.:  
67.72.23.34.

38 N°2002548  
Vds. CPC 6128 mono. + jx. + mag. Amstrad  
+ liv. pour programmer. Prix : (le tout) : 2000  
F. Contacter Christophe. Tel.: 76.09.05.10.  
(HR.).

44 N°2002573  
Vds. nbrx. jx. K7 CPC 464 + nbrx. Hits (orig.),  
+ ble. et notice comprise. Liste s/dem. Ecrire  
à GALY Grégoire. 106 Villa Léa R. René  
Cassin. 34200 SETE. Rép. ass.. Urgent.

45 N°2002486  
Urgent! Vds. CPC 464 mono. + Drive DD1 +  
nbrx. jx.: (Gryzor, Fire & Forget, etc...). Prix  
: 2500 F. Contacter Mr. GERINGER. Tel.:  
38.34.84.51. (ap. 18h.).

56 N°2002547  
Vds. CPC 464 + DD1 + softs: (Blood, Purple,  
Wolf, Skate Ball, Passagers du Vent, Défis  
Tailo...) + The Boss + housses. Prix : 2700 F.  
BRAUD Rodolphe. l'Enfer en Brandiviny. 56390  
GRAND CHAMPS. Tel.: 97.66.74.05.

57 N°2002433  
Vds. nbrx. softs (DK&K7). Pour liste env. 4  
limbres. Contacter KIRCH Jérôme. 21 R. des  
Vergers. 57450 SEINGBOUSE. Tel.:  
87.89.30.96. (ap. 20h.).

57 N°2002469  
Pour CPC 6128, vds. jx. (D7), (pas cher).  
Contacter Jérôme. Tel.: (16) 87.66.36.93.

59 N°2002418  
Vds. (à des prix exceptionnels): jx. (DK&K7)  
et utils. Contacter MERCIER Vincent. 75 R.  
Leruste. 59150 WATTRELOS.

59 N°2002554  
Vds. CPC 464 coul. + Joys. + nbrs. rev. +  
liv. + nbrx. jx., utils., le tout en L.b.e. Prix :  
3300 F. (à déb.). Contacter J-Pierre. Tel.:  
(16) 20.52.32.03. (ap. 18h.).

59 N°2002578  
N'attendez plus 3 mois pour avoir sur DK les  
listings d'Am-Mag! Pour 50 F., je vous en-  
voie 1 DK avec tous les listings du N°1 de la  
rev. Micromag, + le N°4 en prime du Fanzine  
Micromag, le monde d'Amstrad sur 3". CARRE  
Stéf. 12 R. Colmar. 59290 WASQUEHAL.

60 N°2002540  
Vds. Amstrad CPC 6128 coul. + nbrs.  
disqs. (L.b.e.); (prix à déb.). Contacter Emma-  
nuel. Tel.: 44.88.10.24.

62 N°2002475

Affaire! Vds. (orig.) (entre 50 et 100 F.): (The  
Deep, C. Cars 2, HKM, Galactik Conquéror,  
Blood, Run the Gauntlet). S'adresser à TISON  
F. Ch. de Bully. 62980 VERMELLES. (Possib.  
d'éch.).

71 N°2002577  
Vds. CPC 464 mono. + DD1 + Joys. + nbrx.  
jx. + liv. (Prix à déb.). Contacter CHAPELEAU  
Cyril. La Cras. 71250 CLUNY.

75 N°2002458  
Vds. DK (orig.). Poss.: A320, Barbarian 2  
(pas cher). Vds. aussi magazines: Am-Mag,  
(ancien). Contacter LAM Soc. 42 R. de Belle-  
ville. 75020 PARIS. Tel.: 43.58.49.02.

75 N°2002503  
Vds. CPC 464 : 900 F., + ext. multiface II : 250  
F., ampli stéréo : 350 F., correcteur coul. : 190  
F. BERNA Raphaël. 15 Pass. du Génie. 75012  
PARIS. Tel.: 43.72.64.64.

75 N°2002523  
Vds. Amstrad CPC 6128 mono. + adapt.  
périple + 3 Joys. + nbrx. jx. + housses + jx.  
orig. (prix à déb.). BLANQUET Grégory. 45  
Quai de la Seine. Tel.: 40.34.54.04.

75 N°2002555  
Vds. CPC 464 + DD1 + Joys. + jx. Prix : 2500  
F. Vds. PC 1512DD coul. + impri. + jx. (ss/  
garant, Avril 89.). Prix : 10000 F. Urgent!  
Contacter J-Luc. Tel.: 42.40.33.53.

76 N°2002501  
Vds. jx. (DK). Poss.: Disco 5.1, HKM, Run  
The Gauntlet, A320, Burner, Robocop, Blood,  
Fusion, Ile, Led Storm, Last Duel, Turbo Cup  
etc... TABIA Stéphane. 30 Imp. Blacot. 76300  
SOTTEVILLE-LES-ROUEN. Tel.: 35.72.25.47.

77 N°2002504  
Vds. CPC 6128 + lect. K7 + nbrx. jx. + discolo.  
+ Joys. + nbrs. rev. Prix : 4000 F. (Poss.  
vendre jx. séparément). Sylvain. Tel.:  
60.20.77.91. (dans la journée).

78 N°2002534  
Vds. Amstrad CPC 6128 + mon. coul. (1988),  
+ nbrx. DK, jx. dont. (discolo. V.5 + OP. Wolf),  
+ man. (le tout peu servi). Prix : 3000 F.  
Contacter Olivier. Tel.: 30.41.04.20.

78 N°2002545  
Vds. (DK), la compil., Game Set And, Arcade  
Muscle, Best of Vol 2, Bumpy, 3D GP., Char-  
lie Chaplin, Thunderblade, Ralle. Contacter  
Philippe. Tel.: 34.62.48.68.

78 N°2002551  
Super! Vds. jx. K7 sur Amstrad CPC, (prix  
intéressant). ROUX Nicolas. 21 av. du Mont  
Balli. 78160 MARLY-LE-ROI. Tel.:  
39.16.07.86.

82 N°2002546  
Vds. CPC 464 coul. + nbrx. jx.: C. Cars 2,  
Allerburner... + housse. Tel.: 63.68.06.38.

85 N°2002446  
Vds. CPC 6128 coul. + nbrx. disqs. + jx.  
(récents). + rev. Prix : 3000 F. Contacter  
MICHON Yves. 18 R. des Sables. L'Aiguillon  
S/Vis. 85220 COEX. (Rép. ass.).

87 N°2002593  
Vds. DMP 2000 pour CPC + Cable pour 464.  
(Compatible : Microsoft, BBC, Commo-  
dore...) + feuilles et liv. Prix : 1100 F. (à déb.).  
Tel.: (16) 55.68.79.40.

91 N°2002438  
Vds. CPC 6128 mono. + adapt. périple + nbrx.  
jx. (nbrx. DK) + ble. de rangl. + Joys. + rev.  
(Joys. Hebdo N° 6 à 31). Le tout (L.b.e.). Val:

5150 F. Vendu : 2700 F. (prix à déb.). Contac-  
ter Filip. Tel.: 60.77.11.23.

91 N°2002541  
Vds. Amstrad CPC 464 mono. (type Azerty),  
+ nbrx. jx. Prix : 2300 F. (+ frais de port  
compris). Vds. Pistolet à plomb. Prix : 250 F.  
Contacter Frédéric. Tel.: 69.28.50.66.

91 N°2002571  
Vds. nbrx. softs. (C. Cars 2, Dragon Ninja,...),  
vds. souris Amx Mouse (neuve). Prix : 500 F.  
(val.: 650 F.). ROUSSEAU Benoist. 1 av. des  
Cottages. 91150 ETAMPES.

91 N°2002579  
Vds. CPC 464 coul. + nbrx. jx. + Joys. +  
adapt. TV. (avec antenne). Prix : (le tout) :  
2500 F. Contacter Grégory. Tel.: 69.04.21.95.  
(de 11h. à 12h. et 18h. à 19h.).

92 N°2002431  
Vds. CPC 464 + mon. coul. + Joys. + nbrx. jx.  
Prix : 2000 F. Contacter Fabrice. Tel.:  
43.50.40.64.

92 N°2002508  
Vds. CPC 6128 + nbrx. jx. Prix : 2000 F.  
Patrick. Tel.: 47.94.88.59.

92 N°2002564  
Vds. CPC 6128 coul. + (orig.) + disqs. + 2  
Joys. + cordon + housses + nbrs. rev.  
(Ammag, Amstar...) + cordon pour lect. K7.  
Prix réel + de : 8600 F. Cédé à : 4000 F. Tel.:  
46.30.47.90.

92 N°2002568  
Vds. CPC 464 coul. + DD1 + DMP 2160 +  
Scanner + de très nbrx. jx. (orig.) : (Dragon  
Ninja, discolo. 5.1.), (L.b.e.). Prix : 6000 F.  
(entre le 15&29 Juillet). Vds. nbrx. jx. : 5990  
F. (ou sépar.). LE LOUARN Philippe. Tel.:  
45.06.54.07.

93 N°2002440  
Vds. CPC 464 coul. + rev. + K7 : 2000 F. +  
lect. DK : 1200 F. + ext. 64K + jx. : 350 F. +  
Synthé Vocal avec bouton reset : 250 F. + 2  
Joys. (spécial Amstrad) : 200 F. + nbrs. rev.  
Tel.: 43.61.57.29.

93 N°2002449  
Vds. DK 6128, D. Ninja, M'Enfin, Pharaon,  
Guerrilla War, Rambo III, Robocop, Tiger Road,  
Thunderblade, Victory Road, et autre jx. (pas  
cher). Contacter Emmanuel. Tel.: 43.83.98.99.

93 N°2002511  
Vds. CPC 6128 coul. + multiface 2 + lect. 5"1/  
4 + nbrx. DK (neufs), + nbrx. logs., (jx. +  
dessins + utils.), (L.b.e.). Prix : 6000 F. Pa-  
trick. Tel.: 45.28.24.13. (ap. 20h.).

93 N°2002537  
Vds. Dragon Ninja, Rambo 3, C. Cars 2... +  
crayon opt. Prix : 300 F. Vds. 6128 coul. +  
nbrx. DK de jx. + 1 man. + mag. Infor. (L.b.e.),  
(s/s garant.). Prix : 3500 F. Contacter Emma-  
nuel. Tel.: 43.83.98.99.

94 N°2002447  
Vds. jx. DK 6128. Poss. nbrx. softs, (très  
récentes); (pas cher). Ecrire à PASQUIER  
Arnaud. 7 Av. de la Plaine. 94430 CHENNE-  
VIERES S/MARNE. (Joindre si poss. 1 env.  
limbrée).

94 N°2002515  
Vds. CPC 6128 coul. (L.b.e.) + nbrx. jx. et  
mag. Prix : 2000 F. (2300 F. avec impri.). Vds.  
nbrx. orig. : Blood, Silent, Pacte, etc... Tel.:  
47.26.81.11. (vers 18h.).

94 N°2002576  
Vds. pour Amstrad 6128 DK nbrx. jx. Poss.  
nbrx. orig., (à très bas prix). Contacter Lau-  
rent. Tel.: 43.28.10.22. (ap. 18h.).

## ATARI

### CONTACT

13 N°2002506  
520 ST/DF. Rech. contacts durables sur  
Marseille seulement, pour éch. de softs. Tel.:  
91.69.75.08.

30 N°2002536  
Possesseur 1040 STF. Rech. Club Atari, (dans  
la région de Nîmes ou Lunel si poss.); et  
contact pour éch. logs. de jx. DELARUE Sté-  
phane. Rte. de Gallargues. 30250 AUBAIS.

44 N°2002597  
Rech. contacts sérieux et confirmer. Poss. les  
derniers softs + éch. de trucs et astuces sur la  
bécanne. Env. liste à FORTUNEAU Ludwig. 81  
R. des Coleaux. 44340 BOUGUENAIS.

54 N°2002478  
Ech. softs. (Kick Off, Grid, Monster, Robocop,  
Storm Trooper, Populous, Snooker, Vindica-  
tor, Skateball, Renegade, etc...). Corres. ra-  
pide, sérieux. Contacter DUCHAUD Fabrice.  
62 R. Gal. Lambert. 54110 HARAUCOURT.

54 N°2002524  
Ch. contact 1040 ST, pour éch. softs ou  
notices. Vds. orig. Prix : 120 F. MOUTIER  
Dominique. 2 Sq. Louis Marin. 54140 JAR-  
VILLE.

57 N°2002467  
Ech. softs 520 ST/DF. Contacter FIRMERY  
Mathieu. 16 R. du Dct. Schweitzer. 57100  
THIONVILLE. Tel.: 82.88.46.06.

57 N°2002514  
Ech. softs sur 520 ST/DF. Poss.: (Windsurf  
Willy, Savage... au 15 Juin). Jean-Marc. Tel.:  
82.85.00.65.

57 N°2002567  
Atari 520 ST/DF, ch. contact sérieux pour  
éch. de logs. Env. vite vos listes à BECKER  
Olivier. 22 All. des Chaligniers. 57600  
FORBACH.

64 N°2002502  
Ech. softs sur 520 ST. Poss. news, éch.  
sérieux et rapides. (débutants admis). Env.  
listes. Ecrire à RIBAS Fabrice. 30 R. Mozart  
et/ou EGAL Boris. Lot. "Loupral" av. des  
Lilas. 64000 PAU.

64 N°2002559  
Atari 1040 ST, éch. progs. dans toute la  
région. Rép. ass., contact sérieux. Faites vos  
listes. Contacter Loïc. Tel.: 59.33.41.64. (Le  
Week-End.)

73 N°2002428  
Club ST. Ch. une personne jeune, bien calée  
en GFA Basic, sur la rég. Toulousaine. Con-  
tacter Benoit. Tel.: 61.78.57.68.

76 N°2002539  
Ch. contact sur Atari ST. Poss.: (Targhan,  
Tintin, etc...). Rép. ass. et rapide, (même  
débutants). LETHUILLIER Sébastien. St Aubin  
de Crehol. 76190 YVETOT. Tel.: 35.96.28.85.

77 N°2002435  
Rech. contacts sur ST; (départ. uniquement).  
Rech. logs. musical (à bas prix). Contacter  
BERGER Denis. 77400 POMPONNE. Tel.:  
64.30.94.55. (ap. 16h.).

80 N°2002460  
Ech. softs sur Atari ST. Time Scanner, Battle  
Chess, Rocket Ranger, etc... Ch. contact  
durable sur Amiga. Contacter KOCIN Ma-  
nuel. 31 R. Isidore François. 80000 AMIENS.  
(Liste contre 1 limbre).

83 N°2002517  
Ch. contacts sur 520 STF. Poss.: Kicc Off, Forgotten, Populous, Menace, Dragon Ninja... Env. vos listes. HOLA Stéphanie. 54 Ld. les Laurots. Les Arcs. 83460. Tel.: 94.73.39.18.

84 N°2002505  
Joystickleur fou vainqueur de Dungeon Master, serait heureux de pouvoir répondre à vos questions sur ce jeu. Ecrire à HAUSEMONT Charles. 28 Av. Joseph Garnier. 84360 LAURIS.

84 N°2002561  
Rech. ST pour éch., avec débutant ou non. Alors si vous êtes sérieux, env. vos listes à MARIE Patrick. 14 R. Jean XXII. 84130 LE PONTET.

#### VENTE

18 N°2002452  
Vds. Console Atari 2600, + 7 cartches. + 4 Joys. (dont, 2 qui se branchent sur un ordinaire). Prix: 700 F. (à déb.). (Joystick: 100 F. l'unité). Ecrire à ROY Olivier. 16 R. Nationale. 18200 ST-AMAND MONTROND.

44 N°2002474  
Vous rech. du mal. divers, et à bas prix, sur Atari ST, ainsi que des logs. (orig.). Oui et bien contacter FORTUMEAU Ludwig. Tel.: (16).40.65.66.62. (ap. 20h.).

67 N°2002594  
Vds. lect. 5 1/4 DF. (neuf). Prix: 1200 F. Tel.: (16).88.84.92.17.

69 N°2002496  
Vds. Select. de face A et B, pour STF dble. face, pour passer 2 simple face en 1 DK. Prix: 100 F. CELERIER Olivier. 43 Rte. de Meyzieux. 69720 ST-BONNET DE MURE.

75 N°2002415  
Vds. jx. (orig.), (pas cher), (ZakMcKraken...) + vds. Console Nintendo: 400 F. + Freeboot + nbrses. rev.: (Micro News). + jx. Sega + DK. Contacter Dimitri. Tel.: 45.81.41.38.

75 N°2002426  
1040 ST + Disq. dur SH205 + écran coul. + écran mono. + lect. Kurmana + Impri. Citizen 120K + nbrs. jx. (orig.) + langages C Basic GFA compil. + First WD + Cyber... Le tout: 8500 F. Tel.: 40.09.93.15. (le soir).

75 N°2002427  
Vds. Falcon: 150 F. Explora 1&II: 300 F. Multiface: 300 F. Floppy 5 1/4 40/80 piste: 900 F. Purple Saturn Day: 100 F. GFA 3.03: 300 F. GFA Assembleur: 300 F. D.D. mono. (garant. 6/mois). Tel.: 43.64.71.65.

77 N°2002544  
Atari 1040 ST + coul. SC1224 + souris + liv. + Joys. + housse + jx. + utils. + mag. (1988). Prix: (le tout): 5600 F. Tel.: 64.22.33.67.

77 N°2002566  
Vds. Atari 520 ST/DF + prise péritel + souris + orig. Prix: 3000 F. BOUCHE Bruno. 5 Pl. Coignet BT.21 N°1258. 77120 COULOMMIERS. Tel.: 64.03.43.57.

93 N°2002543  
Vds. Atari 520 STF dble. face + mon. coul. + Joys. + interface 4 joueurs + jx., utils. Prix: 3900 F. Tel.: 48.65.33.68.

93 N°2002553  
Vds. jx. Atari 1040 (orig., dans emballage d'orig.). Platoon, Xevious, Manoir Mortevielle, Goldronner, Oul Run, Precloux-Melal.

Prix: 100 F. l'un. Explora 2: 150 F. COLLARD Patrick. Tel.: 43.51.25.31.

## COMMODORE

#### ACHAT

95 N°2002522  
Ach. 1541 (pas cher), vds. C128 + 1571 + MPS803 + mon. coul. + nbrs. jx. Prix: 5500 F., éch. tout prog. sur DK. SIMONETTO Emmanuel. 41 av. Foch. 95460 EZANVILLE. Tel.: 39.91.33.40.

#### CONTACT

18 N°2002518  
Stop! C64-C128, ch. contact pour éch. durables et sérieux!!! Poss. news. Env. liste, rép. ass. QUARINO Livio. 15 av. de l'Europe. 1870 MONTHÉY. (VS) SUISSE. Tel.: (025).71.41.18.

32 N°2002498  
Ch. contacts sérieux pour éch. softs sur Commodore 64 (K7). Poss.: Gyzor, Vixen, OP. Wolf, Firefly... Rép. ass. REINIG Franck. "Perolle". 32410 LARROQUE ST-SERNIN. Tel.: 62.28.56.81.

67 N°2002457  
Ech. softs sur Commodore (DK). Ech. sérieux, rapides et durables. Rép. ass. Env. liste à MICHEL Bruno. 2 R. de St-Yrieix-ss/Aixe. 67480 FORT-LOUIS.

75 N°2002499  
Urgent! Débutant ch. contact sur Commodore 64, 520 ST, pour éch. softs. Env. vos propositions. Liste contre timbre 2,20 F. Rép. ass. TYTGAT J-Marc. 4 R. du Congo. 75012 PARIS.

93 N°2002464  
Ech. sur Commodore 64 news + DK. Contacter COIN Patrick. 54 R. de Franceville. 93220 GAGNY. Tel.: 43.30.16.66.

#### VENTE

11 N°2002477  
Vds. C64N + 1541N + très nbrs. jx. D7 + boîte de rgl. D7 + cartch. V2 + 2 man. + liv. + prise pér. + news., valeur: 5600 F. Vendu: 2200 F. Urgent! Contacter David. Tel.: 68.71.14.91. (Sud de France si poss.).

13 N°2002516  
Vds. C64 - Drive 2 1530, souris, 2 Joys., ble. rangement, liv., rev., doc., logs., DK (vierges). Tome I Autoformation Basic. Prix: 3000 F. Tel.: 91.48.20.47.

42 N°2002441  
Vds. C64 avec 2 Magnéto. + nbrs. jx. en K7. Le tout en (Lb.e.). Prix: 1200 F. Contacter MARTINEZ Eric. 12 R. Balay. 42000 ST ETIENNE. Tel.: 77.38.60.53.

62 N°2002425  
Vds. C64 + Geos + 1541 + 1530 + 2 Joys. + man. + rev. + demos + utils. + jx. sur DK (Test Drive 2 + BMX Sim. + Space Harrier + Sexcarloun 3...). (Prix à déb.). Pour plus de renseignements. Tel.: 21.22.12.59.

67 N°2002430  
Vds. C128 + mon. coul. 1702 + lect. DK 1570 + nbrs. DK + nbrses. docs. (le tout ou séparément; prix à déb.). Contacter Thierry. Tel.: 88.76.06.92. (ap. 18h.).

71 N°2002510  
Vds. C128 + lect. DK 1541 + lect. K7 + Impri. MPS801 + nbrs. jx. Prix: 2000 F. Tel.: 85.92.63.02. (entre 19h. et 20h.).

91 N°2002444  
Vds. C64 + 1541 + lect. K7 + Power Cartridge + nbrs. jx. + docs. + Joys. Le tout: 3500 F. S'adresser LEROY Franck. 5 Pl. Victor Hugo. 91000 EVRY. Tel.: 22.75.31.91. (le Week-End.).

93 N°2002439  
Vds. nbrs. prog. sur C64 (DK). Rech. contacts Around the World, pour éch. de softs sur C64 et Amiga. Contacter BAJOLAIS Fabrice. 25 Av. des Chèvrefeuilles. 93220 GAGNY. Tel.: 43.88.09.01.

93 N°2002442  
Vds. jx. sur C64 (uniqu. sur DK). Poss. Test Drive II, Last Duel, Dragon Ninja. Contacter TURLAN Christian. 59 R. de Franceville. 93220 GAGNY. Tel.: 43.88.60.59.

94 N°2002530  
Vds. C64 + lect. DK et K7 + Power Cartridge + Joys. + nbrs. jx. + nbrs. accessoires + divers. Prix: 2500 F. MAGDELEN. 4 Villa Vernier. 94100 ST MAUR.

95 N°2002529  
Vds. Commodore 64 + Drive 1541N + Magnéto. 1530 + Impri. MPS801 + Power Cartridge + nbrs. logs. (utils. + jx.) + 2 bles. de rangl. + housses + 2 Joys. + liv. Ecrire à BOIS Gilles. 21 Imp. Albert Carnus. 95520 OSNY.

## SPECTRUM

#### ACHAT

74 N°2002455  
Ach. log. Spectrum, rech. The Great Gianna Sister et autres log. (récent). Tel.: 50.98.54.49.

#### CONTACT

16 N°2002580  
Ech. jx. sur 48K et 128K. Poss.: Captain Blood, Guerilla War, Double Dragon... Ecrire à LUSSIER Richard. 35 Bd. Chabasse. 16000 ANGOULEME.

60 N°2002419  
Rech. OP. Wolf, D. Ninja, Last Ninja, Thunderblade, contre autres jx.: (Last Ninja II, Ikari...). Sur Spectrum+2. Contacter LABEAU Cédric et Denis. Tel.: (16).44.22.28.52.

60 N°2002533  
Rech. OP. Wolf, D. Ninja, R-Type, Last Ninja, Robocop, Xenon et autres. Poss.: Last Ninja 2, Ikari... LABEAU Denis. Tel.: 44.22.28.52.

69 N°2002429  
Ech. et vds. jx., pour Spectrum 48/128K. Ecrire à DA SILVA Stéphanie. 92 R. République. 69270 COUZON.

## AUTRES

#### ACHAT

77 N°2002432  
Ach. Console Nintendo, (Lb.e.) + 2 man. Prix: 800 F. Contacter Tilou. Tel.: 64.02.20.93. (ap. 18h.). Urgent!

#### CONTACT

76 N°2002596  
Rech. personnes ayant des connaissances musicales en informatique, pour participer à la création d'un jeu. BOLLENGIER François. 22 R. L. Cauvin. 76400 ST-LEONARD.

84 N°2002542  
Vous désirez vendre, achetez, échangez... du micro jusqu'aux logiciels. Contactez-nous: (Irais mensuel 22,50 F. contre 2 timbres). INFOCONTACT 2 Traverse du Bertheuil.

84600 VALREAS.

#### VENTE

24 N°2002497  
Vds. Sega + Phaser + 12 jx. (Double Dragon, Wonderboy 2, Thunderblade...). Val.: 4100 F. Vendu: 2550 F. Vds. CPC 6128 coul. + jx. + utils. + rev. Prix: 2650 F. Sébasien. Tel.: (16).53.53.94.04.

37 N°2002437  
Vds. pour MOS/T07/T07-70 nbrs. jx. (orig.), en K7; + 2 éducalifs. Prix: 400 F. + 2 liv. de listing. Tel.: 47.56.15.87.

64 N°2002448  
Vds. 12 disqs. de jx., format 5 1/4, pour IBM PC. Prix: 200 F. le tout. (Régl. par CHQ. ou espèce). A BAYON Christian. 20bis R. d'Eligny. 64000 PAU.

74 N°2002454  
Vds. Console Nintendo + 2 Joys. + Fil. Fam. Cent. + Nes. Adv. + Pistolet + nbrs. jx. (Zelda 2, Gradus Castiglanvia... etc...). Le tout en parfait état. Val.: 9000 F. Cédé: 3000 F. Contacter Christophe. Tel.: 50.49.10.61. Urgent!

75 N°2002453  
Urgent! Vds. Magnéto. portable VHS Pathé Marconi, avec caméra. Prix: 3000 F. (à déb.). Contacter David. Tel.: 42.39.38.85.

77 N°2002485  
Vds. Synthé DX100 (Midi, portable). Prix: 2000 F., (à déb.). Orgue Yamaha PSR-60 (Midi). Prix: 2500 F. (à déb.). Tel.: 64.34.30.67. (le soir).

84 N°2002434  
Vds. Pour MOS Contrôleur de disq.: 200 F. Cartch. Log. + liv.: 300 F. Lect. de disq. 3 1/2, pour T07/8/9. Contacter MARIE Patrick. 14 R. Jean XXII. 84130 LE PONTET. Ou Tel.: 90.32.56.41.

85 N°2002570  
Vds. Vidéopac + 7400 Philips (année 84). + 2 man. (neuve) + 8 jx. en cartch. Val.: 2300 F. Vendu: 1200 F. (prix à déb.). GIRAUX Didier. Tel.: 51.69.07.37. (ap. 18h.).

93 N°2002519  
Vds. Amstrad PC 1512 coul. (ss/garant.) + jx. et utils. + nbrses. disquettes + 5 manuels + nbrses. rev. Prix: 5000 F. Tel.: 48.49.08.48.

93 N°2002527  
Vds. pour Nintendo Robot + Gyromite, (état neuf, peu servi). Frédéric. Tel.: 48.30.75.36. (ap. 18h.).

94 N°2002558  
Affaire! Vds. T07-70 (Lb.e.), + lect. K7 + 1 Joys. + interface minitel, télécharge, + nbrs. jx. + liv. et doc. + Meth Bas. + rev. Prix: 1600 F. (à saisir). Contacter MARTIN Arnaud. Tel.: 49.80.03.09. (le soir).

# MORE DE RIRE!

Un monsieur appelle un numéro téléphonique. La voix d'un petit garçon lui répond.

- «Ton papa est-il là?»

- «Non»

- «Alors, passe-moi ta maman»

- «Elle n'est pas là non plus. Je suis seul avec ma soeur»

- «Eh bien, passe-moi ta soeur...»

Au bout d'un moment, la voix du petit garçon, un brin essouffée, s'élève à l'autre bout du fil:

- «Je ne pense pas, monsieur. J'arrive pas à la sortir de son berceau».

**Hugues PIDOUX**

- Qu'un muet dise à un sourd qu'un aveugle a vu un unijambiste courir parce qu'un manchot lui lançait des pierres.

**Stéphane MONGENOT**

Deux squelettes sont en haut d'une falaise, l'un dit à l'autre :

«T'es cap de sauter?»

L'autre répond, eh t'es con toi, moi je tiens à ma peau!»

**J.Marie THOULOZAN**

«Hé bien, en carte routière bien sûr!»

Dans une ruelle étroite, un flic surprend un dodo en train de ch... au pied d'un sapin. Il le prend par le col, et l'amène au poste de police.

«Voilà commissaire! Ce dochard était en train de faire ses besoins sur un sapin». Le commissaire sans réfléchir lui dit : «3 jours de tôle!».

2 jours après, le flic repasse dans la même ruelle et ébahi regarde le sapin où était le dochard.

Le lendemain, le dodo a été libéré, enfin presque!

Car sur la porte du poste est écrit:

«ICI, VENTED'ENGRAIS RAPIDE ET SUPER PUISSANT.».

**Thierry ABBADIE-LACOSTE**

Un Français rentre dans une bibliothèque éthiopienne et demande à la réceptionniste les livres de cuisine. Elle lui répond rayon science fiction.

**Laurent JACQUEMIN**

1°) Quelle est la différence entre la Tour Eiffel et un prisonnier?

La Tour Eiffel est en acier, tandis que le prisonnier est en tôle.

2°) Quel est le comble d'une brosse à cheveux?

D'être de mauvais poils.

3°) Que dit un sapin qui arrive en retard le soir du réveillon?

Merde alors, je vais encore me faire enguirlander.

4°) Pourquoi les noirs ne veulent pas manger du chocolat noir?

Parce qu'ils ont peur de se mordre les doigts.

5°) Cela se passe sur un bateau pirate, pris à l'abordage:

le capitaine dit à ses matelots : «passez-moi ma chemise rouge pourqu'on voit pas que je saigne».

Un instant après, il leur dit : «passez-moi mon pantalon marron pourqu'on ne voit pas que je ch...!».

**David CHARBONNIER**

Pourquoi à Cuba les fidèles ne vont plus à l'église?

- Eh bien, vous ne savez pas

- Parce que les fidel castro

(Les fidèles castrent haut)

- Quel est le comble des combles?

Lors d'un bal masqué, une vieille femme horriblement ridée de partout, s'y présente toute nue, en la voyant, un invité est au point de rendre ses tripes, il se relie et lui demande :

«Mais dites moi, en quoi êtes vous déguisée?»

La vieille femme lui répond alors :

«Boudiou!» s'exclame-t-il.

Il repart aussi vite qu'il est venu au poste.

«Commissaire, commissaire! le... le... sapin...»

«Oui, oui, quoi! qu'est ce qu'il a le sapin?»

«Hé, bien... il est tellement haut qu'on ne voit plus son fêt!»

«J'ai pris le train!» le bougre emmerdé répondit : «mais moi aussi, j'ai pris le train. Il s'obstina et répéta : «ben moi monsieur j'ai pris le train!» Le richman lui répondit encore : «mais moi aussi j'ai pris le train!» Alors le fou lui sortit cela : «ben oui mais moi j'ai pris le train en pleine gueule!»

**Frédéric MARTIN**

# COMMENT POKER ??

**Vous êtes nombreux à nous écrire et à nous téléphoner pour savoir comment utiliser nos pokes, listings et patches. Cette fois-ci vous allez pouvoir vous éclater pendant les vacances avec cette explication détaillée.**

**Commençons avec un petit peu de vocabulaire, très pratique dans le domaine de la bidouille.**

**AMSTRAD**

## DISCOLOGY (utilisation des patches)

Vous connaissez tous cet utilitaire très pratique qui va vous permettre de poker sauvagement toutes vos disquettes de jeu. Pour cela il faut :

Discology, un jeu, un JOYSTICK hebdo (très important) et il faut bien entendu que la chaîne à rechercher soit faite pour le soft que vous possédez.

Une fois que vous êtes armé, allumez votre AMSTRAD et lancez Discology. Puis suivez les instructions :

- Choisir Editeur
- Dans le menu "MODES", choisir "Edition disque"
- Faire trois fois Return (édition des pistes ØØ à 41)
- Dans le menu "FONCTIONS" choisir l'option "Rechercher"
- Appuyez sur la touche "H"
- Tapez les valeurs hexadécimales à rechercher (à la suite)
- Appuyez sur Return Discology va chercher pour vous la chaîne hexadécimale sur la disquette de jeu et va s'arrêter quand il aura trouvé celle-ci.

Une fois la chaîne trouvée, faites :

- Valider le menu "Courant"
- Se déplacer avec le curseur et aller à l'endroit trouvé par Discology (lors de la rencontre, Discology vous indique sa position (le numéro du secteur et le numéro de la piste))
- Taper ensuite les valeurs de remplacement comme indiqué dans le journal
- Return
- Valider le menu "Ecrire"

Recommencer cette manipulation autant de fois que nécessaire. N'oubliez pas de déprotéger votre disquette en écriture avant de faire la recherche. Une fois toutes les manipulations faites, votre jeu aura des vies infinies etc. Il est fortement conseillé de faire les bidouilles sur une copie de sauvegarde du jeu pour éviter tout risque de dégradation.

**AMSTRAD**

## MULTIFACE 2 (utilisation des pokes)

Cette petite boîte noire plaquée au c... de votre AMSTRAD est en fait une petite merveille. En effet elle permet d'aller poker (entre autres) directement dans la mémoire de votre ordinateur à n'importe quel moment du jeu. Si vous vous abonnez à JOYSTICK Hebdo vous bénéficierez d'une réduction de 125 Frs sur ce petit bijou (cailloux genoux...).

Pour être le plus bô voici la procédure d'utilisation :

- Une fois le jeu chargé normalement, presser le bouton magique rouge marqué STOP
- Appuyer sur la touche "T"
- Appuyer sur la touche "H"
- Appuyer sur la barre d'espace
- Rentrer la première valeur du poke (l'adresse mémoire) ex : dans poke &53f0,&00 il s'agit de 53F0
- Puis rentrer (à la suite) la deuxième valeur du poke ex : ØØ pour le poke ci-dessus
- Return
- ESCape
- Presser la touche "R"

Le tour est joué !!! Note importante : les valeurs sont à taper sur les chiffres situés en haut du clavier. Ne pas toucher au pavé numérique. Recommencer la manoeuvre autant de fois qu'il y a de pokes.

### EDITEUR DE SECTEUR

Un éditeur de secteur est un utilitaire permettant de visualiser à l'écran le contenu d'une disquette et éventuellement de le modifier. Cet utilitaire sert, entre autres, à mettre des vies infinies à un jeu grâce à nos patches.

### PATCH

Un patch est une chaîne hexadécimale à rechercher et à remplacer (avec un éditeur de secteur) par une autre qui vous donnera des vies infinies ainsi que d'autres surprises.

### LISTING

Un listing est un programme permettant (en ce qui concerne la rubrique Jeux...Crack) de charger un jeu et de le démarrer avec vies infinies, énergie infinie, fuel infini selon les cas.

### POKE

Un poke est une instruction en basic permettant de changer la valeur d'un octet de la mémoire de l'ordinateur (Ou une valeur à rentrer avec une Multiface).



## MUTIL

Cet utilitaire permet, comme Discology sur Amstrad, de voir à l'écran le contenu d'une disquette et de le modifier. Voici la méthode pour utiliser les patches donnés dans JOYSTICK Hebdo :

- Charger Mutil
  - Enlever la disquette et la remplacer par la disquette de jeu ou mieux, par la copie de sauvegarde de la disquette de jeu
  - Si le logiciel vous demande le lecteur, appuyer sur Return
  - Cliquer sur "Search"
  - Entrer la chaîne hexadécimale à rechercher (elle se trouve dans le plus bô des hebdo)
  - Return
  - Une fois la chaîne trouvée, modifier les valeurs comme indiqué dans le journal
  - Cliquer "CONTINUE"
  - Return (le logiciel vous demande s'il doit sauvegarder les modifications que vous avez apporté. Return lui indique que oui)
  - Exit
- Cette manoeuvre est à exécuter autant de fois que nécessaire.

## SPECTRUM

### LISTINGS / POKES

Pour les listings, comme d'habitude, il suffit de les taper puis de les sauvegarder sur une k7 ou une disquette vierge et de faire RUN. Ensuite comme ses copains des autres standards, on suit les instructions données par le programme.

Les pokes se placent comme sur Amstrad c'est à dire dans le loader basic avant le RANDOMIZEUSR (CALL sur Amstrad). Il existe également une Multiface sur Spectrum qui vous permet d'utiliser nos pokes. La réduction de 125 Frs sur cette interface est aussi valable pour ce standard.



## POWER CARTRIDGE (utilisation des pokes)

Cette extension, comme la multiface 2 sur Amstrad, permet de modifier des valeurs à l'intérieur de la mémoire de l'ordinateur. Pour utiliser les pokes donnés dans le magazine, ouvrez les yeux et suivez nos explications :

- Charger un logiciel de jeu dont vous possédez le poke
- Appuyer sur le bouton magique situé sur la Power Cartridge
- Faire F7 pour baisser la flèche de choix (vous êtes maintenant sous basic)
- Taper le poke comme indiqué dans JOYSTICK Hebdo ex : POKE 2555,Ø
- Return- Reappuyer le bouton magique
- Aller avec F1 (en haut) et F7 (en bas) au menu "CONTINUE"
- Return

Vous avez maintenant un jeu avec des vies infinies !!!

## COMMENT PLACER UN POKE SANS MULTIFACE

Pour ceci il vous faut un jeu possédant un loader en basic (.BAS). Grâce au programme qui suit vous allez pouvoir lister le loader protégé du jeu et placer votre poke juste avant le "CALL" situé généralement à la fin du listing. Ceci est extrait de "Clefs pour Amstrad Tome 2" et publié avec l'aimable autorisation des éditions P.S.I. Lancez le programme. Celui-ci s'installe puis s'efface de la mémoire, tapez CALL &A400 et le chargement commence.

**NOTE IMPORTANTE:** ce programme est proposé en version 664 - 6128, les possesseurs de 464 doivent modifier la valeur: 66 de la ligne 235 en 83

```

10 REM LECTURE PROGRAMME BASIC OPTION P
20 REM SUR DISQUETTE OU CASSETTE
30 REM DANIEL MARTIN LIEGE 1985
40 REM
50 MEMORY &9FFF
60 CLS
70 INPUT "source Cassette ou Disque (C/D) ";s$
80 s$=UPPER$(s$)
90 IF s$="C" THEN UTAPE.IN : L=0 : GOTO 180
100 IF s$<>"D" THEN GOTO 60
110 UDISC
120 PRINT
130 INPUT "nom du fichier ";n$
140 L=LEN(n$)
150 FOR i=1 TO L
160 POKE &A430+i,ASC(MID$(n$,i,1))
170 NEXT i
180 FOR i=&A400 TO &A428
190 READ A$
200 POKE i,VAL("&" + A$)
210 NEXT i
220 POKE &A401,i
230 DATA 06,00,21,31,A4,11,00,A0,CD,77,BC,30,18,C5,21,70,01,CD
235 DATA 83,BC,C1,21,70,01,09,EB,21,66,AE,06,04,73,23,72,23,10
237 DATA FA,CD,7A,BC,C9
240 CLS
250 PRINT "Tapez CALL &A400"
260 NEW
    
```

*Remarque:* si le fichier cassette est trop long, vous éprouverez quelques problèmes de chargements malheureusement insolubles.

## PETIT GUIDE DES ERREURS POSSIBLES AVEC LES LISTINGS

### -Unexpected NEXT

Une instruction NEXT a été rencontrée par l'ordinateur sans l'instruction FOR préalable. La variable suivant NEXT ne correspond pas à celle de l'instruction FOR. Vérifiez bien par rapport au listing original.

### -Syntax Error

L'ordinateur ne comprend pas une instruction du programme...vérifiez bien par rapport au listing original.

### -DATA Exhausted

Une instruction READ a essayé de lire une ligne de DATA incomplète. Vérifiez votre nombre de data, leur valeur n'est pas en cause.

### -Type mismatch

La valeur d'un des DATA n'est pas valable. Vérifiez que vous n'avez pas confondu les 0 avec les Ø ou les l et les 1 par exemple. Si les DATAS sont en décimal, vérifiez que vous n'avez pas glissé une valeur hexadécimale dedans.



## BIDOUILLAGES

Notre bidouilleur sur Amiga (Pierre Boutavant) utilise un utilitaire : C-MONITOR.

Pour utiliser ses bidouilles, c'est très simple, il suffit de suivre les instructions données avec le truc, elles sont impeccables.

En ce qui concerne les listings, il suffit de les taper en Amiga Basic et de faire RUN après les avoir sauvegardés préalablement sur une disquette. Ceux-ci chargent automatiquement les jeux avec les vies infinies.



## LISTINGS

La méthode est encore une fois la même... Il suffit de taper les listings que JOYSTICK vous donne et de les sauvegarder sur disquette ou k7. Ensuite faites RUN et suivez les instructions du programme.



## LISTINGS

Quand Patrice Maubert et Patrick Funaro vous donnent leurs listings, il suffit de les taper (les listings héhéhé) et de les sauvegarder sur une disquette vierge.

Pour les utiliser, mettez la disquette de jeu dans le lecteur de disquette et faites RUN. Le jeu démarrera avec les vies infinies.



## DISCO-SCOPIE

Pour les heureux possesseurs de Disco-Scopie, voici la méthode à suivre pour patcher vos disquettes :

- Démarrer le soft en cliquant sur "SCOPIE.PRG"
- Une fois Disco-Scopie chargé aller dans le menu lecture
- Sélectionner l'option "Recherche disque"
- Cliquer sur "Chaîne hexa"
- Entrer la chaîne hexa
- Return
- Cliquer l'icône "Valider"
- L'ordinateur recherche la chaîne...
- Le message "chaîne trouvée" s'affiche avec l'adresse du début de la chaîne dans le buffer
- Cliquer l'icône "Editer"
- Vous passez dans une page d'édition
- Pointer la flèche sur l'icône "Insertion"
- Un nouvel icône apparaît
- Cliquer sur "Hexa"
- Déplacer le curseur jusqu'à l'adresse indiquer lors de la trouvaille
- Modifier les octets au clavier (ne jamais presser Return)
- Pour terminer la saisie appuyer sur CLR HOME
- La souris réapparaît
- Réouvrir le menu déroulant "Ecriture"
- Choisir l'option "Secteur" (un icône apparaît)
- Cliquer "Oui"

Voilà, maintenant votre disquette est patchée et vous pouvez éteindre votre bécane pour délirer avec les vies infinies de JOYSTICK Hebdo.

**NEWS :** La VERSION 1.7 de Disco-Scopie vient de sortir et comporte des améliorations surtout au niveau de la recherche. Un grand merci à Laurent KUTIL (Nôt'GRAND POKE) pour nous avoir expliqué tout cela pendant ses heures de travail. Chapô Esat wwwrrrrff.



## DISK DOCTOR

Dans le même genre que mutil, cet utilitaire assez répandu (comme le ventre de Danbiss) vous servira aussi à utiliser les patches du canard le plus bô. Pour vous en servir, suivez le guide...

- Charger DISK DOCTOR
- Mettre la disquette à éditer dans le lecteur de disquette
- Dans le menu "FILE", choisir l'option "OPEN DISK"
- Choisir le drive (le logiciel vous propose le A)
- Dans le menu "MOVE", choisir l'option "SEARCH"
- Entrer la chaîne hexadécimale à rechercher
- Return
- Une fois la chaîne trouvée, modifier les valeurs
- Aller dans le menu "SECTOR" et choisir l'option "WRITE SECTOR TO DISK"



## LISTINGS

Pour employer nos listings, la méthode est la même que pour les autres standards, il suffit de les taper et de les sauvegarder sur une disquette vierge. Faites ensuite RUN et suivez les instructions du programme.

Alors là!...les mecs si vous avez encore des questions après toutes ces explications vous n'avez plus qu'à vous suicider.

**Ou expliquez-nous vos problèmes dans nos bals :**  
**DANBISS ou DANBOSS**  
**sur 3615 JOYSTICK**  
**(Le serveur le plus bô)**



# EUX... CRACK

## Méthode d'utilisation des listings:

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

## Salut les touristes,

Alors les pokes les vacances se passent bien???

Ben pour nous c'est pas mal! Merci!

La température de l'eau est bonne?

Le Coca est bien frais??

Les nanas ont de jolis maillots de bain?

Et si on arrêta de dire des conneries!

Et si on pensait à nos listings, trucs, pokes, plans et compagnie....

J'espère que vous êtes en train de lécher le timbre qui va vous servir à nous envoyer votre paquet de trucs!

A chacun son tour, pas toujours aux mêmes de se défoncer (BOUTAVANT, MAUBERT, FUNARO).

Quand on est en vacances avec la grande forme, l'air du large, l'oeil vif et la tête remplie d'idées géniales, c'est le moment ou jamais de nous écrire des listings d'enfer!

SSIIINNOONNNN l'année prochaine pas de vacances!

Faut quand même les mériter les vacances...n'est-ce pas...hein..ouais???

# 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, BIDOUILLÉS,  
**inédits**, pour des Jeux ou des  
Softs, quel que soit votre ordi-  
nateur, 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

## JAMIGA

### ELIMINATOR

REM Vies infinies pour ELIMINATOR

B=0: DIM D%(256): A\$="": I=0

WHILE A\$<>"JOY": READ A\$: D%(I)=VAL("&h"+A\$): B=B+D%(I): I=I+1: WEND

IF B<>1137107& THEN PRINT "ERREUR DE DATAS": END

D%(77)=&H6000

ADD=VARPTR(D%(0)): CALL ADD

PRINT "INSEREZ LA DISQUETTE ET FAITE UN RESET"

DATA 48E7,FFFE,41FA,18,43F9,7,C000,303C,D4,12D8,51C8,FFFC,4EF9,7

DATA C000,2C79,0,4,41FA,20,2D48,2E,41EE,22,7016,4281,D258,51C8

DATA FFFC,4641,3D41,52,4CDF,7FFF,4E75,48E7,82,2C79,0,4,42AE,2E

DATA 41FA,12,216E,FE3A,2,2D48,FE3A,4CDF,4100,4E75,4EB9,544F,4E49,CA9

DATA 0,400,2C,6618,2D7A,FFF0,FE3A,33FC,4EF9,1,43BE,23FC,7,C074

DATA 1,43C0,4E75,C92,41F9,0,664E,33FC,6004,0,413A,33FC,4E71,0

DATA 4166,23FC,23FC,5,0,4A4E,23FC,0,2,0,4A52,23FC,212E,4E71

DATA 0,4A56,33FC,6006,0,434E,33FC,6002,0,4C18,33FC,6000,0,4772

DATA 33FC,600C,0,3DD2,33FC,83F0,DF,F096,4ED2,JOY,74,79,89

**Un JACK'S POKE de 6050frs  
OUI...! Vous avez bien lu!!!**

Patrice MAUBERT (2100F.), Patrick FUNARO  
(1400F.), LUCASSE (1000F.), Olivier B. (800F.),  
Anthony CERVASIO (300F.), David GIL (250F.),  
The EradiKa0R, Daniel HEITZ, Mathieu BASONE,  
Denis BLANQUET (50F. à chacun)

**A mercredi prochain**



**DANBOSS & DANBISS**

**AMSTRAD****MASK**

```

10 REM Vies infinies pour MASK DK
15 GOSUB 100
20 PRINT "Inserez le disc non protégé à l'écriture"
30 CALL &BB18
40 INPUT "Normal (o/n)";A$
50 IF A$<>"O" THEN 70
60 POKE &800C,&3D
70 CALL &8000
80 POKE &8011,&3F
90 CALL &8000:ùCPM:END
100 FOR I=&8000 TO &8013
110 READ A:POKE I,A:NEXT I
120 RETURN
130 DATA 33,0,64,17,0,18,14,17,223
140 DATA 17,128,62,167,50,103,64,201
150 DATA 60,192,7,74,79,89

```

**AMSTRAD****NAVY MOVES p1**

```

10 REM Vies infinies pour NAVY MOVES part 1
15 REM version Casette de Patrick FUNARO
20 MODE 1:CALL &BD37
30 FOR I=&BF00 TO &BE53
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT I
60 IF B<>7002 THEN PRINT "ERREUR DE DATAS":END
70 POKE &BF11,0:MEMORY &9FFF:MODE 1
80 LOAD"IC",&A000:POKE &A059,&C3
90 POKE &A05A,&E:POKE &A05B,&BF
100 MODE 0:CALL &BF00
110 DATA 33,0,160,17,232,3,1,245,1
120 DATA 237,176,195,232,3,229,245,62
130 DATA 61,50,228,121,33,43,158,54
140 DATA 0,35,54,0,35,54,0,62
150 DATA 0,183,40,5,62,195,50,190
160 DATA 156,62,48,50,105,140,33,10
170 DATA 130,54,0,35,54,0,35,54
180 DATA 0,62,30,50,97,127,62,18
190 DATA 50,133,149,33,0,0,34,10
200 DATA 115,241,225,221,33,128,166,195
210 DATA 69,4,0,74,79,89

```

**AMSTRAD****I.S.S.**

```

10 REM Vies infinies pour ISS de Patrick FUNARO
20 B=0:MEMORY &3FFF
30 FOR I=&BE00 TO &BE32
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT I
60 IF B<>5139 THEN PRINT "ERREUR DATAS":END
70 LOAD "":CALL &BE21
80 DATA 33,250,172,54,195,35,54,14,35
90 DATA 54,190,195,0,172,196,20,172
100 DATA 33,25,190,34,47,39,251,201
110 DATA 62,126,50,84,7,195,128,159
120 DATA 33,127,65,54,143,33,204,65
130 DATA 54,179,33,44,66,54,249,195
140 DATA 5,64,74,79,89

```

**AMSTRAD****NAVY MOVES p2**

```

10 REM Vies infinies pour NAVY MOVES part 2
15 REM version Casette de Patrick FUNARO
20 MODE 1:MEMORY 29999
30 FOR I=&BF00 TO &BF3B
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT I
60 IF B<>4936 THEN PRINT "ERREUR DE DATAS":END
70 LOAD"IC",&A000:POKE &A059,&C3
80 POKE &A05A,&E:POKE &A05B,&BF
90 MODE 0:CALL &BF00
100 DATA 33,0,160,17,88,2,1,245,1
110 DATA 237,176,195,88,2,229,245,33
120 DATA 251,137,54,0,35,54,0,35
130 DATA 54,0,175,50,232,121,33,11
140 DATA 130,54,0,35,54,0,33,103
150 DATA 130,54,0,35,54,0,241,225
160 DATA 221,33,0,162,195,181,2,0
170 DATA 0,0,0,74,79,89

```

**AMSTRAD****STRIP POKER 2+**

```

10 REM Regles changées sur STRIP POKER 2+ version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MODE 1:FOR N=&9000 TO &903B:READ A$:A=VAL("&*"+A$)
40 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
50 IF SUM<>4690 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
60 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
70 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
80 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
90 IF C=1 THEN POKE &9004,1
100 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
110 CALL &BB06:CLS:CALL &9000:RUN"DISC"
120 DATA CD,2C,90,3E,00,A7,20,05,21,0E,2B,18,03,21,33,2A
130 DATA 22,96,80,3E,4E,32,39,90,CD,2C,90,3E,66,32,39,90
140 DATA 11,00,00,21,00,80,0E,C1,DF,39,90,C9,21,00,80,1E
150 DATA 00,16,03,0E,69,DF,39,90,C9,66,C6,07,00,00,00,00

```

**AMSTRAD****URIDIUM**

```

10 REM Vies infinies de Patrick FUNARO
20 REM pour URIDIUM version Casette
30 MODE 1:MEMORY &3FFF:LOAD"!!loader"
40 POKE &414E,0:POKE &414F,&BF
50 FOR JH=&BF00 TO &BF06
60 READ DD:POKE JH,DD:NEXT JH
70 BORDER 0:INK 0,0:INK 1,20
80 INK 2,26:INK 3,24:CALL &4000
90 DATA 175,50,194,94,195,0,64,74,79,89

```

**AMSTRAD****SPITTING IMAGE**

```

10 REM Vies infinies et invulnérabilité de Patrick FUNARO
20 REM Pour SPITTING IMAGE Cassette
30 MODE 1:B=0
40 FOR I=&BF00 TO &BF1B
50 READ A:POKE I,A
60 B=B+A:NEXT I
70 IF B<>2111 THEN PRINT "ERREUR DATAS":END
80 POKE &BF01,&B6:POKE &BF06,&A7:POKE &BF0B,&C9
90 CALL &BD37:MEMORY &81DA:LOAD "I",&81DB
100 POKE &820C,0:POKE &820D,&BF:CALL &81DB
110 DATA 62,53,50,243,54,62,221,50,9,52,62,33,50
120 DATA 10,52,62,221,50,29,52,62,33,50,30,52
130 DATA 195,192,20,74,79,89

```

**SPECTRUM****BUTCHER HILL**

```

10 REM Invulnérabilité, vies infinies
20 REM et armes infinies
30 REM pour BUTCHER HILL
40 FOR J = 0 TO 49 : READ H
50 POKE J + 64000,H-5 : NEXT J
60 INK 0 : PAPER 1 : BORDER 1 : CLS
70 LOAD "CODE : RANDOMIZE USR 64000"
80 DATA 67,260,60,226,38,5,69,22,5,32
90 DATA 210,91,10,67,260,226,38,141
100 DATA 115,22,13,121,60,210,91,10
110 DATA 38,141,115,22,5,96,6,13,121
120 DATA 242,181,180,55,89,112,55,225
130 DATA 112,55,237,112,200,209,97,74,79,89

```

**TERRORPODS**

```

10 REM Vies infinies et invulnérabilité au missiles
20 REM pour TERRORPODS de LUCASSE
30 FOR J=52992 TO 53033:READ H:POKE J,H:NEXT J
40 FOR J=272 TO 285:READ H:POKE J,H:NEXT J
50 INPUT "METTRE LA CASSETTE ET PRESSEZ RETURN":OK$
60 POKE 53280,PEEK(162):POKE 816,16:POKE 817,1
70 POKE 2050,0:LOAD
80 DATA 37,170,249,174,37,146,155,9,174,24,146,156,9
90 DATA 174,212,146,157,9,101,174,170,146,26,30,174
100 DATA 5,146,221,25,146,259,25,146,90,26,146,246,30
110 DATA 243,37,213,101,37,170,249,174,178,146,108,8
120 DATA 81,8,212,79,73,88,0,1,2,3,4,5,6,7,8,74,79,89

```

**AMSTRAD****WEC LE MANS**

```

10 REM Temps infini pour WEC LE MANS K7
15 REM Version Cassette de Patrick FUNARO
20 MEMORY &5000:B=0
30 FOR I=&BE00 TO &BE31
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT I
60 IF B<>5342 THEN PRINT "ERREUR DATAS":END
70 LOAD "wec"
80 CALL &BE00
90 DATA 33,22,189,54,195,35,54,14,35
100 DATA 54,190,195,197,153,33,23,190
110 DATA 34,78,166,195,8,166,221,33
120 DATA 184,168,17,171,0,205,71,168
130 DATA 33,42,190,34,97,169,195,226
140 DATA 168,62,0,50,69,19,195,114,128
150 DATA 74,79,89

```

**3615 JOYSTICK**

**Plus de 1000 Nouveaux trucs à consulter et à télécharger.**

**AMSTRAD****PRO BMX SIMULATOR**

```

10 REM Temps infini sur PRO BMX SIMULATOR version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&9000 TO &903F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>5503 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT "1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT "2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT "VOTRE CHOIX (1-2) ";C
100 IF C=1 THEN POKE &9004,&3C
110 PRINT:PRINT "INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &9000:RUN "DISK"
130 DATA CD,24,90,3E,00,32,0D,81,32,35,83,3E,4E,32,3D,90
140 DATA CD,24,90,3E,66,32,3D,90,21,00,80,11,00,00,0E,C1
150 DATA DF,3D,90,C9,21,00,80,16,12,CD,35,90,21,00,82,16
160 DATA 18,CD,35,90,C9,1E,00,0E,16,DF,3D,90,C9,66,C6,07

```

**SPECTRUM****BIONIC COMMANDO**

```

10 REM Vies infinies pour BIONIC COMMANDO
20 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 7 : CLS
30 CLEAR 28663 : POKE 23658,8
40 LOAD "SCREENS" : LOAD "CODE"
50 POKE 34274,0 : CLS
60 RANDOMIZE USR 50896

```



## SPECTRUM PACMANIA

```

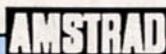
10 REM Choix des vies pour PACMANIA de Olivier B.
20 INPUT "Combien de vies (1-255 0 Vies infinies)";A
30 IF A<0 OR A>255 THEN GOTO 20
40 RESTORE (80+(10 AND A=0))
50 LOAD "L"CODE 24300:POKE 24351,119:POKE 24352,95
60 FOR I=0 TO 8:READ B:POKE 24439+I,B:NEXT I
70 RANDOMIZE USR 24300
80 DATA 205,71,95,62,A,50,198,134,201
90 DATA 205,71,95,175,50,69,137,0,201
    
```



## AFTERBURNER

```

10 REM Vies infinies pour AFTERBURNER
20 FOR I=262470 TO 262643
30 READ A:A=VAL("&h"+A$)
40 POKEW I,A:B=B+A
50 NEXT I
60 IF B<>432748 THEN PRINT "ERREUR DE DATAS":END
70 PRINT "INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET FAITE UN RESET"
80 ADD=262544:CALL ADD
90 DATA 297C,4,152,1FA,4EEC,C,33FC,100
100 DATA 7,F7B2,4EF9,7,F484,2C79,0,4
110 DATA 207C,FE,88C0,247C,4,1DC,43F9,4
120 DATA 0,47F9,0,100,303C,145,12D8,16DA
130 DATA 51C8,FFFA,4EF9,4,1A,2C79,0,4
140 DATA 426E,2E,2D7C,4,1B0,226,4EAE,FD9C
150 DATA 2D40,22A,4EF9,4,1AA,4,1B8,0
160 DATA 0,4AFC,4,1B8,4,1D2,121,F6
170 DATA 4,1D2,0,0,4,160,2863,2941
180 DATA 2E47,7269,666F,23FC,4E71,4E71,1,420
190 DATA 879,1,BF,E001,4E79,0,1000,74,79,89
    
```



## S.D.I.

```

10 REM Vies infinies pour SDI K7 de FUNARO
20 B=0:MEMORY &5000
30 FOR I=&BE00 TO &BE34
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT I
60 IF B<>5806 THEN PRINT "ERREUR DE DATAS":END
70 LOAD "sdi"
80 CALL &BE00
90 DATA 33,22,189,54,195,35,54,14,35
100 DATA 54,190,195,234,153,33,23,190
110 DATA 34,79,166,195,8,166,221,33
120 DATA 185,168,17,171,0,205,72,168
130 DATA 33,42,190,34,98,169,195,227
140 DATA 168,62,167,50,73,58,50,146
150 DATA 58,195,144,56,74,79,89
    
```



## RENEGADE III

```

10 REM Vies infinies pour RENEGADE III de LUCASSE
20 PRINT CHR$(147)
30 FOR I=352 TO 413
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT I
60 IF B<>6182 THEN PRINT "ERREUR DE DATAS":END
70 SYS 352
80 DATA 32,86,245,169,112,141,240,3,169
90 DATA 1,141,245,3,76,167,2,169
100 DATA 76,141,84,3,169,130,141,85
110 DATA 3,169,1,141,86,3,76,0
120 DATA 8,169,146,141,87,1,169,1
130 DATA 141,88,1,172,32,208,76,89
140 DATA 3,169,173,141,215,198,141,26
150 DATA 198,76,0,4,0,74,79,89
    
```

## SPECTRUM

## DRAGONNINJA

```

10 Vies infinies pour DRAGONNIJA de Olivier B.
20 FOR I=65060 TO 65082:READ C
30 A=C-10:POKE I,A:NEXT I
40 CLEAR 25000: BORDER 0:LOAD "CODE 65000"
50 POKE 65041,36:POKE 65042,254
60 RANDOMIZE USR 65000
70 DATA 72,10,60,26,162,72,10,60,205,185
80 DATA 72,10,60,52,173,72,17,60,14,216,205,10,138
90 DATA 74,79,89
    
```



## XYBOTS

```

10 REM Energie et credits infinis sur XYBOTS version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo 89 par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&9000 TO &9050:READ A:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>6233 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT "INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
80 CALL &BB06:CLS:CALL &9000
90 DATA 21,22,90,11,20,03,01,84,00,ED,B0,21,00,01,11,00
100 DATA 00,0E,41,DF,1F,90,21,20,03,22,05,01,C3,00,01,66
110 DATA C6,07,AF,32,1F,72,32,27,86,32,A0,89,32,D1,8A,32
120 DATA D2,8A,32,D3,8A,21,41,03,11,55,87,01,0E,00,ED,B0
130 DATA C3,B0,04,4A,4F,59,53,54,49,43,4B,20,48,45,42,44
140 DATA 4F,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
    
```

**DOOPS!!!**

Deux versions du jeu 'THE DEEP' sont sorties sur le marché, qui diffèrent à quelques octets près. Si le listing AMSTRAD Disk paru dans le numero 30 page 25 ne fonctionne pas sur votre version, remplacez les lignes suivantes :

```

520 DATA FF,02,09,48,8C,B2,ED,12,4A,D5,B6,2A,00,40,25,01,F9
530 DATA CF,08,8D,54,B1,E8,03,58,78,58,78,25,00,63,97,29,42
540 DATA 43,B3,43,A3,A2,03,B2,03,04,01,00,00,00,00,00,00,3E
    
```

## SPECTRUM

### ROAD BLASTER

```
10 REM Fuel et vies infinies pour ROADBLASTER de Olivier B.
20 CLEAR 29000:FOR I=32768 TO 32881
30 READ B:A=B-10:POKE I,A:NEXT I
40 LOAD "CODE
50 RANDOMIZE USR 32766
60 DATA 43,97,234,231,43,93,138,231,88,16,27,10
70 DATA 127,77,247,186,44,44,138,43,100,138,24,13
80 DATA 247,186,205,10,127,43,19,138,63,43,10,10
90 DATA 42,235,43,259,242,27,177,261,11,10,14,247
100 DATA 186,43,68,138,44,205,264,205,180,264,215,35
110 DATA 264,43,103,138,27,139,265,11,30,10,247,186
120 DATA 72,205,60,175,264,43,139,265,44,176,264,211
130 DATA 33,35,24,67,46,27,205,39,138,185,60,184
140 DATA 225,60,260,199,60,184,225,60,38,235,60,102
150 DATA 235,205,205,106,188,82,82,74,79,89
```

## 3615 JOYSTICK

La liste  
de tous  
les TRUCS  
parus dans

JOYSTICK  
Hebdo

## AMSTRAD

### OFF SHORE WARRIOR

```
10 REM CHOIX DU LEVEL ET MISSILES INFINIS sur Off shore warrior version Disk
20 REM (C) JOYSTICK HEBDO Par Patrice Maubert
30 MEMORY &9FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A03A:READ AS:A=VAL("&"+AS)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>5001 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"CHANGEMENT DE LEVEL AUTOMATIQUE"
80 INPUT"QUELLE QUE SOIT LA POSITION D'ARRIVEE (O/N) ";AS
90 IF UPPER$(AS)="N" THEN POKE &A008,&D2:POKE &A00D,&BA:POKE &A012,&A6
100 INPUT"MISSILES INFINIS (O/N) ";AS
110 IF UPPER$(AS)="N" THEN POKE &A017,&35
120 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS PRESSEZ UNE TOUCHE"
130 CALL &BB06:CALL &A000:MODE 1
140 PRINT"TRANSFORMATIONS EFFECTUEES !!!":NEW
150 DATA 16,1A,0E,45,CD,23,A0,3E,00,32,98,80,3E
160 DATA 00,32,99,80,3E,00,32,9A,80,3E,00,32,42
170 DATA 81,16,1A,0E,45,CD,2F,A0,C9,1E,00,21,00
180 DATA 80,DF,2C,A0,C9,66,C6,07,1E,00,21,00,80
190 DATA DF,38,A0,C9,4E,C6,07,00,00,00,00,00,00
```



## TECHNOCOP

```
10 REM Vies et Temps infinies de LUCASSE
20 POKE $38C9,$A9:POKE $0EE1,$AD:POKE $1932,$AD
30 PRINT CHR$(147):PRINT CHR$(153):POKE 53280,0
40 POKE 53281,0
50 READ C:A=C-10:IF A=999 THEN 70
60 POKE 352+ADD,A:ADD=ADD+1:B=B+A:GOTO 50
70 IF B<>7690 THEN PRINT "ERREUR DATAS":END
80 POKE 198,0:POKE 816,96:POKE 817,1:LOAD
90 DATA 42,175,254,179,122,151,255,18,179,11,151,256,18,86
100 DATA 26,18,179,143,151,173,28,179,11,151,174,28,151,185
110 DATA 28,179,151,151,184,28,86,10,26,179,183,151,131,54
120 DATA 86,158,77,179,175,151,248,36,179,179,151,211,66,179
130 DATA 183,151,235,24,151,60,35,86,42,18,265,999,74,79,89
```

**AMSTRAD****HIGH EPIDEMY**

```

10 REM Vies infinies sur HIGH EPIDEMY version Disk
20 REM (C) JOYSTICK HEBDO Par Patrice Maubert
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&9000 TO &902F:READ A$:A=VAL('&'+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4320 THEN PRINT'ERREUR DANS LES DATAS':END
70 PRINT'1 - ENLEVER LA BIDOUILLE'
80 PRINT'2 - METTRE LA BIDOUILLE'
90 PRINT:INPUT'VOTRE CHOIX (1-2) ';C
100 IF C=1 THEN POKE &901C,&FF
110 PRINT:PRINT'INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE'
120 PRINT'PUIS UNE TOUCHE...':CALL &BB06:CLS:CALL &9000
130 RUN'FIL'
140 DATA 16,10,CD,10,90,16,18,CD,10,90,16,20,CD,10,90,C9
150 DATA 1E,00,D5,0E,42,21,00,80,DF,2A,90,3E,00,32,64,80
160 DATA D1,0E,42,21,00,80,DF,2D,90,C9,66,C6,07,4E,C6,07

```

**DUGGER**

```

REM Vies infinies pour DUGGER
REM Par Gabriel ZERBIB
For I=1 TO 13
Read B
A%=Gemdos(&h48,L:&h200)
Next I
Void Bios (4,0,L:A%,1,&h248,0)
Spoke A%&hC2,0
Void Bios (4,1,L:A%,1,&h248,0)
Void Bios (4,0,L:A%,1,&h266,0)
Spoke A%+6,0
Void Bios (4,1,L:A%,1,&h266,0)
DATA 74,79,89,83,84,73,76,75,72,69,66,68,79

```

**AMSTRAD****SKWEEK**

```

10 REM Vies infinies sur SKWEEK version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&9000 TO &9023:READ A$:A=VAL('&'+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3738 THEN PRINT'ERREUR DANS LES DATAS':END
70 PRINT'1 - ENLEVER LA BIDOUILLE'
80 PRINT'2 - METTRE LA BIDOUILLE'
90 PRINT:INPUT'VOTRE CHOIX (1-2) ';C
100 IF C=1 THEN POKE &9004,6
110 PRINT:PRINT'INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE'
120 PRINT'PUIS PRESSEZ UNE TOUCHE...'
130 CALL &BB06:CALL &9000:RUN'SKWEEK'
140 DATA CD,14,90,3E,FF,32,C5,80,32,D3,80,3E,4E,32,21,90
150 DATA CD,14,90,C9,21,00,80,16,15,0E,C3,1E,00,DF,21,90
160 DATA C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

**TARGHAN**

```

Rem Energie infinie pour TARGHAN
Rem Par Gabriel ZERBIB
Print 'Inserez TARGHAN dans A:'
Print 'puis pressez une touche...'
I%=Inp(2)
A%=Gemdos(&h48,L:&H191D)
Bload 'P.VAR',A%
Spoke A%&hFE&hFF
Bsave 'P.VAR',A%,&h191D
Void Gemdos(&h49,L:A%)
FOR X=1 TO 10
READ A
POKE XBIOS(2)+X,A
NEXT X
DATA 74,79,89,83,84,73,67,75,72,69,66,68,79

```

**DOUBLE DETENTE / RED HEAT**

```

Rem Energie infinie pour READ HEAT
Rem DOUBLE DETENTE
Rem par Gabriel ZERBIB
Print 'Inserez READ HEAT dans A:'
Print 'Puis pressez une touche...'
For B=1 To 13
Read C
I%=Inp(2)
Next B
A%=String$(&h110,&hFF)+String$(&hF0,&hA)
A%=Varptr(A$)
Void Bios (4,1,L:A%,Dpeek(Bios(7,0))+10,0)
DATA 74,79,89,83,84,73,67,75,72,69,66,68,79

```

**AMIGA****OUT RUN**

```

REM Temps infini pour OUTRUN
B=0:DIM J%(256):A$="":I=0:DEF FN U(UCASE$(A$)="N")
WHILE A$<>'JOY'
READ A$
J%(I)=VAL('&h'+A$)
B=B+J%(I)
I=I+1
WEND
IF B<>835488& THEN PRINT 'ERREUR DE DATAS':END
ADD=VARPTR(J%(0)):CALL ADD
DATA 48E7,FFFE,41FA,18,43F9,7,FE00,45FA,AA,12DB,B5C8,66FA,4EF9,7
DATA FE00,2C79,0,4,41FA,20,2D48,2E,41EE,22,7016,4281,D258,51C8
DATA FFFC,4641,3D41,52,4CDF,7FFF,4E75,48E7,82,2C79,0,4,42AE,2E
DATA 41FA,12,216E,FE3A,2,2D48,FE3A,4CDF,4100,4E75,4EB9,544F,4E49,C94
DATA 444F,5300,6624,2D7A,FFF2,FE3A,48E7,8080,41FA,1A,2008,6AC,0,400
DATA 4,91AC,4,2948,64,4CDF,101,4E75,33FC,6002,0,5CBE,33FC,6006
DATA 0,10AE,33FC,6006,0,3288,4E79,0,400,JOY,74,79,89

```

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**

**SUPERTRUX**

Pour avoir des vies infinies, rechercher les octets : 3A CA 8D A7 C0 et remplacez-les par 3A CA 8D A7 C9. Et voilà le tout était à faire avec un éditeur de secteur.... Vous le saviez? Ben c'est très bien!  
(Patrice MAUBERT)

**PRO SKI SIMULATOR**

Pour avoir du temps infini, rechercher les octets 7E 80 FE 0A 38 et remplacez-les par 7E 00 FE 0A 38.  
(Patrice MAUBERT)

**STARWARS**

Pour avoir un bouclier infini : POKE &44C1,0  
(Patrice MAUBERT)

**PRO BMX SIMULATOR**

Pour avoir du temps infini en normal, rechercher les octets 3A B8 5C 3C B9 et remplacez-les par 3A B8 5C 00 B9  
Temps infini expert, rechercher les octets 3A B7 5C 3C B9 et remplacez-les par 3A B7 5C 00 B9  
(Patrice MAUBERT)

**BAD CAT**

Temps infini : remplacer C8 2B 22 FD 21 par C8 00 22 FD 21  
(Patrice MAUBERT)

**URIDIUM**

Pour avoir des vies infinies : POKE &5EC2,0  
Pour neutraliser les missiles : POKE &61AF,0  
(Patrice MAUBERT)

**PSYCHO SOLDIERS**

Pour avoir des vies infinies, rechercher les octets 3A 0E C6 3D 32 et remplacez-les par 3A 0E C6 00 32  
(Patrice MAUBERT)

**DEATH WISH III**

Pour avoir des armes infinies : POKE &218E,&A7  
POKE &2437,&A7  
(Patrice MAUBERT)

**SUPERTRUX**

Pour avoir du temps infini : POKE &8D5A,&C9  
(Patrice MAUBERT)

**DEATH WISH III**

Pour avoir des armes infinies, rechercher les octets 21 42 2A 19 35 (2 fois) et remplacez-les par 21 42 2A 19 A7  
(Patrice MAUBERT)

**BAD CAT**

Pour avoir du temps infini : POKE &291B,0  
(Patrice MAUBERT)

**PSYCHO SOLDIERS**

Pour avoir des vies infinies : POKE &7468,0  
(Patrice MAUBERT)

**URIDIUM**

Pour avoir des vies infinies, rechercher les octets 21 33 14 35 7E et remplacez-les par 21 33 14 00 7E  
Pour neutraliser les missiles, rechercher les octets 28 3D 32 76 22 et remplacez-les par 28 00 32 76 22  
(Patrice MAUBERT)

**STARWARS**

Pour avoir un bouclier infini, allez en piste 9, secteur 03 à l'adresse &03C1, remplacer le 3D par 00 ou vous pouvez aussi rechercher les octets 3A F7 B6 3D 32 et remplacez-les par 3A F7 B6 00 32  
(Patrice MAUBERT)

**ATARI**

**PUFFY'S SAGA**

Si vous mettez le jeu en pause lorsque votre niveau de santé atteint zéro et que vous appuyez de F1 à F7 on vous accordera 4 clefs, 4 diamants, 2000 points de santé et vous serez transporté vers un tableau ultérieur. De plus si en jouant vous disposez de diamants magiques, vous pouvez enfoncer les touches F6 et F7 pour visualiser une carte du présent tableau.

**THE PRESIDENT IS MISSING**

Lorsque vous essayez de déchiffrer les 5 transmissions codées, la meilleure façon d'y parvenir est de les enregistrer sur une cassette vierge et si vous pouvez, ralentissez la vitesse de déroulement de la cassette. Ceci vous permettra de savoir quels sont les points, tirets etc... De plus en utilisant un égaliseur, vous pourrez réduire les bruits de fond.

**S.D.I**

Une fois dans les HIGHSCORERS, il suffit de taper ALERIC et vous pourrez changer de tableau en appuyant sur 'F'.

**CRAZY CARS II**

La conduite à très grande vitesse se termine souvent par un crash de votre F40, ceci vous faisant aussi perdre un temps précieux. Pour éviter ceci, accélérez jusqu'à 204 mp/h puis appuyez sur F10 et mettez le jeu en pause, appuyez sur Fire constamment, vous pouvez maintenant en bougeant de gauche à droite traverser les voitures de police sans problème.

**SHACKLED**

Suivez ces instructions dès le premier tableau : Prenez la clé puis descendez jusqu'à un passage secret qui se trouve dessous la clé, bien que votre personnage ne sera pas visible, il peut toujours se déplacer, alors, descendez aussi loin que possible puis allez à droite aussi loin que possible. remon- tez et vous accéderez à une

petite chambre. La porte étant verrouillée, utiliser la clé et monter jusqu'à la prochaine petite chambre. Vous trouverez une petite porte, franchissez la et voilà la fin de SHACKLED !!

**CHICAGO'S 30**

Pour avoir des vies infinies, prenez votre super éditeur de secteur et recherchez dans le fichier 'CHICAGO1.PRG' les octets 5379 0000 7E78 6612 et les remplacer par : 6018 0000 7E78 6612.  
(The EradiKatoR).

**SPECTRUM**

**METROCROSS**

Pour avoir le temps infini: POKE 42355,207

Pour avoir l'invulnérabilité: POKE 47478,201  
POKE 47499,0  
POKE 42546,212  
POKE 42547,253

Pour accéder au tableau que vous désirez (Nb):  
POKE 64980,33  
POKE 64981,62  
POKE 64982,170  
POKE 64983,54  
POKE 64985,33  
POKE 64986,82  
POKE 64987,170  
POKE 64988,54  
POKE 64990,195  
POKE 64991,169  
POKE 64992,175  
POKE 64989,Nb  
POKE 64984,Nb

**OPERATION WOLF**

Pour avoir les grenades: POKE 40756,183

**DOUBLE DRAGON**

Pour avoir les crédits infinis: POKE 37050,255

**MICKEY MOUSE**

Pour avoir de l'eau à l'infini: POKE 52428,1

**MASK III**

Pour avoir les vies infinies: POKE 46045,58  
POKE 47778,179  
POKE 49872,208  
POKE 45589,201

## SPECTRUM

### FUTURE KNIGHT

Pour avoir l'énergie infinie:  
POKE 31683,0

### PLATOON

Pour des grenades infinies:  
POKE 31138,0  
POKE 31268,0  
Pour avoir du moral:  
POKE 31270,0

### CAULDRON II

Pour avoir les vies infinies:  
POKE 52133,0

### GUERRILA WAR

Pour avoir les vies infinies:  
POKE 40872,0  
Plus d'ennemis:  
POKE 40810,0

## COMMODORE

### EMPIRE STRIKES BACK

Si vous maintenez enfoncés la barre d'espace, B, N, M, K et L vous aurez de l'énergie infinie.

### IKARI WARRIORS

Pour avoir les vies infinies:  
POKE 50291,165  
SYS 3968  
Une fois l'avion écrasé, faire un reset et retapez:  
SYS 3968

### CHICAGO'S 30

Pour avoir les vies infinies:  
POKE 8821,234  
POKE 8822,234  
POKE 8823,234  
Pour avoir l'invulnérabilité:  
POKE 8742,234  
POKE 8743,234

### BANGKOK KNIGHT

Pour avoir une super petite musique:  
POKE 54296,15  
SYS 38529  
Ou alors:  
POKE 54296,31  
SYS 36294

## MASK II

Pour avoir l'invulnérabilité:  
POKE 42849,0  
POKE 42831,0  
POKE 44914,0

### MANIAX

Pour avoir les vies infinies:  
POKE 18863,255  
Le tableau de départ (1-10):  
POKE 18842,Nb  
SYS 18432

### CHUKKIE EGG II

Pour avoir les vies infinies:  
POKE 24577,1:SYS 18698

### ATV SIMULATOR

Pour avoir le temps infini:  
POKE 5711,96:SYS 4096

### NETHERWORLD

Pour s'échapper du tableau standard, appuyer sur 2, 4 et 'E' en même temps.

### INTERNATIONAL BASKETBALL

Pour ne plus avoir de problème, essayez, c'est une surprise !  
POKE 1011,248  
POKE 1012,252  
RUN..... Puis Reset  
POKE 38170,0  
SYS 32384

## AMIGA

### ZYNAPS

Chargez Amiga Monitor et le fichier zynaps en \$40000. A l'adresse \$421FA, tapez BRA.S \$42206(Vies), à l'adresse \$405B2, tapez MOVE.B # \$XX,(A0)+, où XX est compris entre \$FF et \$0E (level 1 à 16). Resauver le fichier par J40000 A008 Zynaps. (David GIL)

### VIRUS

Chargez le jeu et faire un RESET dès le début du jeu. Chargez Amiga Monitor taper NOP à l'adresse \$659FA et SUB.W#\$0000,\$CA02 à l'adresse \$66D0C. Ca c'était pour les vies. Taper NOP à l'adresse 66916 pour les missiles. Et faire repartir par G63EC8. (David GIL)

## CYBERNOID

Chargez Amiga Monitor et le BOOTBLOCK en \$70000 soit <70000 00 00 04. A l'adresse \$700D0, tapez BRA.S \$700ED, à l'adresse \$700C0, tapez:

MOVE.W # \$600C,\$72D0 (vies)  
" " \$6004,\$C540 (Bombes)  
" " \$C6F8 (Mines)  
" " \$C776 (Shields)  
" " \$C7A0 (Bouces)  
" " \$C5CE (Seekers)

JMP (A4)

Puis faire le checksum du BOOTBLOCK avec l'instruction #70000 et resauver le BOOTBLOCK sur le disk de CYBERNOID par >70000 00 00 04 (David GIL)

### LES PORTES DU TEMPS

**Au départ, taper:** Prendre lunette, E, prends carte, mets lunette, regarde carte, E, jette carte, prends shoker, tape 27182, N, Chauffe glace, S, O, O, descends, entre porte 1 (préhistoire), 2 (Ecosse), 3 (Incas), 4 (Japon).

**Au japon:** E, E, monte dans arbre, paralyse ninja, fouille ninja Vous voila en possession de shuriken, griffes, makabishis et d'un parchemin. Le but est de parvenir à Edo, mais il faudra un laisser-passer. (Daniel HEITZ)

### HYBRIS

Au moment de choisir le nom du commandeur, appuyer sur space. Et alors ? Me diriez-vous! Eh bien on accède à quelques options pour le moins relativement sympathiques:

Il faut choisir pour:

Number of space ship: 9  
Enemy bullet speed: Le plus bas %  
Time between bullets: Le plus haut  
Time between expansions: Le plus bas  
Expansion time: Le plus haut  
(Mathieu BASONE)

### IKARI WARRIOR

Chargez Amiga Monitor et inserez la disquette originale et ne pas s'occuper du message d'erreur. Chargez le BOOTBLOCK en 70000 soit <70000 00 00 04, changez le JMP \$8020 de l'adresse 7012C par JMP \$6000 puis taper ce qui suit en \$60000 A 60000 MOVE.W # \$4e71, \$1OFFE

" " \$11000  
" " \$10002  
" " \$11154  
" " \$11156  
" " \$11158

JMP \$8020

Puis lancez le programme par G 7000C.  
(David GIL)

### BEYOND THE ICE PALACE

Charger le BOOTBLOCK en 70000 et changer le JMP \$0100 de l'adresse \$7020E par JMP \$6F00 soit: A 7020E jmp \$6F00 En 6F000, tapez les lignes suivantes:

A 6F000 MOVE.W #4E71, \$78A  
" " \$78C  
" " \$78E  
" " \$E74  
" " \$E76  
" " \$E78

JMP \$100

Puis lancez le programme par G 7000C.  
(David GIL)

## SEGA

### ALEX KIDD

A chaque fois qu'alex verra son niveau d'énergie baisser, munissez vous d'un symbole [SC] puis laissez vous tomber. Lorsque Alex réapparaîtra, retournez à l'endroit où se trouvait le [SC], et ramassez le à nouveau. Répétez continuellement ce procédé jusqu'à ce que l'énergie d'Alex soit revenue à son maximum, à l'approche de la fin du tableau, dirigez vous lentement vers le signe de sortie. Lorsqu'il sera juste sur l'écran, faites mourir Alex puis foncez vers la sortie, sans vous arrêter ou tuer quoi que ce soit. Ceci marche quasiment sur tous les tableaux.

### ZILLION

Pour rendre JJ apple ou champs indestructible, procédez comme suit:

Commencez par vous dégouter quelques cartes ID, continuez de jouer jusqu'à ce que JJ atteigne la chambre D3 (sur la carte), montez avec l'ascenseur jusqu'à la chambre du haut, ou il devrait y avoir une barrière de laser devant lui. Marchez lentement vers elle, mais ne la traversez pas. Lorsque l'énergie de JJ tombera au dessous de 160, traverser la barrière et appuyer vers le bas. Si JJ tombe dans la chambre du dessous et n'a plus d'énergie, il sera alors indestructible.

### ZILLION II

Pour vaincre le baron Ricks sans être blessé, déplacez vous vers le mur du côté droit. Lorsqu'il approchera, continuez de courir à droite car il essaiera de toucher JJ. Lorsqu'il le ratera, tournez autour et tirez lui dessus en sautant.

### CHOPLIFTER

Tirez plusieurs fois sur la première base de fusées de l'ennemi et peu après, Superman apparaîtra et les prisonniers se mettent à courir deux fois plus vite.

Au deuxième stage, volez derrière le vaisseau de guerre, tirez et voilà les dents de la mer!! Au troisième tableau, voyagez en arrière pour franchir la fosse de lave.

## AMIGA

### DRAGON'S LAIR

#### Le pont:

Il est impossible de traverser le pont sans tomber à travers. Une fois que vous serez tombé, attendez que les tentacules vous recouvrent et appuyer sur fire pour vous servir de l'épée (ne vous inquiétez pas, si c'est lent, c'est normal). Ca rate toujours mais juste avant qu'il ne vous ait une seconde fois, tapez le joystick et vous devriez réussir à escalader à traverser à travers le trou et courir jusqu'à l'entrée du château.

#### La chambre de la potion:

C'est très simple, soyez prêt à pousser le joystick à droite lorsque la porte s'éclaire.

#### Le rebord branlant:

Dès que la dalle s'éclaire, appuyer soit à gauche soit à droite selon la direction vers laquelle vous marchez.

## AMIGA et ATARI

### LOMBARD RAC RALLY

Voilà la solution complète de toutes les questions du jeu TV.

- 1-What is curious about the CADET GSI ?
  - 2-Who won the 1980 lombard rac rally ?
  - 3-The ypress rally in belgium is held over ?
  - 4-Which compagny provided the tyres from the 1988 rally ?
  - 5-Where is the nereburh 24 hour rally held ?
  - 6-How long have lombard sponsored the rally ?
  - 7-Who won the 1977 Olympus rally ?
  - 8-How many levels are the rac msa rally held over ?
  - 9-What is the nationality of the driver kenith erikson ?
  - 10-Carte de passage is?
  - 11-How many times has the Ford escort won the lombard rac rally ?
  - 12-What is the overall length of the Ford sierra rs Cosworth ?
  - 13-During which decade did the lombard rac rally not run ?
  - 14-Who won the 17th new zeland rally ?
  - 15-Wich car won the 1st world championship rally for group A cars ?
  - 16-How much does a Peugeot 205 GTI weight ?
  - 17-Franz whittingham was the first Austrian driver to ?
  - 18-Which is the only rally with more than one straight point ?
  - 19-The time spent only between arrival control and the stage start is now as ?
  - 20-Part of the 1987 rally was run at clumber park. In which country is this ?
  - 21-A BMW homologated group A car in kit form. What was it ?
  - 22-How many times has the mini won the rally ?
  - 23-In what year was the rally cancelled due to foot and mouth disease ?
  - 24-What is the rac motosports'yearbook know as ?
  - 25-The japenese suypra 30i had which problem in the 1987 safari rally ?
  - 26-How many marshalls are involved in the running of a rally ?
  - 27-Who was the 1987 soviet union national champion ?
  - 28-The nissan 200cx made its first european rally apparence in ?
  - 29-What is the targa system ?
  - 30-Who won the seventh marlborough rally of argentina ?
  - 31-Are two-way radios allowed between crews and service crews ?
  - 32-What is the maximum number of starters allowed in the 1988 lombard rac rally ?
  - 33-What is the alternative route defininga system know as ?
  - 34-What is the engine size of the Ford rs Cosworth ?
  - 35-What is the rac msa speed limit on the roads on road rallies ?
  - 36-Wich manufactuere won the 1987 rac rally ?
  - 37-Who was the first driver to participate in the 100 WCR events ?
  - 38-Lancia won the Montecarlo rally with aureia in ?
- (Denis BLANQUET)

B  
B  
A  
A  
B  
C  
C  
B  
A  
C  
B  
B  
B  
A  
C  
C  
A  
B  
A  
B  
A  
A  
A  
A  
B  
A  
A  
C  
C  
A  
B  
C  
A  
B  
C  
B  
A  
B  
A  
B

# EXPLORA II



**Bravo Anthony CERVASIO, pour la super solution de ce splendide jeu. Pour te féliciter tu recevras en plus de ton chèque un soft de dessin pour ton ATARI ST de chez ESAT SOFTWARE.**

**Hé les mecs,!!! Vous pouvez pas faire comme lui???? Il a 10 ans et dans le mois de la sortie de ce soft il nous a envoyé sa solution!!! Je vous vois venir..pourquoi on a pas mis la solution plus tôt hein???**

**Ben vous le saurez pas na!**

## Epoque I :

Sur le pont du navire, cliquer "avancer (A)". Sur la plage prendre : ancre + argent (en bas à droite) cliquer "avancer (A)". Chez les Lotophages prendre : Jarre à droite, coffret à gauche et le sel au milieu (à côté des fruits) cliquer "Retour (R)". -> Plage et encore "Retour (R)" -> navir. Utiliser (main avec marteau) pièces de monnaie dans surgénérateur.

## Epoque IV :

Sur le pont du navire, cliquer "A" ->. Prendre l'anneau d'argent à droite et le bout de la queue du lion. Cliquer "R". Utiliser anneau dans surgénérateur.

## Epoque II

Sur le pont du navire, cliquer "A" devant les rochers prendre coquillage en bas à droite et prendre le gobelet en étain au milieu des rochers, Cliquer "A". Sur le sentier cliquer "A", devant la grotte, utiliser l'ancre sur le bas du gros rocher à gauche. Le rocher se déplace cliquer "A" devant le cyclope, cliquer "bouche" et sélectionner la phrase "O Puissant Polyphème, accepte d'heberger un humble voyageur. Réponse "n'as-tu rien pour égayer mon repas de chair humaine?", cliquer "bouche" et sélectionner la phrase "J'ai du vin ! un nectar qui provient des mondes futurs". Réponse "donne ami et je te mangerai le dernier.", cliquer "offre" et donner Jarre vin. Le cyclope boit le vin, Cliquer "bouche". Réponse "Aaaah !!! Ce vin est un pur jus d'ambrosie ! mais..., le sommeil me gagne !. Utiliser Lance dans oeil du cyclope, utiliser jarre sur tête = la jarre est pleine de sang. Cliquer "R" extérieur cliquer "R" sentier, cliquer "R" rocher, cliquer "R". Sur le pont du navire, utiliser gobelet dans surgénérateur.

## Epoque III :

Cliquer "A". Arrivée sur la plage. Cliquer "A" ->. Devant le forgeron, prendre la clef sur la porte (côté droit). Utiliser clef sur forgeron. Le forgeron la modifie. Utiliser la clef modifiée sur porte. Cliquer "A". Devant Eole parler le premier, cliquer "bouche", choisir la phrase "Salut à toi, gardien des vents", (cliquer sur la phrase). Réponse : viens festoyer auprès de moi-même et de ma famille". Cliquer "bouche". Sélectionner la phrase "Je voudrais rejoindre ma patrie au plus vite", réponse "Prends cette outre, elle t'évitera tous vents contraire et facilitera ton retour. "Cliquer R". Reprendre clef sur la porte. Prendre l'enclume sur forgeron. Cliquer "R". Cliquer "R". Sur le pont du navire, utiliser l'enclume ->Surgénérateur.

## Epoque V

Sur pont du navire cliquer "A" crie, cliquer "A" devant la maison de Circé. Prendre liane sur arbre en haut à gauche, prendre cailloux au bas de l'écran. Cliquer "A" devant Circé, cliquer "oreille". Réponse "viens, étranger, tu dois être épuisé... restaure-toi". Cliquer "bouche" et sélectionner phrase "il faut auparavant que je me prémunisse contre Tes pouvoirs magiques", utiliser bague. Réponse "vous avalez le contenu de la bague". Cliquer "bouche" et sélectionner phrase "restaurons vous de concert". Réponse "tu dois être un dieu pour ne pas succomber à mes sorts ! Viens partager ma couche". Cliquer "bouche" et sélectionner phrase "c'est sûrement un piège mais qu'importe, je ne peux résister à tes charmes. Réponse "Tu es vraiment un dieu ! Prends ces clous, ils te conduiront vers ton destin". Cliquer "R" sentier, cliquer "R" sur le pont du navire utiliser clous dans surgénérateur.

## Epoque VI

Cliquer "A" plage, cliquer "A" devant entrée enfer, prendre le bouclier en bas à droite (Squelette), cliquer "A" devant Terésias. Cliquer "oreille". Réponse "qu'es-tu donc venu faire au royaume des morts, malheureux. Cliquer "offre" et donner Jarre de sang. Réponse "Voici ton destin : Tu ne rentreras chez toi qu'au prix de mille et un tourments". Cliquer "bouche" et sélectionner phrase "Fais ton métier et prédis mon avenir. Réponse "Ne touche pas aux boeufs d'Hélios, ta vie dépend de ton choix : Charybde ou Seylla ?", cliquer "bouche" et sélectionner phrase "raison de ton choix. Prends ce sceptre". clique "R", entrée, cliquer "R" plage, cliquer "R" pont du navire, utiliser bouclier dans surgénérateur.

## Epoque VII :

Cliquer "A". Utiliser cierges sur premier rameur, utiliser liane sur mort, cliquer "A" charybde clier "A" Seylla, cliquer "A" Sirènes, cliquer "A" pont du navire cliquer "R". Sur le pont du navire, cliquer "R" Arrière du navire. Voir avec loupe paorte arrière, elle s'ouvre prendre boucles d'oreilles, cliquer "A", sur le pont du navir, utiliser boucle d'oreilles dans surgénérateur.

### Epoque VIII :

Sur le pont du navire cliquer "A" sur la plage utiliser épée sur le haut du rocher qui est juste au milieu de la plage. L'épée se brise, prendre les deux fragments, cliquer "A". Devant les boeufs d'Hélios, utiliser épée brisée sur Tête du boeuf de droite. Prendre la corne dans la fenêtre. Cliquer "R" plage cliquer "R". Sur le pont du navire, utiliser le morceau d'épée cassé dans le surgénérateur.

### Epoque IX :

Prendre Cierges. Utilisez collier dans surgénérateur.

### Epoque X :

Prendre épée et prendre fourreau de cuivre. Utilisez le fourreau dans le surgénérateur.

### Epoque XI :

Utiliser épée sur branche de l'arbre où il y a le serpent. Réponse "Vous coupez la tête du serpent et la branche par la même occasion". Utiliser épée sur branche coupée. Réponse "Nous partons du principe que vous fabriquez un épéu à partir de la branche". Utiliser la pointe du fer de lance sur fenêtre épéu. Réponse "Vous fabriquez une lance avec l'épéu et la pointe de lance". Prendre les fragments d'épée en bas à gauche de la branche coupée. Utiliser les fragments dans le surgénérateur.

### Epoque XII :

Cliquer "utilise" Sceptre sur Charlemagne. Réponse "Mes remerciements, <<<<< étrange voyageur, j'ai une mission pour toi". Cliquer "va dans les Pyrénées, sauve mon neveu Roland. Cliquer "A" Les Pyrénées, cliquer "A" au col utiliser corne du boeuf sur vache de Roland. Il sonne du cor. Cliquer "Remerciements, étranger, prends Durandal etc...", cliquer "R" Pyrénées, cliquer "R" devant Charlemagne. UTILISER DURANDAL DANS LE SURGENERATEUR ET.....  
THE END.

### Epoque XIII :

Arrivée à la ville prendre le fer à cheval sur la porte à gauche. Cliquer "A". Devant les mousquetaires utiliser les gants sur un des mousquetaires. Réponse "Les mousquetaires éclatent de rire et vous mènent devant Tréville. Cliquer écouter (Oreille). "Eh bien mon garçon, qui es-tu donc pour oser défier mes mousquetaires ?", cliquer bouche, Sélectionner phrase "Une lettre me recommandant à vous m'a été volée". Réponse "Es-tu un homme d'honneur ?". Cliquer sur bouche sélectionner la phrase "Disposez de ma vie, elle appartient au roi de France!". Réponse "Va chez Buckingham, récupère les 12 ferrets et remets-les à la reine lors du bal". Utiliser fer à cheval sur cheval. "Un forgeron du roi vient ferrer le cheval". Dans l'auberge utiliser épée sur garde du cardinal. Il fuit le combat. Utiliser jarre sur tonneau de vin au fond à droite. Réponse "Vous remplissez la jarre avec du vin. Cliquer "A". Devant Buckingham cliquer "bouche" sélectionner la phrase "Je suis mandaté par une reine". Réponse "My good, vous m'intéressez.. de qui s'agit-il ?", cliquer bouche et sélectionner la phrase "Des ferrets de diamant contre un coffret antique, cela vous tente-t-il ?" Réponse "montrez toujours" cliquer "offre" coffret de bois. Réponse "je ne sais si je dois vous faire confiance" cliquer "bouche" et sélectionner la phrase "Milord, je vous conjure de me croire !", réponse "Prenez les 10 ferrets ainsi que cette dague que je mets au service de ma reine". cliquer "A". Utiliser clef sur porte. Cliquer "A", Prendre vase avec fleurs sur la table. Utiliser le vase sur le feu de cheminée. Utiliser "dague" dans le trou au milieu de la plaque dans la cheminée réponse "Un passage secret !!!" cliquer "A" Devant Milady, cliquer bouche et sélectionner phrase "bonjour Milady, je viens sur ordre de Buckingham". Réponse "en quoi puis-je vous être utile, noble seigneur ?", cliquer "bouche" et sélectionner phrase "le Duc m'envoie récupérer les deux ferrets manquants". Réponse "je ne les ai pas mais approchez donc. Cliquer "bouche" et sélectionner la phrase "je saurais bien vous faire parler". Réponse "approchez !, avez-vous peur ?" cliquer bouche et sélectionner la phrase "je deviens fou de vous, votre visage, votre corps, votre corsage !" réponse "Eh bien, touchez moi si vous l'osez...". Prendre les deux ferrets sur le collier cliquer "A". Devant la reine (XIII), cliquer "offre" les 12 ferrets. Réponse "cher ami, je ne sais comment vous remercier !", cliquer vache et sélectionner la phrase "Madame ce fut un honneur sans pareil". Réponse "que voulez-vous en récompense ?" cliquer bouche et sélectionner la phrase "ce que votre majesté jugera bon de me donner". Réponse "acceptez cette bague. Son utilité ne s'arrête pas à l'ornement". Cliquer "A" Dans la salle de bal. Cliquer et répondre au code. Cliquer "A". Arrivé à la ville utiliser Dague dans surgénérateur.