

LA BIBLE DES POKES

joystick

1ère PARTIE DE A à L

HORS SERIE
SUPPLEMENT AU N° 8

AMIGA
ATARI ST
C64/128
CPC
MSX
SPECTRUM
PC
SEGA
NINTENDO
GAMEBOY
LYNX
MEGADRIVE
SUPER GRAFX
NEC



TU NE FERAS
POINT DE
GAME OVER

T 2788 - 9009 H - 40 00 F



BELGIQUE : 292 FB • SUISSE : 12 FS •
LUXEMBOURG : 288 FL • ISSN 0994-4569

DES MILLIERS D'ASTUCES, VIES INFINIES,
SOLUTIONS ... POUR TOUS LES JEUX.

Joystick

2

MAGAZINES

EN 1



"LE"

MENSUEL DES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

36-15 JOYSTICK
3000 VIES INFINIES
A CONSULTER

EN VENTE CHAQUE MOIS CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAU

EDITO

Vous avez entre les mains l'arme ultime qui vous permettra - enfin - d'arriver au bout de tous les sofs en votre possession. Du moins, vous en avez la moitié, puisque la seconde partie ne paraîtra qu'en décembre. Déjà, vous pourrez bidouiller, trafiquer et modifier tous les jeux dont le nom commence par une lettre entre A et L.

Ces trucs et astuces sont tirés en partie de Joystick, et sont en partie inédits. Doit-on vraiment vous rappeler que Joystick publie 32 pages d'astuces de toutes sortes tous les mois? Et que ceux qui ne l'achètent pas alors qu'ils ont un micro ou une console ne peuvent pas vraiment prétendre vivre avec leur temps? Et qu'en plus, ceux qui n'achètent pas Joystick ont moins de chances de gagner au loto, selon les études du célèbre professeur Johnson du Massachussets (un fumiste)?

Avant de vous lancer dans la grande aventure, lisez soigneusement les explications pour votre machine, sur la façon de mettre en œuvre certains des patches donnés ici. Vous gagnerez un temps précieux.

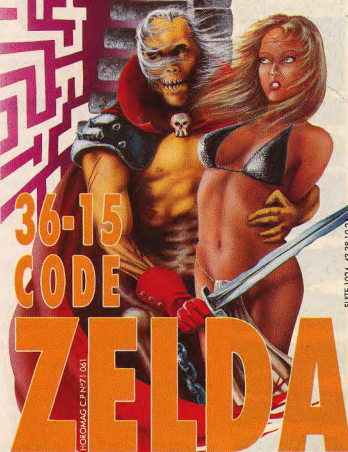
Rendez-vous le 4 décembre pour le volume M-Z...

Damboss et Dambiss

LA BIBLE DES POKES est un supplément au numéro 8 de JOYSTICK, 53 avenue Gambetta 92400 COURBEVOIE LA DEFENSE, TEL: (1) 47 89 59 54 • JOYSTICK est une publication mensuelle éditée par LE GROUPE SHIPRESS 177 rue Saint Honoré 75001 PARIS, TEL: (1) 42 96 55 59 • DIRECTEUR DE LA PUBLICATION: Marc Andersen • REDACTEUR EN CHEF: Henri Legoy • REDACTEUR EN CHEF ADJOINT: Michel Desangles • MAQUETTE: François Plassat • DIRECTION ARTISTIQUE: Pixel Press Studio • RESSORT des anciens numéros et ABBONNEMENT: (1) 42 96 55 59 Huguette Uzan • DIRECTEUR DES VENTES: Promoveint - Michel Iataca: (1) 45 23 25 60 Terminal: EBS • PHOTOGRAPHIEUR: Eha - Intégral • IMPRIMERIE: Jean Didier • DISTRIBUTION: Transports Presse - Commission paritaire: 170725 ISSN 0994-4559 - Dépôt légal à parution • Publication inscrite à l'JOJD • PRIX EXCEPTIONNEL DE CE SUPPLEMENT AU NUMERO 8 DE JOYSTICK LA BIBLE DES POKES VOLUME 1: 40F • COUVERTURE: Illustration Alain Bertrand.

DANS LE LABYRINTHE SE CACHE UN AMIGA 2000...

Jour après jour constituez-vous une cagnotte qui a de la mémoire. Dans les ténèbres du labyrinthe vous combattez des monstres mais aussi d'autres joueurs pour vous approprier leurs trésors. Enfin au crépuscule, vous délivrerez la princesse et gagnerez un AMIGA 2000*.



Pour recevoir le plan du labyrinthe et délivrer le premier la princesse Zelda, renvoyez ce bon : 36 15 ZELDA-SUITE 1024, 21 rue de la Fontaine au Roi 75 011 Paris
 Nom Prénom
 Age Adresse

COMMENT POKER

PETIT GLOSSAIRE GENERAL :

Patch : Un patch est un mot de jargon. C'est une suite de chiffres qui une fois traduit en langage informatique signifie quelque chose (c'est un peut comme le chinois). En recherchant ces chiffres (à la suite) sur votre jeu et en les remplaçant par d'autres chiffres, vous donnerez à votre jeu des vies infinies ou autre chose selon le jeu. Suivez les instruction donnez dans les trucs eux-mêmes).

Poke : C'est une instruction qui permet de mettre un chiffre ou plutôt une valeur dans une case mémoire de l'ordinateur. C'est un peut comme un facteur, il y a plusieurs adresse et donc il faut donner la bonne à l'ordinateur sinon cela ne marchera pas.

Une fois la bonne adresse, il faut lui donner une enveloppe, ici ce sera une valeur, un chiffre... Par exemple Poke &6000,&C9 mettra la valeur &C9 à l'adresse mémoire &6000 c'est pas compliqué... Ne cherchez pas à comprendre ce que cela signifie...
Simplement il ne faut pas se tromper de valeur ou d'adresse...

Listings : C'est une suite d'instructions bizarres que les informaticiens surnomment langage. Cette suite d'instructions forme un programme. Ce programme permet à la machine de comprendre ce que l'on veut faire. Ici, on veut lui faire mettre des vies infinies à des jeux. Bien sûr le programme n'est pas le même pour deux jeux différents.

AMIGA

LES EDEITEURS DE MEMOIRE

Se servir d'un utilitaire, type G-MONITOR, et suivre les instructions données avec le truc.

LES EDEITEURS DE SECTEURS

C'est un utilitaire qui sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits. Les heureux possesseurs d'éditeurs de secteurs, n'ont qu'à se référer à la documentation car nous, au bureau, on n'en a pas ! C'est pas vrai, on vous baratine car on en a un, et même que la version qu'on a n'est pas définitive et nous attendons des nouvelles de ESAT SOFTWARE, pour pouvoir vous en parler. Alors tous ceux qui ont des Editeurs de secteurs seraient super sympas de nous écrire en nous donnant le nom de leur utilitaire, son éditeur, etc. de façon à ce qu'on se le procure au plus vite et si vous avez des Editeurs de secteurs mais faisant partie du domaine public, envoyez les sur une disquette, on vous la renverra aussitôt ...cool les mecs ...cool !!!

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS
Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre basic, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA BASIC et le AMIGA BASIC qui est lui fournit avec votre AMIGA. Le GFA BASIC ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne. L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de lignes et il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ";".

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

Pour utiliser nos

listings, il suffit de charger votre basic, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA BASIC et le AMIGA BASIC qui est lui fournit avec votre AMIGA. Le GFA BASIC ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne. L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de lignes et il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ";".

Tapez le listing et sauvegardez le sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver, pas comme DANBOSS), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction 'RUN', après avoir mis la disquette* bien évidemment. Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge et dans ce cas là ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge. Donc suivant le cas, le listing vous en génèrera un fichier qui devra être lancé à partir du cli ou même directement du WORKBENCH.

* La disquette ne doit pas être forcément l'originale!!!, mais de préférence une sauvegarde, car si vous détérioriez la sauvegarde vous pourriez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

AMSTRAD

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

Première chose : ouvrir votre génial JOYSTICK pour taper le génial listing, puis n'oubliez pas de la sauvegarde (car ils sont parfois très longs !), sur une disquette ou une cassette (selon votre ordinateur), en tapant SAVE -Nom- (le nom ne doit pas dépasser 8 lettres et ne doit pas contenir de caractères autre que des chiffres et des lettres). Attention ! ne sauvegardez surtout pas le listing sur votre disquette ou votre cassette de jeu! Cela pourrait lui être fatal.

METHODE D'UTILISATION DES POKES

Un poke consiste à changer en mémoire le programme (pour qu'il vous procure les vies infinies), ceci APRES LE CHARGEMENT DU JEU. Le poke n'est pas inscrit sur le support magnétique, il faut le refaire à chaque chargement. Un poke est de la forme POKÉ &5FDC,&C9 (c'est un exemple). "5FDC", "C9" c'est l'adresse, et "C9" c'est le poke. Pour utiliser un poke, vous avez besoin d'une MULTIFACE 2. Voici comment procéder : (utilisez les touches en haut du clavier pour taper les chiffres)
- Chargez le jeu
- Pressez le bouton rouge de la MULTIFACE
- Appuyez sur T
- Appuyez sur H
- Si votre poke est compris entre les adresses &2000 et &4000, appuyez sur *
- Appuyez sur la barre d'espace
- Tapez l'adresse (sans le &), puis tapez le poke

(toujours sans le &)
- Appuyez sur ENTER/RETURN
- Si l'y a plusieurs pokés, répétez l'opération (appuyez sur espace...)

Si, après un poke entre &2000 et &4000, vous avez un poke entre &8000 et &2000, appuyez à nouveau sur *

- Appuyez sur ESC
- Appuyez sur R
- Terminez !

Certains jeux récents détectent la MULTIFACE et refusent de se charger lorsqu'elle est connectée. En ce cas, faites un reset, appuyez sur le bouton rouge, puis appuyez sur R. Essayez à nouveau de lancer le jeu. Il se peut que la situation se soit arrangée.

Si vous avez un HACKER, vous ne pouvez pas utiliser le poke tel quel car vous ne pouvez pas relancer le jeu. Mais vous pouvez procéder comme suit :

- Lancez le jeu
- Connectez le HACKER
- Faites un reset (bouton rouge)
- Tapez E, puis l'adresse du poke, puis ENTER
- Notez les cinq premiers octets en haut à gauche de l'écran

Vous avez alors une recherche, autrement dit un patch, que vous pouvez utiliser grâce aux explications ci-après.

METHODE D'UTILISATION DES PATCHS

Un patch est constitué de plusieurs octets que vous recherchez sur votre disquette de jeu, que vous changez, puis que vous réécrivez sur le disk. Les transformations restent inscrites sur la disquette. Les patchs ne concernent pas les K7.

Pour mettre un patch, il vous faut un éditeur de secteur. Le meilleur, celui que tout le monde possède, c'est DISCOLOGY. Pour les patchs, le numéro de votre version n'a aucune importance. Il est fortement conseillé d'installer les patchs sur une copie de sauvegarde, et non sur votre original.

Nous dégageons toute responsabilité quant à non respect de cette consigne. Voici la marche à suivre :

- Lancez DISCOLOGY et choisissez l'éditeur
- Insérez votre disk à modifier et déprotégez-le

- Dans le menu 'MODES', choisissez 'EDITION DISQUE'
- Faites trois fois ENTER (à condition des pistes 00 à 41)
- Dans le menu 'FONCTIONS', choisissez 'RECHERCHER'
- Appuyez sur H
- Tapez les valeurs en hexadécimal de la recherche
- Appuyez sur

ENTER après la dernière
- Si DISCO affiche : 'Pate XX non formatée', reprenez 'EDITION DISQUE', et entrez XX+1 comme piste de début.

- Si DISCO affiche : 'Secteur trop grand réduit à &4000', arrêtez tout ! La modification de votre jeu l'endommagerait gravement.

- Lorsque la chaîne est trouvée, notez son adresse.
- Appuyez sur ENTER, puis sur C
- Déplacez le curseur dans le secteur jusqu'à l'adresse indiquée

- Tapez les valeurs de remplacement
- Appuyez sur ENTER, puis sur E (vous entendez un BIP)
- Recommencez l'opération autant de fois qu'il y a de recherches

ATARI

METHODE D'UTILISATION DES POLY-ROUTINE 88/89

Le principe est le même que l'utilisation des fichiers éditeur donc référez vous à celle-ci. Seul le nom change. Il vous suffira toujours de recoller les petits bouts de programme à la suite de la grosse Poly-Routine pour obtenir un listing complet qui fonctionnera pour un jeu donné.

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS "NORMAUX"

Pour nous, un listing normal est un listing qui n'utilise aucun autre programme, ou bout de programme. Il vous suffira donc de taper entièrement sur votre Basic ou GFA Basic suivant les cas (c'est dit en entête du listing) et de sauvegarder ce programme complet sur une disquette vierge. Pour le lancer il suffira de le charger avec votre Basic (commande LOAD) et de faire RUN. Suivez ensuite les instructions. Dans certains cas, le programme créera un autre fichier qui aura l'extension "PRG" ou qui aura la particularité de se trouver dans le répertoire "AUX" de votre disquette. Dans ce cas précis, il ne faudra pas le lancer à partir du Basic mais simplement

" Poly-routine '88

Do

Read AS

Exit If AS=****

CS=MkIS(Val(©H+AS))

BS=BS+CS

Loop

```
Data 601A,0000,00E4,0000,0000,0000
Data 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
Data 0000,FFFF,4FFA,01FE,2F3C,0000
Data 0300,487A,FEF4,4267,3F3C,0044
Data 4E41,4FEF,000C,487A,0064,3F3C
Data 0009,4E41,5C8E,3F3C,0007,4E41
Data 548E,4267,487A,00A4,3F3C,004E
Data 4E41,41FA,0068,3018,C0FC,0006
Data D1C0,487A,0037,487A,0033,2F98
Data 2F3C,004B,0003,4241,4FF9,0007
Data 7FF0,2F40,0004,0000,43E9,0100
Data 41FA,0034,3018,5340,2458,D5C9
Data 3498,51C8,FFF8,4ED1,2A2E,2A00
Data 1B63,071B,6206,1B45,1B59,2A2D
Data 4A6F,7973,7469,636B,2048,6562
Data 646F,0700,0000,0000,0000,0000
```

double-cliquer (click, click avec la souris) dessus comme pour un programme normal. Le programme vous demandera tout seul, comme un grand, d'insérer la disquette de jeu original...

LES EDITEURS DE SECTEURS

MUTIL

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Si vous êtes débutant, son fonctionnement est très simple, il faut bien évidemment charger MUTIL et ensuite, vous enleverez la disquette pour y introduire le soft à PATCHER (Octets à

rechercher et à remplacer par d'autres pour faciliter le jeu, ou mettre des vies, du temps infini).

Ceci fait, vous sélectionnerez l'option «éditer disquette» (sauf si on vous précise un nom de fichier... ou vous devez alors sélectionner l'option «éditer fichier»).

Vous verrez apparaître à l'écran, toute une suite d'octets.

Vous cliquerez sur le bouton "SEARCH", et vous taperez la suite d'octets donnée dans le patch. (A titre de renseignement le fait toujours que le nombre d'octets que vous avez tapé soit un chiffre pair sinon...BUG!!)

Une fois la chaîne trouvée, remplacez les octets à rechercher par ceux à remplacer et appuyez sur le bouton "EXIT". L'ordinateur vous dira que vous avez modifié quelque chose sans l'avoir sauvegardé et si vous voulez, donc les enregistrer, il vous faudra répondre "Yes".

Attendez que le lecteur de disquette soit éteint, sortir la disquette, la vérifier en écriture, la remettre, et rebooter dessus (sauf si il vous reste d'autres recherches à faire pour le même soft).

DISCO-SCOPIE

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de

" Poly-routine II '89

Do

Read AS

Exit If AS=****

CS=MkIS(Val(©H+AS))

BS=BS+CS

Loop

```
Data 601A,0000,0180,0000,0000,0000
Data 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
Data 0000,FFFF,487A,006E,3F3C,0009
Data 4E41,3F3C,0007,4E41,4267,487A
Data 00F7,3F3C,004E,4E41,41FA,00F2
Data 3018,C0FC,0006,D0C0,4267,2F98
Data 3F3C,003D,4E41,3F00,487A,01CA
Data 2F3C,0000,8000,3F00,3F3C,003F
Data 4E41,4FEF,000C,3F3C,003E,4E41
Data 4FF9,0007,FF0F,4DFA,01A8,41EE
Data 0038,43FA,FFA0,701A,32D8,51C8
Data FFFC,32FC,4F75,243C,0060,0200
Data 262E,0902,0483,0060,0044,41EE
Data 001C,43EE,0000,010C,FF78,206E
Data 0002,4DEE,0061,D1CE,43EE,09F8
Data 2288,4EAE,0352,4EAE,008E,4EAE
Data 00E0,4EAE,01D2,41FA,FF54,200F
Data 9088,916E,0260,916E,0232,916E
Data 02B8,41FA,FE40,2F48,0004,4EAE
Data 01FE,4EAE,025A,43E9,001C,41FA
Data 003C,3018,5340,2458,D5C9,3498
Data 51C8,FFF8,4EAE,028C,1B63,071B
Data 6206,1B45,1B59,2A2C,4A6F,7973
Data 7469,636B,2048,6562,646F,2049
Data 4907,0000,0000,002A,2E2A,0000
```

programme qui y sont inscrits.

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 celui-ci chargé, insérez la disquette à patcher et allez dans le menu de lecture et sélectionner l'option «Recherche disques...» Vous verrez une jolie fenêtre apparaître dans laquelle vous trouverez le bouton "Chaine hors" Cliquez dessus et entrez votre chaîne. Une fois tapée, cliquez sur le bouton "Valider". L'ordinateur se met

alors à rechercher sur la disquette la chaîne. Une fois trouvée, le message chaîne trouvée apparaîtra avec l'adresse de celle-ci. Cliquez sur le bouton "Editer", et vous verrez apparaître une page d'édition. Cliquez sur le bouton "insertion", un nouvel icône apparaîtra. Cliquez sur le bouton "Hexa". Déplacez le curseur jusqu'à l'adresse qui vous servira aussi à utiliser les patches

Voilà, maintenant votre disquette est patchée et vous pouvez teindre votre bécane pour déliner avec les vies infinies de JOYSTICK.

DISK DOCTOR

Cet utilitaire sert aussi à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Tout comme MUTIL, il est assez répandu, et vous servira aussi à utiliser les patches du canard le plus bête. Pour vous en servir, suivez le guide... Chargez DISK DOCTOR, mettez la disquette à éditer dans le lecteur. Allez dans le menu «FILE,

Choisir l'option «OPEN DISK», Sélectionnez le drive.

Dans le menu «MOVE», choisir l'option «SEARCH». Entrer la chaîne hexadécimale à rechercher, et une fois la chaîne trouvée, modifier les valeurs. Aller dans le menu «SECTOR» et choisir l'option «WRITE SECTOR TO DISK». Voilà, maintenant éclatez-vous!

La ruse du grand patcheur : Si vous n'arrivez pas à éditer une disquette à cause de sa protection ou plus précisément celle du BOOT SECTEUR, vous pouvez formater une disquette vierge en simple face 11 secteurs, et au lieu de mettre la disquette avec le jeu, vous mettez celle-ci juste le temps de lire la première piste et une fois fait, vous la remplacez par la disquette du jeu. Si l'ordinateur vous dit «secteur non trouvé» ou un message du même genre, réessayez en mettant 10 secteurs au formatage et si ça ne marche toujours pas essayez avec 9 secteurs. Si vous n'arrivez toujours pas, soit vous n'avez pas de chance, soit votre éditeur de secteur n'est pas assez performant)

Voilà, maintenant votre disquette est patchée et vous pouvez teindre votre bécane pour déliner avec les vies infinies de JOYSTICK.

Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier "PRG" qui devra être exécuté à partir du GEM ou même qui sera dans un répertoire "AUX", auquel cas il ne faudra pas le lancer en double cliquant mais en reboutant, avec cette disquette. * La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegardée. Si vous détectez la sauvegardée vous pouvez à nouveau faire une sauvegardée de l'original et recommencer...

METHODES POUR UTILISER NOS LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre BASIC, et de le taper. Il y a évidemment

différents basic, le GFA et le ST BASIC qui est fourni avec votre ATARI ST.

Le GFA ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne. Le ST BASIC nécessite des numéros de lignes. Il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ";".

Voilà, maintenant il faut taper le listing et ensuite, le sauvegarder sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver plus comme DANBOS), ensuite vous l'exécutez par l'instruction "RUN". Après avoir mis la disquette bien évidemment. Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge donc dans ces cas là, ne mettez surtout pas votre disquette mais une disquette vierge.

Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier "PRG" qui devra être exécuté à partir du GEM ou même qui sera dans un répertoire "AUX", auquel cas il ne faudra pas le lancer en double cliquant mais en reboutant, avec cette disquette. * La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegardée. Si vous détectez la sauvegardée vous pouvez à nouveau faire une sauvegardée de l'original et recommencer...

CPC

● Pour être invincible dans la première partie, allez en piste 14, secteur 01, à l'adresse 861, et remplacez le 30 par un 18, ou remplacez 30-74-17-30-B8 par 30-74-17-18-B8, ou faites POKE 8809A,818.

● Pour avoir les vies infinies dans la deuxième partie, allez en piste 23, secteur 02, à l'adresse 861, et remplacez le 35 par un 00, ou remplacez 21-FF-00-53-C3 par 21-FF-00-00-C3, ou faites 8804,0.

● Pour avoir l'énergie infinie dans la deuxième partie, allez en piste 24, secteur 04, à l'adresse 874, et remplacez le 3D par un 00, ou remplacez C8-3D-32-ED-00 par C8-00-32-ED-00, ou faites POKE 80C5C,0. (Patrice MAUBERT)

```
10 REM Vies infinies sur AFTER THE WAR version Disk
20 REM (C) Joyactic Hebdo par Patrice Maubert
30 REM Code d'accès à la deuxième partie : 94656981
40 MEMORY 50203:MODE 1
50 FOR N=6200 TO 6503:READ A$:A=VAL("5"+A$)
60 SUM=SUM+A$:N=N+1
70 IF SUM=5343 THEN PRINT"ERRER DANS LES DATAS":END
80 BORDER 3:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
90 CALL 48906:CLS:CALL 4A000
100 DATA 21,00,01,16,00,5A,0E,41,DF,22,A0,21,25,A0,11,00
110 DATA BE,01,40,00,ED,00,ED,43,CC,01,3E,BE,32,14,2E,C3
120 DATA 00,01,64,0E,07,3A,47,A0,3D,20,08,3E,19,30,49,80
130 DATA C3,BC,7E,AF,32,49,80,32,5C,9C,C3,C3,5D,00,00,00
```

AIRWOLF II

● Tape les pokés suivants et charge ton jeu. ● Pour avoir l'immunité : POKE 10950,0 POKE 10950,0 POKE 17145,0 POKE 17150,0

Des que le jeu sera chargé tape C 64 SPECTRUM

250 vies : POKE 49885,250 Execution : SYS 49467

● Pour avoir les vies infinies : POKE 8780F,0 (Damien BONVARIANT)

```
1 REM Vies infinies pour AIRWOLF II version Cassette
10 MODE 0:BORDER 10:FOR I=0 TO 15:READ A:IN I:A=IN I
20 OPEN"000"::MEMORY 699:LOAD"airpoc",699
30 LOAD"000"::PRINT A:FOR I=0 TO 15:CALL 26192
40 DATA 0,0,0,26,0,0,0,0,1,2,5,11,14,20,1,13,10
```

A.P.B.

10 REM Immortalité sur APB version Disk
20 REM (C) Joyactic et P. MAUBERT
30 MEMORY 53FF:MODE 1
40 FOR N=4500 TO 4812:READ AS
45 A=VAL("5"+A\$)
50 SUM=SUM+A\$:N=N+1
60 IF SUM=6180 THEN PRINT"ERRER DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
80 CALL 48906:CLS:LOAD"DISC.RIN"
90 POKE 6180,INT(CALL 4004)
90 DATA 21,00,00,22,00,19,22,12
95 DATA 19,22,17,19,22,47,19,C3
100 DATA 00,40,00,00,00,00,00,00
105 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00

ADVANCED PINBALL SIMULATOR

● Pour être immortel, faites : POKE 8190D,0 POKE 8190E,0 POKE 81912,0 POKE 81913,0 POKE 81917,0 POKE 81918,0 POKE 81947,0 POKE 81948,0 (Patrice MAUBERT)

● Pour avoir les balles infinies : POKE 35237,0 (Emmanuel DELEYE)

AIRBALL

● Une bidouille d'enfer qui se réalise avec un éditeur de mémoire (type monitor) :
-> 300000 00 00 00
-> 302000 00 00 01
éditer l'adresse 300084 et mettre 0150
-> 300000 (CHK-F5B5680)

Pour avoir des vies infinies : éditer l'adresse 150 et mettre 21FC 4E71 4E71 3AA8 31FC 4E71 3AAC 4EFS 0600
-> 300000 00 00 00
-> 302000 00 00 01.

Pour ne plus se casser la tête : éditer l'adresse 150 et mettre 31FC 4E75 3A18 4E78 0600
-> 300000 00 00 00
-> 302000 00 00 01. (Pierre Boutavant)

● Pour avoir le speed book c'est très facile :
1 - HAUT-GAUCHE
9 - HAUT-DROITE
1 - BAS-GAUCHE
3 - BAS-DROITE
7, 7, 7, 9, prendre lampe, 1, 3, 3, 3, 1, 1, 1, 1, 1, 3, 9, 9, enlever carcé, prendre SPEEL BOOK, et maintenant il suffit de revenir au départ. Après, il faut chercher d'autres objets.
ATTENTION : Après avoir pris le SPEEL BOOK, et que vous allez au départ, augmentez la luminosité de votre moniteur afin de voir les tableaux correctement. (Mustafa SAYMAN)

ACTION FIGHTER

● Au début du jeu, prendre comme nom : ZBACK-DOOR pour avoir des vies infinies. (Pierre Boutavant)

ARMALYTE

```
10 REM Vies infinies pour ARMALYTE
20 REM par LUCAS
30 FOR I=0 TO 89:READ A
35 POKE 5431,A:INEXT I
40 DATA 32,44,247,56,169
50 DATA 21,142,1177,3,169
60 DATA 55,144,179,3,169
70 DATA 106,141,179,3,32
80 DATA 108,245,169,67,141
90 DATA 39,152,169,2,141
100 DATA 44,150,32,131,2
110 DATA 160,1,169,234,141
120 DATA 160,1,169,76,141
130 DATA 161,1,169,92,141
140 DATA 162,169,2,141
150 DATA 163,1,104,76,226
155 DATA 193,162,12,189,106
160 DATA 2157,126,8,282
170 DATA 15,247,76,27,8
180 DATA 169,173,141,87,234
190 DATA 141,243,233,169,96
200 DATA 141,125,247,0,0,0,0,0
```

APPRENTICE

● Pour avoir 255 vies recherchez les octets :
32 D8 89 3E 03 32 3F 91
et les remplacer par :
32 D8 89 3E 03 32 3F 91. (Florent GERY)

ALIENS

● Economisez tes tirs pour ne pas te retrouver innochie de laser.
Evite de tuer des Aliens devant les portes : leur destruction laisse une trace d'acide, rendant ces dernières inutilisables. Quand tu te retrouves devant une porte bloquée, il te suffit de tuer dessus pour te frayer un passage tandis que si tu veux bloquer cette porte, tu dois détruire le boîtier de contrôle, qui se trouve à droite.

● 250 Vies : POKE 38408,250
Exécution : SYS 38233

AIRBORNE RANGER

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

● Pour avoir :
-Les vies infinies : POKE 1,55
POKE 65129,96
POKE 65432,96
POKE 65436,96
POKE 1,55
-Le temps infini : POKE 1,53
POKE 65124,96
POKE 1,55
(Philippe RISTHEBE)

ANGE DE CRISTAL

● Les numéros sur la carte correspondent à :
1/ Nouvelles de Swappi. Fais attention à tes Ouaks! Un Stiffen change leur comportement dans ses mains, ils deviennent fétidés.
2/ Quelles sont tes origines?
3/ Quatre statuettes bien-placées peuvent libérer le Grand Swappi.
4/ Le grand livre raconte comment le Grand Swappi a mené les siens à Ref.
5/ Le transducteur est une machine plate.
6/ Le fruit rond a des pouvoirs géissants.
7/ L'herbe jaune doit être mélangée à un autre ingrédient.
8/ Il faut que tu combines deux objets sur le transducteur afin qu'il aille.
9/ Tu es malade. Le docteur te prescrit une excellente potion, mais où peut tu la trouver?
10/ Les Ouaks aiment les os.
11/ Le Protico est un kit de trois parties.
12/ Le Ouak Fou.
13/ Emplacement pour mon Ouak.
14/ Pardi: gentil petit Ouak avec un esprit sain. Le retourner sans dommage.
15/ Tous les Swappi s'entraînent à troquer, même le plus grand.

● Pour avoir de l'énergie infinie, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants : FA D7 86 27 77 et les remplacer par FA D7 86 27 00 POKE 814D0,0

Apporte le potico jusqu'à "l'emplacement pour mon Ouak" et réassemble-le devant la porte. Amène des os au Ouak Fou et utilises-le pour faire une piste jusqu'au Protico. En ramassant le plus rapproché du Ouak et en le replaçant plus près du Ouak, tu devrais amener le Ouak à destination. Place fcs final en-dessous du Protico et essaye de persuader l'Ouak de l'y rejoindre.

Place les quatre statuettes sur les socles autour de l'autel. Dès que l'esprit du Grand Swappi apparaît, donne-lui un objet et il te donnera le grand livre rouge. Apporte celui-ci à la maison qui veut connaître ses origines.



ALIEN SYNDROME

Tapez ce listing en GFA Basic puis sauvegardez-le. Insérez une disquette vierge puis faites RUN. Ce programme génère un fichier ALIENM.TOS sur votre disquette. Pour jouer : 1) Faire RESET. 2) Insérez la disquette contenant ALIENM.TOS. 3) Double-cliquez sur ALIENM.TOS. 4) Quand le lecteur de disquettes s'arrête, insérez la disquette ALIEN SYNDROME 1 puis tapez une touche le jeu démarre normalement.

```
' Alien Syndrome + de Jésus
Do
  Read AS
  Exit If AS="****"
  CS=MI4 (Val("MI4*AS"))
  BS=BS4C
Loop
BS=B$+MKIS (0)+MKIS (4H2)+MKIS (4H120)
Open "y", #1,"Alienm.tos"
Print #1:RS;
Close #1
End
```

```

Data: 601A,0000,00A8,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
Data 2A4F,2A6D,0004,20D0,000C,00A0,2014,00AD,001C,0680,0000,0000,2200,D28D
Data 0281,FFFF,FFFE,2E41,2F00,2F00,4267,3F3C,004A,4E41,DFCC,0000,0000,3F3C
Data 0000,4E41,546E,42E7,4019,0000,50A4,3F3C,004E,4E41,5050,4274,5274,4074
Data 0000,007E,3F3C,0000,3F3C,004E,4E41,DFCC,0000,0010,2040,0060,0000,6100
Data 001E,2040,2F00,4BEF,0104,2A2E,2A00,5C61,7574,6F5C,616C,6965,6E2E,7072
Data 6700
'
```

```

' Pour annuler une option, effacez la ligne DATA correspondante
'
' vie infinies
Data 217C,4E71,4E71,43A2
' temps 111ms
Data 217C,4E71,4E71,5F48
' map permanent
Data 217C,4E71,4E71,5A30
' 1 seul commandé pour ouvrir la sortie
Data 317C,4E71,524C
'
Data 4E75,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
Data 0000,0000,***
```

```

' Pour avoir les vies infinies, tapez 'Z, 'K, 'D au début de chaque niveau.
(Sébastien HAMON)
Level 1 :
Pour être invincible :
POKE 80980,&C9
Pour avoir du temps infini :
POKE 801FC,0
Level 2 :
Pour être invincible :
POKE 80980,&C9
Pour avoir du temps infini :
POKE 801C,0
Level 3 :
idem level 2.
Level 4 :
Pour être invincible remplacer les octets AF 32 CD 8A 21 par 00 32 CD 8A 21
Pour avoir du temps infini remplacer les octets 96 2A 00 97 2B par 96 2A 00 97 00.
(Patrice MAUBERT)
```

```

' Pour avoir les vies infinies, tapez 'Z, 'K, 'D au début de chaque niveau.
(Sébastien HAMON)
Level 1 :
Pour être invincible :
POKE 80980,&C9
Pour avoir du temps infini :
POKE 801FC,0
Level 2 :
Pour être invincible :
POKE 80980,&C9
Pour avoir du temps infini :
POKE 801C,0
Level 3 :
idem level 2.
Level 4 :
Pour être invincible :
POKE 80980,&C9
Pour avoir du temps infini :
POKE 801C,0
(Patrice MAUBERT)
```

```

10 REM Vies infinies pour ALIEN SYNDROME
15 REM de DE MANNET
20 MODE 1:40000 TO 40F57
40 READ A:POKE 1,A
50 B=A:INEX 1
60 IF B<=4989 THEN PRINT "ERREUR DATA$":END
70 MEMBR 4:FF:CALL 40F7:MEMBR 0:INK 0:0
80 INK 3:13:CALL 40F5C:LOAD"lalien.bin",4100
90 CALL 40F00
100 DATA 33,9,191,34,118,65,195,0,65,33,122
110 DATA 186,17,79,191,1,3,0,237,176,62
120 DATA 195,13,49,191,6,3,22,189,34,123,188
130 DATA 175,50,245,133,62,201,50,154,137,195
140 DATA 3,110,33,245,133,1,0,200,205,83
150 DATA 191,33,34,134,1,0,200,205,83,191
160 DATA 33,154,137,1,201,126,205,83,191,33
170 DATA 3,138,1,201,126,205,83,191,0,0
180 DATA 0,201,126,184,192,113,201,62,64,24
190 DATA 2,62,192,205,8,186,6,20,116,16
200 DATA 283,201,205,83,189,62,285,205,187,188
210 DATA 33,131,191,17,0,160,6,5,205,113
220 DATA 188,33,0,160,205,131,188,195,122,188
230 DATA 65,76,73,69,78
```

Level 1 :
Pour être invincible remplacer les octets AF 32 D1 8A 21 par 00 32 D1 8A 21
Pour avoir du temps infini remplacer les octets 97 2A A1 97 2B par 97 2A A1 97 00.

Level 2 :
Pour être invincible remplacer les octets AF 32 36 8B 21 par 00 32 36 8B 21
Pour avoir du temps infini remplacer les octets 97 2A 69 97 2B par 97 2A 69 97 00.

Level 3 :
idem level 2.

Level 4 :
Pour être invincible remplacer les octets AF 32 CD 8A 21 par 00 32 CD 8A 21
Pour avoir du temps infini remplacer les octets 96 2A 00 97 2B par 96 2A 00 97 00. (Patrice MAUBERT)

Level 1 :
Pour être invincible :
POKE 80980,&C9
Pour avoir du temps infini :
POKE 801FC,0
Level 2 :
Pour être invincible :
POKE 80980,&C9
Pour avoir du temps infini :
POKE 801C,0
Level 3 :
idem level 2.
Level 4 :
Pour être invincible :
POKE 80980,&C9
Pour avoir du temps infini :
POKE 801C,0
(Patrice MAUBERT)

Level 1 :
Pour être invincible :
POKE 80980,&C9
Pour avoir du temps infini :
POKE 801FC,0
Level 2 :
Pour être invincible :
POKE 80980,&C9
Pour avoir du temps infini :
POKE 801C,0
Level 3 :
idem level 2.
Level 4 :
Pour être invincible :
POKE 80980,&C9
Pour avoir du temps infini :
POKE 801C,0
(Patrice MAUBERT)

```

10 REM Vies infinies pour ALIEN SYNDROME
20 FOR I=0A000 TO 49A57:READ C
30 A=C-I:POKE 1,A:B=A:INEX 1
40 IF B<=5200 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATA$":END
50 POKE 49A41,64:POKE 816,0:POKE 817,193:POKE 1,0:0,0
60 PRINT "CHARGEMENT..." :LOAD
70 DATA 42,175,254,179,24,151,131,14,179,203,151
80 DATA 132,14,106,179,42,151,168,68,179,42,151
90 DATA 169,68,179,203,151,170,68,86,74,11,179,106
100 DATA 153,104,265,179,10,151,42,215,106,84,78,93
```

ALTAIR



● Pour avoir des vies infinies. Prendre un éditeur de secteurs et rechercher les octets : 5310 4E755279 et les remplacer par 4E714E755279. Pour des missiles infinis, chercher les octets: 6100CECFE579 et les remplacer par 6100CECFE00A. Voilà maintenant éclaté vous comme des bêtes ! (Gillus)

```
REM Choix du nombre de vies pour
ALTAIR
REM de Yahlia MALLEM
INPUT "Nombre de vies:";N
BLOAD "A":VALTAIR.CDE";4;6;0000
POKE 4h61443,N
BSAVE
"A":VALTAIR.CDE";4;6;0000,4h724D
END
```

ANARCHY

```

1 REM Invulnérabilité sur ANARCHY
10 FOR I=379 TO 393:READ A
20 POKE I,A:5-INEX(I*8+310)
30 DATA 37,91,298,174,6,146,34,9
40 DATA 101,211,207,37,81,169,129
```

● Nombre de vies : POKE 42405,Nb

AMAUROTE

```

10 REM VIES INFINIES POUR
AMAUROTE
20 REM VERSION SPECTRUM
30 REM DE Stéphanie DA SILVA GEMES
40 CLEAR 26599
50 LOAD"screen$LOAD"code
60 POKE 42586,0
70 POKE 42456,0
80 POKE 42374,175
90 POKE 38552,0
100 RANDOMIZE USR 26600
```

● Pour avoir :
-Un tir continu :
POKE 24938,52
-Un tir infini :
POKE 26559,0
-Energie infinie :
POKE 10190,0
-Nombre deateaux à faire pour finir le jeu :
POKE 12345,Nb

● Pour avoir l'invulnérabilité :
POKE 43276,0
POKE 43278,0
● Pour avoir :
-255 Bombes: POKE 4100,255
-l'invulnérabilité :
POKE 43276,0
POKE 43277,0
POKE 42278,0 (Diego PRADOS)

ANDROID II CPC

● Pour avoir des vies infinies :
POKE &2822,0

ANDY CAPP CPC

Energie infinie :
POKE &1D8D,0
POKE &39AC,0
Tout gratuit
POKE &2FC8,C9
POKE &3025,83A
POKE &3CCE,3A
Commencez avec 99 lives :
POKE &1E35,6
POKE &1E36,827

ARCHIPELAGOS PC

● Gagnez à l'ARCHIPELAGO
No 1, pressez return pour en choisir une autre, tapez 8421 et deux fois return.Maintenant vous pouvez choisir une ARCHIPELAGO entre 1 et 9999.

ANTIRIA CPC

```

1 REM Invulnérabilité sur ANTIRIA version Cassette
10 B=4FOR I=100 TO 822:READ APOKE I,A:B=A:INEX 1
20 FOR I=4000 TO 40F1A:READ APOKE I,A:B=A:INEX 1
30 IF B<=229 THEN CALL 42000 ELSE PRINT"ERREUR DANS LES DATA$":END
40 DATA 1,0,0,205,56,188,33,64,0,17,100,0,62,49,205,161,188
50 DATA 210,0,62,245,62,195,50,149,0,33,0,191,34,49,0,241
60 DATA 139,64,0,62,0,50,190,91,50,194,91,42,168,0,243,217
70 DATA 6,127,14,146,58,170,0,230,3,177,237,73,217,233
```

```

1 'Invulnérabilité sur ANTIRIA version Disquette
10 MODE 1:80000 TO 49A57:READ C
20 LOAD"ANTIRIA.BIN";45408:LOAD"ANTIR13.BIN";40000
30 FOR I=256 TO 411:READ APOKE I,A:B=A:INEX 1
40 IF I=6097 THEN CALL 282
50 PRINT"ERREUR DANS LES DATA$":END
60 DATA 33,0,62,183,50,190,91,50,88,111,34,58,111
70 DATA 62,0,50,73,87,50,244,189,190,91,84,201,6,9,33
80 DATA 47,1,205,119,188,33,0,2,205,131,188,205,122
90 DATA 188,195,0,1,0,65,78,84,73,49,46,66,73,78
```

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

ARCADE FLIGHT CPC

```

10 REM Vies infinies sur ARCADE FLIGHT version F7
20 REM (C) Zeywick Hado 89 par Patrice Maubert
30 MEMORY 43A20:MODE 1
40 FOR N=0A000 TO 0A020:READ A:=VAL("A"+5)
50 SUM=SUM+A:POKE 8A,ANEX 1
60 IF SUM=4583 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATA$":END
70 PRINT"PRINTINEXEZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
80 CALL 40B00:CLEAR:LOAD"1":CALL 40A00
90 DATA 2A,36,DE,22,2B,AB,3E,C5,21,80,BE,32,37,80,DD,22,38
100 DATA DD,21,26,AD,11,80,BE,01,60,ED,20,21,80,00,0,63
110 DATA 11,00,0B,C3,4A,3A,AF,32,8A,89,CF,88,80,00,00,0
```


ARKANOID II

```

10 REM Vies infinies pour ARKANOID II
15 REM Ce programme g n re un fichier Joystick.tos executable
20 REM NB
30 FOR I:=102000 TO 1020000-N*1 STEP 2
40 READ A:B:=B+A*B
50 POKE N I,A:B+INEXT I
60 IF B<=3856453 THEN PRINT "Erreur dans les data":END
70 PRINT "INSERER L'ORIGINAL EN APPUYER SUR UNE TOUCHE"
80 GEMOS 1
90 BSAVE "A:JOYSTICK.TOS",102000,N*1
120 DATA 528,24602,0,348,0,130,0,46,0,0,0,0,0
130 DATA 0,0,18553,0,366,16188,9,20023,23695,16188,1,20023
140 DATA 21647,18496,45180,60,26368,14,45180,59,26344,20279,0,364
150 DATA 20473,7,32766,19449,0,348,19961,2,32734,11836,0,32768
160 DATA 24832,142,19072,27392,130,16099,18553,7,32768,18553,7,32768
170 DATA 16188,9,20046,67340,0,12,18553,0,32736,16188,6,20046
180 DATA 23695,16889,2,32768,17401,7,32768,12346,31743,8920,20936,65532
190 DATA 19449,0,366,19961,2,0,11836,5,0,24832,52,19072
200 DATA 27392,40,19021,0,364,26368,24,1,6889,6,20926,8444,20091
210 DATA 20081,8444,20081,20081,12476,20082,20217,6,0,16188,0,12045
220 DATA 18363,65272,12092,0,486,16188,26,20033,23695,16188,0,12045
230 DATA 16188,7,20033,20623,19072,27136,14,11836,65536,65536,19679,8063
240 DATA 20005,11833,0,514,16939,12046,16188,61,20023,20623,19072,27392
250 DATA 56,13048,0,486,12046,12039,16188,0,486,16188,63,20033
260 DATA 57340,0,12,19072,27392,22,16188,0,486,16188,62,20033
270 DATA 22671,19679,8063,20085,11836,65536,65536,24884,17487,18478,20553,12544
280 DATA 17487,18478,18765,18176,0,6361,16722,19265,20847,10756,8265,18720
290 DATA 10322,17759,17742,18245,8271,17952,17487,18473,3318,22089,17473,21280
300 DATA 18766,17993,22041,21569,21280,20559,21056,8266,11853,11852,16730,20237
310 DATA 2570,20956,19539,16698,3338,17969,8272,16722,16672,22089,17473,21280
320 DATA 18766,17993,22041,21569,21261,2630,12832,20945,21057,8266,21829,18255
330 DATA 8270,20306,19777,19463,26112,0,2,9740,23068,12534,6154,6344,12592
    
```

ST

● Pour avoir des vies infinies sur ARKANOID II, il te suffit si tu es un  diteur de s curit  de rechercher les octets 4152B4C et de les remplacer par 4152B43 ainsi que les octets 030000 par 02FF80.

● Pendant le chargement reste appuy  sur "SHIFT" et tape "MAGENTA", puis appuie sur "RETURN". Pendant la partie appuie sur la lettre "S" pour changer de tableau.

● Vies infinies : POKE &H7C10.

MSX



LA BIBLE DES POKES/VOLUME 1/22

ARMY MOVES

```

1 REM Vies infinies, invuln rabilit , etc
2 REM sur ARMY MOVES version Cassette
30 B=0:FOR I:=40000 TO 40000:READ A:POKE I,A:B+INEXT I
40 IF B<=14009 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
50 CALL 62000
60 DATA 175,205,14,188,33,175,57,17,0,0,62,22,205,161,188,205
70 DATA 106,58,33,64,161,17,0,0,62,22,205,161,188,21,64,17,1
80 DATA 38,0,62,141,205,100,160,33,134,161,1,226,1,62,61,174
90 DATA 205,120,160,33,64,161,17,0,187,1,38,24,243,237,176,221
100 DATA 33,0,0,191,17,79,0,205,103,187,221,33,0,192,17,64,205
110 DATA 103,187,221,33,205,51,77,134,141,205,103,187,175,6,246
120 DATA 237,121,33,59,11,119,33,139,18,119,33,76,28,64,135,119
130 DATA 205,55,189,251,195,144,146,245,174,119,241,35,11,198
140 DATA 10,246,128,95,120,177,123,32,240,201
    
```

CPC

```

1 REM VIE INFINIE POUR ARMY MOVES
2 REM DE DA SILVA
3 CLEAR 62000
6 LET T=0 :LET W=1
10 FOR F=32000 TO 32174
15 READ A :POKE FA
20 LET F=F+W:W=1
25 NEXT F
30 IF T<=188320 THEN PRINT "Data
erreur":STOP
40 PRINT AT 10,51 "est part"
50 RANDIMIZE UR 32000
100 DATA 221,33,203,92,17,234
110 DATA 6,62,255,55,205,805,262
120 DATA 48,24,243,237,34,33
130 DATA 44,125,229,33,172,98
140 DATA 229,51,61,17,163,252
150 DATA 1,21,33,255,94,62
160 DATA 202,237,195,195,172,98
170 DATA 33,70,125,229,33,199
180 DATA 252,229,51,61,17,234
190 DATA 199,11,231,2,33,209,252
200 DATA 62,166,237,70,195,199
210 DATA 253,33,209,252,17,209
220 DATA 138,1,92,0,237,176,33
230 DATA 228,138,34,233,138,34
240 DATA 237,138,218,138,34
250 DATA 245,138,235,138,34
260 DATA 4,139,33,195,50,9,239
270 DATA 33,116,25,54,30,139
280 DATA 195,229,138,237,50,165
290 DATA 255,62,58,50,103,255
300 DATA 62,252,50,121,255,33
310 DATA 144,125,17,0,252,1,30
320 DATA 0,237,176,195,65,255
330 DATA 150,50,9,209,50,163
340 DATA 190,50,181,190,62,58
350 DATA 50,186,217,50,12,228
360 DATA 62,162,50,183,190,62
370 DATA 210,50,184,190,195
380 DATA 0,91
    
```

CPC

SPECTRUM

```

1 REM Vies infinies sur ARMY MOVES II version Cassette
2 B=0:FOR I:=62000 TO 62005:READ A:POKE I,A:B+INEXT I
30 CALL 42000
40 DATA 175,205,14,188,33,175,57,17,0,0,62,22,205,161,188,205,106
50 DATA 58,33,64,161,17,0,0,62,22,205,161,188,33,64,161,1,38,2,62
60 DATA 141,205,117,160,33,134,161,1,226,1,62,61,174,205,103,187,175,6,246
70 DATA 33,64,161,17,0,187,1,38,2,243,237,176,221,33,0,191,17,79,0
80 DATA 205,120,160,221,33,0,192,17,64,205,103,187,221,33,0,51
90 DATA 178,187,205,103,187,1,0,246,237,79,62,201,33,217,14,62
100 DATA 119,175,33,105,8,119,205,55,189,251,195,80,147,245,174
110 DATA 119,241,35,11,139,16,246,128,95,120,177,123,32,240,201
    
```

MSX

● Pour avoir des vies et du carburant infinis, ainsi que tu joues plus dur et m me des ennemis invisibles : POKE &H9CA0,201 POKE &H9BD7,201 POKE &H9720,201 POKE &H9D52,201 POKE &H9897,201 POKE &H997,201

MSX

```

10 REM Vies infinies pour ARMY MOVES partie I
20 KEY OFF:CLEAR 200,36000
30 SCREEN2:COLOR15,1,1
40 BLOAD"cas":R
50 POKE 54474,201
60 BLOAD"cas":CLEAR 220,51000
70 BLOAD"cas":R
80 FOR I=-8192 TO -8184 STEP -1
90 READ A:POKE I,A:B+INEXT I
100 IF B<=1176 THEN PRINT "ERREUR DATA":END
120 DATA 62,0,50,172,136,205,220,130,201
130 DEFUSR=&HD000:A=USR(0)
    
```

MSX

● Ne cherche plus, tape le code 15372 et tu pourras acc der   la seconde partie d'ARMY MOVES.

● Le code pour changer de tableau : 15863 (Fr d ric BENYAHIA)

C64

● Fuel infini : POKE 62033,0
 Invuln rabilit  : POKE 5760,0
 -Pour la partie I : Vies infinies : POKE 54599,0
 -Pour la partie II : Vies infinies : POKE 53771,0

SPECTRUM

MSX

- Pour le premier stage, il suffit de se tenir au milieu de l' cran et de tirer sans  carter en  vitant les trous, et vous arriverez rapidement   la fin du premier niveau - Pour les stages suivants avec l'h licopt re, il faut se tenir au ras du sol, tirer automatiquement de telle fa on que les boucans de l'h licopt  soient au m me niveau que l'horizon ! Il y a 3 niveaux avec l'h licopt  - Pour le stage 5, pour traverser la jungle : il faut  viter les tir ennemis et les oiseaux, tir automatique bloqu . Un seul conseil : ne r fl chissez pas trop, forcez dans le tas et plus rapidement possible, surtout pas de r p s,  carter la rapidit  de l'action compte ... - Pour le stage 6, il suffit de tirer sans  carter en avan ant, c'est b c  et m chant (c'est pour cela que c'est le dernier stage, vous  tes arriv  dans la demeure du BIG BOS ! il faut trouver le coffre fort, et c'est fini. (ERIC BONTemps)

ST

ARTICFOX

```

10 REM Energie infinie pour ARTICFOX
20 version DK
20 MOZE 2:BLOCKER 0
30 FOR I=0 TO 15:INK I,0:NEXT I
40 LOAD "OPEN1,62000
50 INK 1,6:INK 2,11
60 INK 3,5:INK 4,26
70 MEMORY 6176F
80 LOAD "MAIN",61770
90 POKE 6A300,0:CALL 61770
    
```

● Pour avoir l' nergie infinie : POKE &A300,0

SPECTRUM

CPC

● Pour avoir les missiles et les mines infinies : POKE 58309,0

LA BIBLE DES POKES/VOLUME 1/23

ARTURA

10 Energie infinie pour Artura version Cassette
 20 MODE I:FOR=I:6220 TO 6235
 30 READ A:POKE I,A:B=B:A:NEXT
 40 IF B=4988 THEN PRINT "ERREUR DANS LES
 DATA\$":END
 50 POKÉ 68225,0
 60 PRINT "METTEZ LA K7 ORIGINALE et taper une
 touche"
 70 CALL 68218
 80 CALL 6D037:MODE I:MEMORY 47EFP
 90 LOAD "I1",68000:CALL 68320
 100 DATA 243,33,27,128,17,29,125,1,91,1
 110 DATA 125,237,79,237,95,174,235,174,235,119
 120 DATA 35,19,11,120,177,32,242,33,36,130
 130 DATA 34,84,128,195,27,128,82,53,50,139
 140 DATA 53,62,6,50,9,17,82,208,50,58
 150 DATA 14,195,80,3

CPC

● Vies infinies. Prendre un éditeur de secteurs et rechercher dans le fichier DEMO1.DAT les octets : 5368000000008 et le remplacer par : 600200000 0008. (GJ)

ST



ASTERIX

● Pour avoir des vies infinies : Prendre un éditeur de secteur et de rechercher dans le fichier .PRG, les octets : 53700001510C et de les remplacer par : 60040000151C. Ensuite rechercher: 301633FCFFFO0003832 et le remplacer par : 3016600E FFFFO0003832. (Gillus)

CPC

SPECTRUM

AU REVOIR MONTY

● Pour avoir les vies infinies : Prendre un éditeur de secteur et de rechercher dans le fichier .PRG, les octets : 53700001510C et de les remplacer par : 60040000151C. Ensuite rechercher: 301633FCFFFO0003832 et le remplacer par : 3016600E FFFFO0003832. (Gillus)

SPECTRUM

ASPHALT

CPC

Si l'ennemi est entouré de cliptons sur les côtés ou sur les arrières, il faut lui rendre coups. Retenir les plans de contournement. Miner les motos ou leur tirer dessus. Cas particulier : le motocycliste jaune doit être miné. Se coller sur le côté de la route où les side-cars apparaissent toujours, afin de les bloquer puis de s'en débarrasser par la suite. La voiture avec le brûleur arrière doit être attaquée en diagonale. Il faut éviter de lui rentrer dedans une fois qu'il est atteint. Les voitures sont, en raison de leur taille, assez vulnérables aux tactiques appliquées aux side-cars. Si, après une attaque, il ne reste qu'une dizaine de balles comme munition, il faut les décharger afin d'être disponible pour l'attaque suivante, sachant qu'il y a une assez longue pause avant le ravitaillement. Si les mines ne sont pas employées avec rapidité et précision, la cible les évite. Les lance-flammes ne constituent pas une arme suffisamment fiable. La projection des amères (angle le plus vulnérable), est très difficile. Les côtés, par contre, peuvent être protégés si l'on se tient sur les bords de la route.

● Pour avoir des vies infinies : Prendre un éditeur de secteur et de rechercher dans le fichier DEMO1.DAT les octets : 5368000000008 et le remplacer par : 600200000 0008. (GJ)

ATAX

ST

● Vies infinies pour ATAX de Eric ARBONA
 OPEN "4",#1,"A:ATAX.PRG"
 FOR I=1 TO 500
 SEEK #1,L
 BGET #1,300000,4
 IF LPEEK(300000)=#H33FC20025
 POKÉ 300000,#H33FC7FFF
 SEEK #1,L
 BPUT #1,300000,4
 ENDIF
 NEXT I
 CLOSE #1

● Pour avoir des vies infinies, il suffit de prendre un éditeur de secteur et de rechercher dans le fichier .PRG, les octets : 53700001510C et de les remplacer par : 60040000151C. Ensuite rechercher: 301633FCFFFO0003832 et le remplacer par : 3016600E FFFFO0003832. (Gillus)

C64

● Pour avoir les vies infinies : Prendre un éditeur de secteur et de rechercher dans le fichier .PRG, les octets : 53700001510C et de les remplacer par : 60040000151C. Ensuite rechercher: 301633FCFFFO0003832 et le remplacer par : 3016600E FFFFO0003832. (Gillus)

MSX

ATV SIMULATOR

10 REM Tapes infini de Patrick FUNARO
 20 REM pour ATV K7
 30 FOR I=48000 TO 48E9A
 40 READ A:POKE I,A
 50 B=B:A:NEXT I
 60 IF B=4752 THEN PRINT"Erreur dans les
 data\$":END
 70 MEMORY 8FFF:LOAD"ATV"
 80 BORDER 0:FOR I=1 TO 15:INK I,0
 90 NEXT I:MODE I:CALL 68E88
 100 DATA 63,195,33,142,130,50,22,189
 110 DATA 34,23,189,195,197,153,221
 120 DATA 33,177,167,17,0,1,205
 130 DATA 64,167,33,161,130,34,90
 140 DATA 169,195,239,167,62,195,50
 150 DATA 162,55,195,0,4,106

CPC

● Pour avoir du temps infini : POKÉ #4C210 (Patrice MAUBERT)
 ● Pour avoir du temps infini recherché avec un éditeur de secteur les octets : 3A 60 35 C6 01 et remplacez-les par : 3A 66 35 C6 00. (PATRICE MAUBERT)
 ● Pour avoir le temps infini: POKÉ 571196:SYS 4096

CPC

C64

ACE

C64

● Pour économiser le fuel quand il n'en reste pas beaucoup, grimper au maximum, puis piéquer à fond plein gaz, quand la vitesse est au maximum en piqué, réduire à fond les gaz, ainsi on atteint la vitesse de 20000 Km/h sans consommer de fuel puisque tout est arrêté bien sur. Il faut redresser pour ne pas se crasher, ça marche 8 fois sur 10. (Alexandre BLANCHER)

AAARGH

AMIGA

● Pour entretenir le feu de son animal il faut avaler à intervalles réguliers quelques personnes sur le sol. Pendant les combats pour remporter la victoire finale : joystick-bouton de feu enfoncer (joystick à droite si vous êtes un dragon et à gauche si vous êtes un ogre). En restant comme ceci les combats tourneront toujours en votre faveur.

ACADEMY

● Pour avoir : Les bombes: POKÉ 4775,255
 Les missiles: POKÉ 4775,255
 Les munitions: POKÉ 4775,255

● Pour mener à mission à bien, il est dans ton intérêt d'équiper ton vaisseau avec le matériel le plus approprié.
 -Avant tout, il faut que tu choisisses un bon bouclier et un laser très puissant.
 -Pour ne pas te perdre, prends toujours une unité ADF.
 -Le choix de la direction est secondaire.
 -Plutôt que des fusées, choisis une unité infrarouge, moins précises mais plus élastique.

CPC

1 "Missiles et carburant infinis" sur ACADEMY version Cassette
 10 B=MODE I:FOR I=68200 TO 68E20:READ A:POKE I,A:B=B:A:NEXT
 20 IF B=339 THEN PRINT"Erreur ORIGINAL"PRINT"CALL 68E00"
 30 PRINT"ERREUR DANS LES DATA\$"
 40 DATA 33,9,190,34,64,191,195,2,191,83,18,192,34,175,0,195,80
 50 DATA 0,175,103,111,50,243,140,34,71,162,50,256,139,195,83,5

AVENGER

CPC

1 REM Empêche Kwon d'être fatigué pour
 2 REM qu'il te donne de l'énergie.
 3 REM sur AVENGER version Disquette.
 10 B=FOR I=49A TO 4C7:READ A:POKE I,A:B=B:A:NEXT
 20 IF B=3828 THEN PRINT"INSERER AVENGER":CALL
 48B18:CALL 49A
 30 PRINT"ERREUR DANS LES DATA\$":END
 40 DATA
 50 62,1,205,14,188,33,196,0,205,212,188,34,197,0
 50 DATA
 60 17,0,23,0,1,14,65,243,197,0,33,189,0,34,110,1
 60 DATA
 195,0,1,175,50,193,108,195,219,101,132,0,0,7

1 REM Energie illimitée
 2 REM Pour AVENGER
 10 DATA 174,6,175,175,37,191,250,174
 20 DATA 5,37,194,260,37,218,260,174
 30 DATA 5,138,198,138,179,138,152,174
 40 DATA 9,138,199,174,138,190,37
 50 DATA 170,250,125,174,53,138,6,174
 60 DATA 5,146,22,215,165,5,167,5
 70 DATA 178,69,9,98,5,3,146,69
 80 DATA 9,237,229,69,213,247,243,54
 90 DATA 197,213,8,243,55,197,243,60
 100 DATA 197,213,8,243,61,197,205,197
 110 DATA 221,23,224,167,5,194,69,9
 120 DATA 154,5,237,229,221,213,251,167
 130 DATA 222,194,268,268,162,22,7,207
 140 DATA 213,252,167,7,154,142,197,162
 150 DATA 157,7,194,145,197,162,225,7
 160 DATA 207,21,246,167,18,194,148,197
 170 DATA 162,240,7,207,21,252,81,166
 180 DATA 7,81,240,7,81,62,7,174
 190 DATA 178,146,23,30,146,49,30,146
 200 DATA 81,30,81,153,51
 210 POKÉ 53280,6
 220 PRINT CHR\$(8)CHR\$(147) "Patience..."
 230 FOR A=49152 TO 49308: READ B: C=CH\$(
 240 POKÉ A,(B=) : NEXT
 250 IF C=21:87 THEN PRINT "ERREUR DATA":END
 260 PRINT CHR\$(147)CHR\$(131) "PAS D'ERREUR"
 270 INPUT "... PUIS TAPÉZ <RETURN>":OKS
 280 SYS 49152

● Pour avoir des vies infinies : POKÉ 41200,24
 POKÉ 50454,201
 POKÉ 50480,201
 Pour avoir les shurkens infinies: POKÉ 54046,0

SPECTRUM

● Pour avoir des vies infinies: POKÉ #H2E0,0
 Pour avoir de l'énergie infinie: POKÉ #H3B42

MSX

CPC

ACTION FIGHTER

Voici de l'aide pour ceux qui auraient du mal à restaurer la liberté dans ce curieux monde:

Sachez que vous êtes plus vulnérable lorsque vous êtes à vélo, mais cela à néanmoins un avantage: l'hélicoptère ne vous attaquera pas. Si vous êtes dans la voiture et que l'hélico menace de vous larguer son chargement dessus, revenez sur le vélo et il s'en ira sans même vous attaquer! Sachez qu'en l'air vous devrez essayer d'intercepter tous les ennemis dès qu'ils apparaissent, de façon à ne pas leur laisser le temps d'ouvrir le feu.

L'abri le plus sûr est le centre de l'écran: de là vous pouvez vous déplacer dans les huit directions, et ainsi éviter non seulement les ennemis mais de surcroît le risque de vous retrouver coincé dans un coin.

Lorsque vous êtes à vélo, sachez que seule la vitesse importe. Pour obtenir une sécurité maximale, vous devrez voyager juste un peu plus vite que les autres.

En effet, si vous ralentissez ne sentait-ce qu'un tout petit peu, vous serez bon pour vous faire écraser par ceux qui arrivent derrière, alors qu'en accélérant un peu, vous décollerez de la route!

Dans la voiture sachez que vous pouvez vous permettre de moins vous préoccuper de votre vitesse: vous pouvez vous déplacer à la vitesse d'un escargot dans la mesure où vous êtes invulnérable aux chocs des autres voitures. Cependant vous pourrez toujours vous crasher dans des barrières routières, alors surveillez tout de même votre accélérateur.

EN GENERAL

Restez au milieu de la route aussi souvent que possible afin de réduire le risque d'être poussé par les autres voitures sur les barrières autoroutières.

Sachez que votre radar (représenté par un panneau routier au dessus de la zone de jeu) est un gadget bien utile. Le panneau indique l'axe d'inclinaison du prochain tournant, mais le signe n'apparaît qu'une seconde, alors jetez-y de fréquents coups d'œil. Ce procédé est indisponible dans les tableaux suivants, là où les routes rétrécissent et ont des courbes bien plus difficiles d'approche.

Collectez tous les six bonus A-F sans mourir, et un avion volera à travers l'écran pour vous récompenser d'un bonus supplémentaire.

LES BONUS:

Différents des armes supplémentaires, les bonus sont attribués lorsque certaines vagues d'aliens sont éliminées:

S^m = Augmentateur de vitesse (valable une seule fois)

P = points supplémentaires

I = invulnérabilité provisoire

V = vie supplémentaire

T = Temps supplémentaire

B = Bombe



A. M. C. CODE AMIGA

Voici les codes permettant d'accéder aux divers niveaux:

| CODE | ZONE |
|--------------|------|
| 1 NOSTROMO | 02 |
| 2 DISCOVERY | 04 |
| 3 ENTERPRISE | 06 |
| 4 DAGOBAB | 08 |
| 5 REPLICANT | 10 |
| 6 KRULL | 12 |
| 7 METROPOLIS | 14 |

Attention:

le A en QWERTY est le Q en AZERTY et le M, ð, (BUI Thien).

**TOUTES LES
SOLUCES
SONT SUR
3615
JOYSTICK**

ALPHAKOR

Dans la salle de la machine à remonter le temps

regarder, examiner table, examiner étagère, prendre oscilloscope, prendre carte, prendre livre, prendre lampe, prendre peigne, utiliser oscilloscope, utiliser carte.

En 1463

Laisser oscilloscope, laisser carte, est, nord, vends peigne, vends lampe, vends livre, sud, regarder, prendre caractère ou pince (selon les cas), est, rien, sud, regarder, prendre bourse, ouest, sud, oui, est, regarder, prendre caractère ou pince (selon les cas), ouest, ouest, regarder, prendre bourse, ouest, ouest, nord, ouest, nord, donner caractère, regarder, prendre laisser-passer, sud, regarder, prendre nourriture, manger, prendre cruche, boire, est, regarder, prendre bourse, sud, regarder, prendre cruche, boire, est, sud, donner pince, regarder, prendre dé, nord, regarder, prendre cruche, boire, manger, oui, manger, oui, manger, oui, manger, oui, est, sud, sud, dormir, rien, sud, nord, boire, boire, boire, boire, rien, nord, nord, est, oui, est, regarder, prendre cruche, boire, est, donner laisser-passer, est, regarder, prendre nourriture, manger, nord, regarder, prendre corde, sud, sud, regarder, prendre grosse clé, utiliser grosse clé, laisser

grosse clé, est, utiliser clé, regarder, prendre cruche, boire, prendre nourriture, manger, ouest, ouest, utiliser corde, ouest, nord, ouest, nord, regarder, prendre nourriture, manger, ouest, regarder, prendre cruche, boire, nord, prendre cruche, boire, prendre nourriture, manger, prendre oscilloscope, prendre carte, utiliser oscilloscope, utiliser carte.

A vous le prix nobel

Conseil: Eviter la place du marché, manger et boire au maximum, attention au couvre-feu, ne pas vendre la carte et l'oscilloscope.

Pour en savoir plus:

Bible pour le prête puis interroger

Au mendiant 10 euros suffisent

Le play-boy pour les serfs

Si vous connaissez le latin, alors donnez 20 euros à l'ermite

Le fils d'Alphakor est chez le chimiste, interrogez-le. Payez un pot aux ivrognes dans le bistrot, interrogez-les.

(VALET Thierry).



BARBARIAN II

```

10 REM BARBARIAN II AMSTRAD DISK
20 REM par Patrice MAUBERT
30 REM Version Makibidouilles
40 MEMORY &FF8F:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A008:READ A3:A=VAL("A"+A$)
60 GOSUB=>A:POKE A,A:NEXT A
70 IF SUM<15507 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS."&END
80 INPUT"VIES INFINIES(O/N)";A$
90 IF UPERS(A$)="N" THEN POKE &A004,&3D
100 INPUT"ENERGIE INFINI(O/N)";A$
110 IF UPERS(A$)="N" THEN POKE &A0AC,&1
120 INPUT"TUER LES MONSTRES AVEC CLR(O/N)";A$
130 IF UPERS(A$)="N" THEN POKE &A0AE,&1
140 INPUT"CHANGER DE LEVEL AVEC G55(O/N)";A$
150 IF UPERS(A$)="N" THEN POKE &A0AD,&1
160 PRINT"PRIN"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPRETOGEZ-LE"
170 PRINT">Puis pressez une touche"&CALL &B006:CLS
180 CALL &A000:GOTO 1
190 DATA CD,7A,0E,3E,00,32,AF,96,3A,AC,AD,A7,20,13,32,12
200 DATA 91,32,8C,91,32,4E,95,36,27,32,C8,91,32,DA,91,18
210 DATA 14,3E,91,32,12,91,32,8C,91,3E,3D,32,4E,95,AF,32
220 DATA C9,91,32,DA,91,21,0F,92,3A,AD,AD,71,20,87,26,1C
230 DATA 33,36,53,18,05,35,53,23,36,51,21,2C,94,3A,AD,AD
240 DATA A7,20,10,3E,AF,23,36,32,23,36,38,23,36,51,23,36
250 DATA C9,18,0E,36,CD,23,36,5A,23,36,56,23,36,56,23,36
260 DATA 18,5E,4E,31,AD,AD,CD,7A,AD,C9,16,17,8E,48,21,80
270 DATA 8D,CD,AD,AD,16,13,8E,41,21,00,92,CD,AD,AD,16,13
280 DATA 0E,43,21,00,94,CD,AD,AD,16,18,0E,41,21,00,96,CD
290 DATA A3,AD,C9,1E,00,DF,AD,AD,C9,66,C6,07,00,00,00,00
    
```

● Pour avoir :
-Vies infinies :
Piste 24, secteur 42, à l'adr. &AF, remp. 3D par 00 ou rech. 3A-94-43-3F-FE re rem. par 3A-94-43-00-FE ou POKE &43D10
-Énergie infinie :
Piste 23, secteur 48, à l'adr. &112, remp. 91 par 00 ou rech. 39-51-B7-91-FC et rech. 39-51-B7-00-FC ou POKE &8D92.0. Puis à la piste 23, secteur 48, à l'adr. &18C, remp. 91 par 00 ou rech. 39-51-B7-00-FC et rech. 39-51-B7-00-FC ou POKE &3D0C.0.
Puis à la piste 25, secteur 43, à l'adr. &14E, remp. 3D par 00 ou rech. C8-3D-32-39-51 et temp. par C8-00-32-39-51 ou POKE &57CE.0. Puis à la piste 23, secteur 48, à l'adr. &10B, remp. 00 par 27 ou rech. 3E-00-32-39-51 et temp. par 3E-27-32-39-51 ou POKE &3E48,&27. Puis à la piste 23, secteur 48, à l'adr. &1DA, remp. 00 par 27 ou rech. 3E-00-32-39-51 ou POKE &3E5A,&27.
-Tuer monstres avec CLR : Piste 25, secteur 43, à l'adr. &2C, remplacer CD-E4-56-3E-10 par AT-32-38-51-C9 ou POKE &50AC,&2C
-Changer de level avec ESC :
Piste 25, secteur 41, à l'adr. &01, remp. DA-53-51 par DA-1C-53 ou POKE &5281,&01 (Patrice MAUBERT)

```

1 REM Vies infinies pour BARBARIAN II
2 REM Version AMSTRAD Cassette
3 REM de ARNAUD CRESSONNIER
10 DATA 243,27,33,128,17,49,128,1
20 DATA 129,237,79,95,174,235,119
30 DATA 35,19,11,120,177,32,242,175
40 DATA 33,44,128,17,136,44,136
50 DATA 176,33,50,169,91,136
60 DATA 62,60,165,62,52,159,44
70 MODE &FOR A=&A000 TO &A007:READ B
80 C=C+&POKE A,B:NEXT A
90 IF C=&7031 THEN PRINT"Erreur dans les datas"&END
100 POKE &A033,&POKE &A038,&POKE &A03D,&A7
110 POKE &A051,&1418
120 INPUT"mettre l'original de BARBARIAN II";OK$
130 CALL &B037:MODE 1:MEMORY &3FFF
140 LOAD"MI";&A000:CALL &A000
    
```

```

1 REM Vies infinies pour BARBARIAN II
2 REM de Jan FAURE
10 FOR X=312 TO 378 READ Y:C=C+Y:POKE X,Y:NEXT
20 IF C=&607 THEN POKE 157,128:SYS 312
30 PRINT"DATA ERROR!"
40 DATA 32,44,247,32,108,245,169,76,141,56,3,169,83,141,57,3,169,11,141
50 DATA 58,3,76,168,2,72,77,80,169,97,141,178,3,169,1,141,179,3,104
60 DATA 76,41,3,12,169,113,113,214,229,169,1,141,215,229,104,32,193,3
70 DATA 96,115,1,169,165,141,113,138,108,22,0
    
```

```

10 REM Vies infinies pour BARBARIAN II
20 PAPER &21NK 7:BOARDER &1CLEAR 50207
30 POKE 23656,&1:BOARDER FOR T=&10000 TO &7015
40 READ &1564=&10:POKE I,A:NEXT I:POKE &7083,0
50 POKE &7086,0:POKE &7089,0:POKE &7012,0
60 INK &1B0CE 23624,&1:CLEAR:LOAD ""&COR 4718A
90 POKE &7231,152:POKE &7232,141:&RANDOMIZE CSR 47104
80 DATA 181,60,215,166,50,171,150,60,37,161
90 DATA 60,148,173,205,10,106
    
```

```

10 Vies infinies version K7
20 LOAD"MI"
30 POKE &A064,&50
40 POKE &A065,&9F
50 FOR I=&9FF0 TO &9FE7
60 READ &APOKE I,A:NEXT
CALL &A000
80 DATA 62,167,50,111,28,64,0
    
```

BALL CRAZY

BASIL

ST

● Pour terminer les niveaux suivants, se procurer les objets cités:

TABLEAU 1 :
-boutiques et
-clocks daque,
-pistolet, cigare,
-vies, clé

TABLEAU 2 :
-les egouts ou
-chapeau, carte,
-dents, fruit

TABLEAU 3 :
-la tanière de
-Ratigan lettres,
-cadenas, bougie,
-cigare, fleurs

CPC

1 REM Vies infinies pour BASIL version Disquette
10 MODE &BORDER &FOR I=0 TO 15:READ a0:LNK I,VAL("A"+a0):NEXT
20 DATA 00,1A,06,05,10,12,01,19,0F,03,10,01,02,09,05,14
30 MEMORY &7FF:FOR I=&6000 TO &A7:READ a0:&A7:POKE I,VAL("A"+a0)
40 X=&VAL("A"+a0):NEXT
50 IF X<&14430 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS"&END ELSE CALL &B020
60 DATA 0E,07,CD,0E,0F,B9,21,00,C0,3E,02,16,0E,CD,67,0E,21
70 DATA 00,09,3E,06,16,0D,CD,67,08,21,00,C9,3E,0E,16,10
80 DATA CD,67,08,21,00,3E,3E,11,57,CD,67,0E,0E,F3,01,8C,7F
90 DATA ED,49,21,00,C0,11,08,80,01,00,30,ED,80,11,00,AF
100 DATA 01,00,10,ED,B0,3A,FF,00,FE,63,20,03,32,FF,A7,AF
110 DATA 21,82,85,36,21,23,36,88,23,36,83,36,36,23,26
120 DATA FF,00,00,00,63,00,80,3E,3A,08,7A,3C,32,AF,0E,22
130 DATA AA,0E,3A,AD,08,1E,00,57,CD,45,02,0E,08,3E,16,90
140 DATA 4F,3A,AD,08,57,1E,00,2A,AA,08,8E,05,C5,CD,69,06
150 DATA CD,0D,E1,24,24,22,AA,08,107,E5,3A,AD,08,3C,32,AD
160 DATA 80,21,83,0E,8E,00,0E,C9

1 REM Energie infini.
2 REM sur BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE
10 PAPER 0 : INK 0 : BORDER 0
20 CLEAR 27000
30 LET SUM=0 : RESTORE 100
40 FOR I=23296 TO 23316 : READ A
50 LET SUM=SUM+A : POKE I,A : NEXT
60 IF SUM=>5004 THEN PRINT"Erreur dans les datas":STOP
70 POKE 23268,8 : POKE 23305,0
80 PRINT"mettre BASIL" : LOAD ""&CODE 55008
90 PRINT CSR 23296
100 DATA 62,201,50,20,218,245,0,218,62,201
110 DATA 50,240,163,62,0,50,80,161,195,0,218

● Pour changer la couleur de l'écran (N=Couleur):
POKE 33320,Nb
Pour rendre les ennemis invisibles:
POKE 37850,105
Pour avoir de l'énergie infinie:
POKE 24130,0

BEACH VOLLEY

' Ocean Beach Volley trainer par Christophe PARIS
(c) 1989 JOYSTICK HBDO
' faire 'run' puis suivre les instructions du programme
' après la modification il vous suffira de presser la touche 'F1'
' pendant le jeu pour passer au niveau suivant !.....

PRINT AT(15,4) " OCEAN BEACH VOLLEY trainer by Christophe PARIS
PRINT AT(15,5) " (c) 1989 JOYSTICK HBDO
PRINT AT(15,7); " Insérez la disquette 'Ocean Beach Volley'
PRINT AT(15,8); " dans le lecteur interne (DFD)
PRINT AT(15,11); " Puis pressez le bouton gauche de la souris
WHILE MOUSE<&C1
WEND
DIM prg1(&HCF16)
BLOAD "d03:volley.code";V:prg1(0)
let val=&H4E71
adresse=V:prg1(0)+&H5A8
modification
BAND "d03:volley.code";V:prg1(0)+&HCF16
PRINT AT(15,15); " OPERATION TERMINEE"
END
PROCEDURE modification
FOR o=0 TO 1
DPOKE adresse+&o2,val
NEXT o
RETURN



BATTLE SHIP CLAPTON

MSX

● Pour avoir les vies infinies:
POKE &H069,0

BUTCHER HILL

```

10 REM Tout infini choix level BUTCHER HILL Disk
20 (C) Joystick Patrice Maubert
30 MEMORY 48000:MODE 1:BOARDER 1:1:1:2:0
40 FOR N=4802 TO 48082:READ AS=A:VAL("6**4")=0001
50 IF B<1 THEN TEND N:A1=30+9*A+255*(80+255)*B*80
60 IF 60=60 THEN PRINT:REVERSE LINE7:1:1:END
70 S=0:SI=N=1:1:1:1:1:0
80 NEXT:FOR N=48000 TO 48024:READ AS=POKE N,VAL("6**4")
90 NEXT:INPUT"LEVEL DE DEPART (1-3) :";C:IF C=48001,5
100 PRINT:PRINT:GOSUB 1000:PRINT:LINE:;use touche"
110 CALL 48008:CLS:CALL 48001
120 DATA 00,1A,10,0E,0A,09,02,0C,03,0F,11,0A,0D,15,0E,1A,C7
130 DATA 31,00,00,5F,3E,00,00,0C,0E,01,00,00,CD,30,00,00,00
140 DATA 3A,93,0F,1A,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
150 DATA CC,50,8F,21,E2,88,3E,10,2B,3D,0F,25,46,4E,CD,30
160 DATA 32,0C,0E,91,F1,20,F3,CD,46,89,3E,0E,DD,21,00,40,CD,CA
170 DATA 50,8F,3E,00,00,21,83,0E,CD,50,89,3A,0B,93,3C,05,AE
180 DATA 65,31,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
190 DATA BC,0F,20,F5,C3,11,8C,4F,CD,19,8D,10,00,00,00,00,00
200 DATA BA,89,3E,05,32,53,8A,CD,31,8A,DD,85,DD,05,01,7E,29
210 DATA F1,20,49,8B,CD,00,8A,78,5E,CD,20,F5,3A,5A,89,87,6F
220 DATA 00,30,30,00,89,8A,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
230 DATA 82,50,3A,3E,8E,22,00,00,00,00,85,05,01,00,00,00,00
240 DATA F8,01,CD,71,8A,8D,2E,1E,24,0E,0E,0D,5E,05,21,4E
250 DATA 7A,08,77,23,10,F4,7D,05,DF,09,1D,20,0E,3E,0E,16,8E
260 DATA 32,5A,00,DD,21,8E,90,11,00,00,01,00,00,DD,09,0E,38
700 DATA 0E,0D,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
710 DATA 7E,00,32,00,8A,DD,0E,0C,DD,66,00,21,3F,8A,ED,DD,08
280 DATA 7E,06,32,49,8A,DD,7E,05,07,DD,7B,00,32,40,8A,DD,28
290 DATA 5E,07,0D,5E,07,17,30,0A,87,ED,52,DD,4E,09,00,4F,51
310 DATA 0A,89,DD,7E,00,ED,4E,03,DD,4E,0A,8E,05,CD,07,1A,8A,AE
320 DATA D1,E1,D5,65,06,00,7E,A9,4F,23,1B,7A,85,20,0F,31,E1,58
330 DATA D1,F1,DD,09,91,28,0E,21,53,0B,3C,5C,9F,97,01,71,31
340 DATA 7E,FA,DD,7E,3C,00,8A,DD,85,00,00,00,7E,AB,8A,00,77
350 DATA 23,19,7A,85,20,F1,81,0E,00,00,3E,0E,11,30,1E,8E
360 DATA 01,7E,89,20,00,23,1B,7E,87,79,2E,07,4E,23,1B,7E,84
370 DATA DD,77,00,DD,23,10,F9,23,1B,7A,83,20,82,37,C9,32,83
380 DATA 3E,8D,ED,43,85,8A,32,FE,8A,DD,53,94,0A,01,7E,8F,FD
390 DATA 3A,3E,8E,DD,89,8A,21,00,00,00,8A,85,8A,21,00,00,00
400 DATA EB,21,00,00,ED,3C,30,07,ED,5B,9A,8A,21,00,00,22,30
410 DATA 9A,8A,ED,53,02,8B,85,23,3F,8B,CD,D0,8A,21,3E,8B,03
420 DATA 3A,81,7C,85,20,00,CA,32,3E,8B,3E,32,49,21,3E,8B,00
430 DATA CD,DD,8A,21,39,8B,8A,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
440 DATA 7E,87,3E,FB,7E,0C,ED,7E,00,3E,06,30,2D,FD,1D,05
450 DATA 20,ED,21,00,00,18,0E,ED,7E,8F,8A,8A,8A,20,29,2E,87
460 DATA 0C,DD,7E,00,20,7C,85,28,8E,22,85,8A,21,00,00,11,80
470 DATA 00,00,11,0E,1B,8D,77,23,00,00,7E,8F,8A,8A,20,29,2E,87
480 DATA 20,2E,09,00,8A,78,20,0E,ED,78,1E,ED,22,FE,8A,21,0D
490 DATA 4C,8B,85,ED,78,CB,67,28,0C,FE,CB,3F,0E,07,7E,8C
500 DATA 77,23,00,1E,EE,11,C9,81,08,83,0E,00,00,00,46,00,00
510 DATA 00,00,01,0E,01,2A,8F,0E,01,00,00,00,00,00,00,00,00
520 DATA 02,05,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
530 DATA 00,3E,01,32,0E,48,4E,32,39,51,32,2D,51,32,0E,53,32
540 DATA 99,50,32,0F,50,CD,80,00,18,00,53,DF,22,40,3A,C2,82
550 DATA 8E,63,C7,0F,50,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
    
```

```

30 REM Tout infini sous BUTCHER HILL version K7
40 (C) Joystick Patrice Maubert
50 MEMORY 48000:MODE 1:BOARDER 0
60 FOR N=480C TO 48082:READ AS=A:VAL("6**4")=0001
50 SEMI=50+POKE N,A:NEXT
60 IF SUB=415 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"METTEZ LA CASSETTE AU DEBUT DE LA FACE A"
80 CALL 48006:FOR N=0 TO 15:READ AS:=NK N,VAL("6**4")
90 NEXT:MODE 0:POKE 480FC,DD:LOAD"1",48000:CALL 4945
100 DATA 80,82,80,87,80,FF,00,00,00,00,49,3C,2F,7E,2F,FE
110 DATA 18,00,00,5B,00,20,4A,9E,DD,00,00,00,00,40,00,00,00
120 DATA F3,DD,21,B3,9A,00,00,00,0E,00,DD,75,00,00,23,DD
130 DATA 74,00,DD,23,7C,0E,08,67,30,04,11,50,00,19,1A,0C
140 DATA 21,83,9A,00,10,06,7E,ED,79,2C,32,06,30,38,16,CD
150 DATA F9,90,30,F5,3E,06,39,0F,09,2E,20,EF,06,C,CD,ED
160 DATA 9D,30,8E,7E,FE,4D,30,F4,CD,0F,30D,0C,DD,FD
170 DATA 59,9C,11,0E,02,00,ED,5E,0E,12,2E,01,7B,06,07,0D,3F
180 DATA 0D,02,00,00,3E,87,3A,CD,15,3E,00,00,3E,15,02,0E
190 DATA 9A,30,5A,9C,85,32,59,9C,65,3A,C8,3E,AA,AD,AD,AC
200 DATA DD,AD,AD,AD,77,00,06,09,CD,63,2E,80,3A,C8,9F,0E
210 DATA 8D,83,92,32,00,8A,3A,C8,3E,05,11,87,3D,0E
220 DATA 9F,DD,23,7A,7B,3C,DD,55,9D,CD,8A,00,11,87,3D,0E
230 DATA 53,8E,61,0E,01,7A,7B,3C,DD,ED,21,18,09,2A,59
240 DATA 81,70,09,DD,52,02,00,00,21,05,0D,22,AE,9A,00
250 DATA E1,11,50,00,00,01,C3,55,0D,D1,7A,83,AA,00,50
260 DATA DD,11,11,50,00,00,03,C3,55,0D,D1,7A,83,AA,00
270 DATA E1,21,8F,9E,00,00,00,23,06,03,C3,55,0D,00,00,9E
280 DATA CD,C3,00,9E,7B,8E,07,CA,0E,9E,3E,3F,C8,9A,9E,3E
290 DATA 13,20,ED,07,AF,08,05,09,05,3A,C8,3E,05,11,87,3D,0E
300 DATA 28,37,7B,2E,4F,3E,00,00,00,C3,2F,8E,37,C9,AF,9E
310 DATA 59,ED,11,31,8F,8F,32,FD,51,32,FE,11,DD,79,54,32
320 DATA 50,51,32,CE,11,C3,00,48,ED,11,DD,C9,11,30,9C,01
330 DATA 20,00,ED,00,C3,0E,9C,90,00,00,00,00,00,00,00,00
340 DATA 0E,1A,10,0E,0A,09,02,0C,03,0F,11,0A,0D,15,0E,1A
    
```

● Pour avoir des vies infinies: POKE I1139 0

● Pour avoir de l'énergie infinie: POKE I112D 0

● Pour avoir du temps infini: POKE I8138D 0

● Pour avoir les balles infinies: POKE I0109D 0

● Pour avoir des grenades infinies: POKE I010FD 0 (Patrice MAUBERT)

SPECTRUM

```

10 REM Invulnérabilité, vies infinies
20 REM et armes infinies
30 REM pour BUTCHER HILL
40 FOR J = 0 TO 99
50 POKE J + 64000, J = NEXT J
60 INK 0 : PAPER 1 : BORDER 1 : CLS
70 LOAD "MODE : RANDOMIZE USR 64000"
80 DATA 67,200,15,29,59,22,3,2
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 242,181,100,100,100,100,100,100
130 DATA 112,55,327,112,200,209,97,74,79,89
    
```

● Pour avoir des vies infinies: POKE *7315 0 (Patrice MAUBERT)

10 REM 255 vies pour BRAINACHE AMSTRAD K7 par P. FUNARO

30 REM POUR JOYSTICK HEBDO

40 MEMORY 12288:LOAD"1"

50 FOR I=48620 TO 48E33

70 READ A:POKE I,A

80 NEXT:CALL 48E11,3,0,191,17,71,0,205,103,187,33,44,190

100 DATA 243,221,93,0,191,17,71,0,205,103,187,33,44,190

101 DATA 34,58,191,195,0,191,33,64,0,229,33,0,187,229

102 DATA 195,75,58,63,50,75,0,62,153,50,78,0,243,241

103 DATA 201,62,255,50,96,113,195,84,118

BATMAN (contre le Joker)

CPC

● Pour la première partie contre le pingouin :

-Gache, prendre arme, bas, gache, prendre grenade, 2 fois à droite, prendre, utiliser et laisser clié à anelette, 2 fois à droite, prendre clié en plaque, gache, haut, gache, prendre et utiliser disk, 2 fois en haut, 3 fois à droite, utiliser et laisser plaque, droite, prendre corde, 6 fois à gache, prendre bonbon, 5 fois à gache, monte échelle, 2 fois à droite, prendre torche, 2 fois à droite, prendre torche, 2 fois à gache, descendre (la porte ne peut pas être ouverte), gache à droite, prendre chausse, gache, monter, 2 fois à gache, utiliser et laisser clié en face de la porte, haut, gache et prendre cante, gauche, haut, droite et utiliser corde, 2 fois à gache, prendre clié, 2 fois à droite et haut, 2 fois à droite, bas, droite et prendre outre, 2 fois à droite et gache, et bas, utiliser lampe et prendre chausse, gache, monter, 2 fois à gache, utiliser et laisser clié en face de la porte, haut, gache et prendre cante, gauche, haut, droite et utiliser corde, 2 fois à gache, prendre clié, 2 fois à droite et haut, 2 fois à droite, bas, droite et prendre outre, 2 fois à gache, bas, utiliser clié en face de l'ascenseur, haut, 2 fois à droite, bas, 2 fois à droite, haut, utiliser grenade, gache, utiliser fléchette, prendre carte, 2 fois à droite, prendre hamburger, gache, bas, droite, 2 fois en bas, 2 fois à droite, descendre, droite jusqu'à la porte, haut, prendre clié, bas, 3 fois à droite, haut, droite, haut, 3 fois à gache, haut, gache, haut, 3 fois à droite, bas, prendre cassette, haut, 3 fois à gache, haut, 2 fois à droite, bas, utiliser cassette en face de la magnéscope, haut, 2 fois à gache, haut, 3 fois à droite, bas, gache, bas, droite, bas, droite, haut, gache, haut, droite, utiliser clié, haut, gache, prendre clié, bas, droite, bas, gache, haut, gache, haut, droite, bas, gache, haut, droite, en face de la vidéo, utiliser disk.

(François RITALY)

TOUS

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets :52 2E 02 4B et les remplacer par: 60 02 02 4A. Il faudra répéter cette manœuvre 4 fois. Plus rechercher: 5E 2E 02 4B et les remplacer par: 60 02 02 4A. Enfin rechercher :52E204B et les remplacer par: 60 02 02 4A (Gillius)

ST

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

TOUS

● Au début du jeu, vous vous trouverez dans le park où il vous faut trouver :
 -le pied de jeu,
 -le bocher d'orientation que vous pouvez servir en tant qu'arme
 -l'ampoule.
 Ensuite vous aurez à trouver la porte qui se trouve dans l'écran noir. Ramassez alors l'ampoule pour pouvoir vous éclairer puis le pied de jeu pour ouvrir la porte. Ramassez alors la torche pour trouver à présent dans les égouts où il vous faudra trouver :
 -la marte à gaz : contre la "mauvaise fumée"
 -le narcose : nourriture
 -le dentier : à l'aide duquel vous pourrez manger
 -le poisson : nourriture
 -le sac d'or : pour jouer 0 jackpot à la foire
 -le pistolet : pour éteindre le mégot des bombes.
 Après avoir éteint toutes les bombes, il y a en 10 en tout, prendre la sortie du train fantôme. Maintenant, vous êtes à la foire, il vous faudra trouver :
 -appareils photos : revoilà pour le stand de tir des carnards
 -balles : vont avec le revolver
 -pate de lunettes : pour pouvoir voir dans le palais du rire
 -le noir : nourriture
 -la statue de l'éphélab blanc
 -harmonica
 -le poignard : pour délivrer Robin.
 Après avoir été armé avec les jackpots où vous avez gagné des balles et le stand de tir, aller dans le palais du rire, il y a une bouche dessinée sur la porte, et cherchez le JOCKER. Lorsque vous le rencontrez lui donner un coup de poing puis immédiatement, jouez lui un petit air d'harmonica puis lui mettre les menottes (lorsqu'il tend les bras vers vous) ! Il vous donne alors une carte à jouer. Retourner dans les égouts puis aller dans la pièce où se trouvent les oreilles de Robin et se placer devant le porteur du jacker. Utiliser alors la torche. Utiliser alors la torche apparait, entrez puis dans la sortie. Vous êtes au pied des montagnes et pratiquement à la fin de votre mission. Montez jusqu'en haut à l'aide de l'échelle puis allez à gache. Votre compagne Robin est là, félicitez. Utilisez alors le poignard. Chaque clown tué vous laissera une sacquette. Les oreilles et l'appareil photos, ne servent à rien ainsi que la statuette de l'éphélab blanc

BATMAN (THE MOVIE)

La cathédrale

CPC

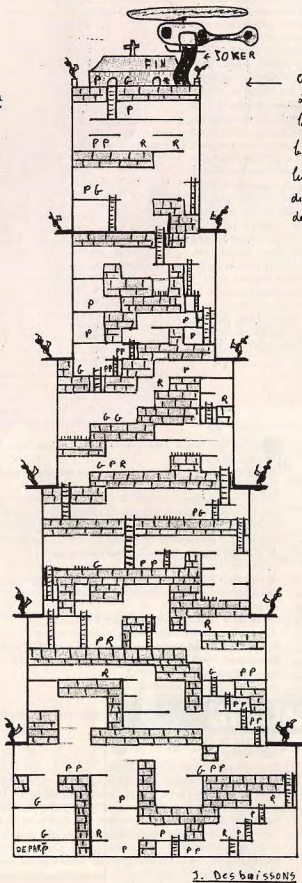
A la fin, il y aura
un message :

GOTHAM city has
a rest from crime.
But if the forces
of evil should
rise again to
cast a shadow
on the city...



...CALL ME

Et vous recommencerez
au début.



Quand vous arriverez
à l'endroit où il y a
la croix (X), vous allez
à SOKER, monter à l'étage
lui tirer la batarang ou
diagonale A, il tombera
de tous les étages.

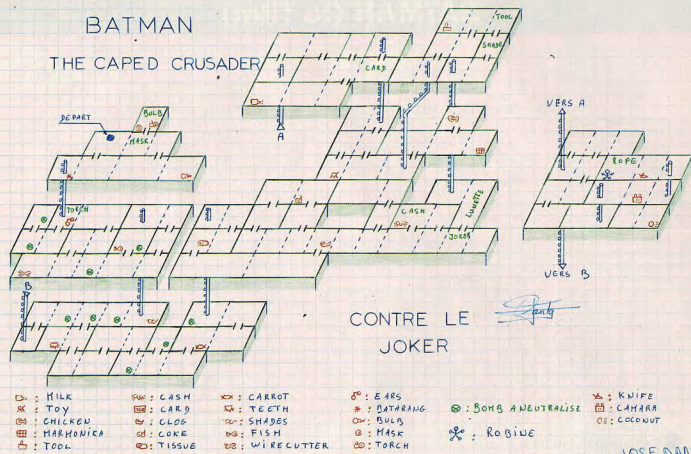
R = rat envieux...
P = Pistole (Pomme)
G = grande Colonne

LEGENDE

| | |
|--|---|
| | C endroit où on attache la BATCORDE pour arriver de l'autre côté |
| | SOL DESTRUCTIBLE |
| | POINTES |
| | ESCALIER |

BATMAN

THE CAPED CRUSADER

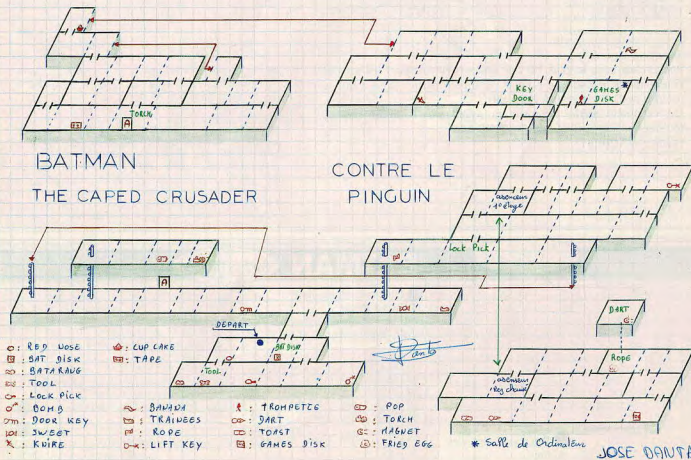


CONTRE LE JOKER

BATMAN

THE CAPED CRUSADER

CONTRE LE PINGUIN



BIONIC COMMANDO

1 Pour avoir des vies infinies sur BIONNIC COMMANDO.
d'Alexandre et Philippe DECHIZELLES
2 Ces deux routines on été écrites en GFA 2.0
3 Elles fonctionnent sur tous les Atari ST.

*Ecrire soit GOSUB_VIES_SOIT GOSUB_VIE_NORMAL

Gosub vies_infinies

End

Procedure Vies_infinies

Print "Chargement du fichier à modifier..."

Bload "a:\bionic.dat",#H5D000

Print "Mise en place des vies infinies..."

Sipoke #H5D000+6H499E,6H4E714B71

Sipoke #H5D000+6H49C2,6H4E71

Sipoke #H5D000+6H49C4,6H60

Print "sauvegarde du fichier modifié..."

Bsave "a:\bionic.dat",#H5D000,6H10000

Print "Sauvegarde effectuée...Rebootez..."

Return

Procedure Jeu_normal

Print "Chargement du fichier à modifier..."

Bload "a:\bionic.dat",#H5D000

Print "Mise en place du jeu normal"

Sipoke #H5D000+6H499E,6H4A390001

Sipoke #H5D000+6H49C2,6H7482

Sipoke #H5D000+6H49C4,6H6A

Print "sauvegarde du fichier modifié..."

Bsave "a:\bionic.dat",#H5D000,6H10000

Print "Sauvegarde effectuée...Rebootez..."

Return

ST

BUMPY

10 REM Vies infinies pour BUMPY version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdô par Patrice Maubert
30 MODE 1: BORDER \$FOR \$POKE 3: INK A,0: NEXT
40 OPENOUT #703: #MEMORY 999: CLOSEOUT
50 LOAD "BUMPY.RUN",1000
60 LOAD "DATAE.DM",14500
70 LOAD "HS.BIN",14950
80 LOAD "MS.BIN",15000
90 LOAD "DATAABOC",23600
100 LOAD "TABLEAUX.LOR",34500
110 POKE \$F91,0: CALL 15000

● Pour avoir des vies infinies, il suffit de rechercher un éditeur de secteurs les octets OA 3D 32 6D 03 et les remplacer par OA 00 32 6D 03.
Et encore pour les fans des pokés :
POKE \$0F91,0
(Patrice MAUBERT)

● On peut passer plusieurs écrans en appuyant sur 4 touches.
Zerty: Q W Q puis S
Ainsi, vous ne perdez qu'une seule vie et vous passerez plusieurs tableaux.
(Jérôme MONTEILLET)

BUGGY BOY

1 *Temps infini sur BUGGY BOY version Disquette et Cassettes.
10 MODE 1: MEMORY 123456: #FOR I=49C00 TO 49C1E
20 READ A: #FOR I=A: B=A: NEXT
30 IF B<2281 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATA": END
40 LOAD "buggy": IF FEED(49B00)=all THEN CALL 49000
50 POKE 49C04,675: CALL 49C00
60 DATA 33,9,156,34,126,195,105,0,155,62,201
70 DATA -58,127,94,195,136,76,74,85,83,84,73,78

● Pour avoir le temps infini: POKE \$8570,0: POKE \$857F,0: C9

CPC

10 REM: encore un nouveau listing du
20 REM Token Maniaque !!
30 Option base 1: DIM a\$(500): cheat=VARPTR(a\$(1))
40 def segm0
50 #cheat: read b
60 while b<>99999
70 poke x,b: x=x+2
80 read b
90wend
100 rem buggy boy !!!
110 data 1,0,4586,6H4A50
120 data 6H4525,6H45767,6H7962,6H6F79
125 data 6H2E70,6H7676,0,9999
130 bsave "A:\AUTO\BUGGY.BOY",cheat,256

Ajoutez ce listing à la suite de la Poly-routine '88. Sauvegardez le listing puis faites Run. Ce programme genere un fichier BGGY.FRG sur votre disquette.
Pour jouer:

1) Faire RESET puis inserez la disquette Poly-routine et double-cliquez sur BGGY.FRG
2) Quand vous verrez apparaître le message: Joystick Hebdô inserez la disquette BGGY BOY puis tapez une touche. le jeu demarrera normalement.
Option 3: temps illimité.
Data 0021,0020,11EC,4A50,6275,6767
Data 7962,6F79,2E70,7267,6000,***

Dans le fichier "ICE.PRG":
Recherchez la séquence 6B00000DA pour la remplacer par 6B000002. Recherchez la séquence 61005610 pour la remplacer par 4E714E71. (Gabriel ZERBIB)

● Pour avoir le temps illimité:
POKE 30086,0
(PAN KE SHOW)

SPECTRUM

BEYOND THE ICE PALACE

10 * Vies et esprit infinis, immunité après perdre une vie, fragilité des murs sur BEYOND THE ICE PALACE
20 * Version Cassette de Olivier BORMAS
30 MODE 1: FOR N=49200 TO 4: 4821B: READ A\$: POKE N,VAL(46*#A): NEXT
40 INPUT "Vies infinies": A\$: IF UPFRS(A\$)=0 THEN POKE 68201,6A7: POKE 68206,C49
50 INPUT "Esprit infinis": A\$: IF UPFRS(A\$)=0 THEN POKE 6820B,0
60 INPUT "Immunité après perdre une vie": A\$: IF UPFRS(A\$)=0 THEN POKE 6821B,C49
70 INPUT "Murs fragiles": A\$: IF UPFRS(A\$)=0 THEN POKE 68215,0
80 PRINT: PRINT "Mettre la cassette originale..."
90 FOR N=1 TO 1020: NEXT: MEMORY #FFF: MODE 1: LOAD \$, 6A000: POKE #6076,2: POKE #8077,682: CALL 68002
100 DATA 3E,3D,32,38,3,3E,21,32,34,FF,3E,3D,32,75,E7,3E,38,3D,33,03,03,3E,38,32,29,CF,C3,0,0

1. BEYOND THE ICE PALACE * 255 VIES * par Harry
2. Version Disquette
3. POKE \$850B,FF
4. POKE \$A029,C32: POKE \$A02A,64F: POKE \$0D2B,4FE
5.
6. RECHERCHE * 3E * 89A * * * 32 * 4E * 3D * 34 * FF * FICHER MAINCODE.BIN
7.

10 CALL 68B4E: BORDER 1: INK 0: I: MODE 0: LOAD "loader.bin",6A000
20 POKE 6A047,C33: POKE 6A048,6A20: POKE 6A049,6A1
30 DATA cd,7a,bc,3e,ff,21,d8,05,77,3e,32,21,29,8d
40 DATA 77,3e,45,23,77,3e,fe,23,77,c3,4a,4a
50 FOR I=4A100 TO 6A120: I: READ a\$: POKE I,VAL("46*#a"): NEXT
60 CALL 6A200

* Vies infinies pour BEYOND THE ICE PALACE.

*A Taper en GFA
*de Alexandre DECHIZELLES
*Goosub Vies_infinies

End

Procedure vies_infinies

Print "Mise en place des vies infinies"

Print "et Summon Spirit infinis"

Print "Chargement fichier à modifier..."

Bload "A:\ice.prg",#H5D000

* on installe les vies infinies

Sipoke #H5D000+6H38E+6H1C,6H6000

* et aussi les "Summon Spirit"

Sipoke #H5D000+6H1C,6H6004

Print "Sauvegarde du fichier modifié..."

Bsave "A:\ice.prg",#H5D000,65638

Print "Sauvegarde effectuée... Rebootez..."

Return

Procedure Jeu_normal

Print "Retour au jeu normal"

Print "Chargement fichier à modifier..."

Bload "A:\ice.prg",#H5D000

Sipoke #H5D000+6H38E+6H1C,6H5379

Sipoke #H5D000+6H18E+6H1C,6H5379

Sipoke #H5D000+6H18E+6H1C,6H5379

Print "Sauvegarde du fichier modifié..."

Bsave "A:\ice.prg",#H5D000,65638

Print "Sauvegarde effectuée... Rebootez..."

Return

● Charger le BOOTBLOCK en 70000 et changer le JMP\$100 de l'adresse \$7020E par JMP \$6000 soit A7020E jmp \$6F000

En 6F000, changer les lignes suivantes:

A 6F000 MOVE.W #4E71, 578A
* * * 578C
* * * 578E
* * * 5E74
* * * 5E76
* * * 5E78

JMP \$100

Puis lancez le programme par G 7000C. (David GIL)

CPC

● Pour avoir des vies infinies sur la version Cassette, il suffit de taper ELITE + Caps Lock, juste avant la redefinition des touches. (Eddy MARTIN)

● Pour avoir des vies infinies:

POKE 19124,244
POKE 19125,234
POKE 5918,234
POKE 5919,234
POKE 5920,234

Pour avoir des 'SUMMON ELEMENTAL

infinis

POKE 16250,234

POKE 16251,234

POKE 16252,234

Et enfin, pour exécuter :

SYS 2062

(Emmanuel LEMAIRE)

● Pour avoir les vies infinies:

POKE 38281,0

SPECTRUM

● Pour avoir de l'énergie infinie, il vous suffit de faire un reset après avoir chargé le jeu, et de taper:
POKE 12755,175
POKE 12416,175
SYS 3200

AMIGA

SPECTRUM

● Pour avoir:
- Energie infinie: POKE 31712,0
- Joueurs infatigables: POKE 31712,0
- Sans règles et sans fautes: POKE 30214,201
- Plus de fautes personnelles: POKE 30244,0
POKE 30245,0 POKE 30246,0
- Temps de la mi-temps: POKE 28908,(49-255)
- Temps infini: POKE 31815,0
- Vitesse du chrono: POKE 31815,Nb

BASKET MASTER

● Pour faire des parties deux fois plus longues, il faut prendre dans la main droite un éditeur de secteur, puis le mettre dans le lecteur. Une fois fait, on le met en marche. Et là, seulement là, il faut rentrer avec la main gauche la disquette et la ranger. Maintenant on prend dans la main droite la jolie disquette de Basket Master, et on recherche la chaîne '500' en ASCII. Puis on la remplace par '959' toujours en ASCII. Pour ceux qui ont oublié leurs lunettes à l'école, cette chaîne se trouve à l'adresse 01D2.

CPC

BMX SIMULATOR

● Pour avoir le temps infini :
POKE 8092,0
SYS 4096.

● Après avoir changé le jeu fais un reset et tape:
Pour changer la couleur du joueur 1 :

POKE 5596,0-15
Pour changer la couleur du joueur 2 :

POKE 5034,0-15
Pour changer la couleur des accessoires :

POKE 5012,0-15
Execution :
SYS 4096

C64

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

Pour jouer :
1) Faire RESET puis insérer la disquette Poly-routine et double- cliquez sur B_M_X.PRG
2) Quand vous venez appaier le message : Jostick Hebdô inserez la disquette B_M_X Simulator puis appaiez une touche. Le jeu demarrera normalement (J.M.)

Option : temps illimité
Date: 0001,0000,6511,4E71,6175,74E6
Data 5C62,6D78,2E70,7267,0000,***

```
Open "o",#1;"B_M_X.PRG"
Print #1;BS;
Close #1
End
```

ST

● Pour avoir du temps infini :
rechercher les octets 2A A9 A1 11 01 avec un éditeur de secteur et remplacer les par 2A A9 A4 11 00
Ou vous pouvez pokier:
POKE &AC590
(Patrice MAUBERT)

CPC

```
1 REM Temps infini sur BMX SIMULATOR version Casette
2 PO=>MEMORY 62000:FOR I=&B200 TO &B300:READ A:POKE I,A:B=>A
3 NEXT I:IF B=&349 THEN LOAD"BMX SIMULATOR":CALL &B60E
4 PRINT"ERRNEUR" THEN SYS "DATAS".END
50 DATA 33,53,191,54,205,35,54,52,35,54,190,195,0,191,33,226
60 DATA 57,54,195,35,94,36,35,54,190,33,64,0,229,33,0,187,229
60 DATA 195,183,57,229,33,145,1,54,140,35,54,67,35,54,249,225
70 DATA 241,243,201,33,89,228,54,0,33,0,192,201
```

BUBBLE BOBBLE

● FRUIT ET PIERRES PRECIEUSES: les objets en forme de cône ou de cube donnent droit à un énorme fruit ou à une grosse pierre précieuse. Les bulles que tu auras pompé par dizaines, avant de faire exploser la dernière brute, se métamorphosent en fruits ou pierres précieuses avec l'apparition du principal.

NIVEAUX : le niveau 20 (si tu y parviens sans perdre de vie) ouvre sur un écran de bonus, idem pour les niveaux 30, 40, 50, etc.

ATTENTION ! dans un jeu à deux, un seul des joueurs pourra se permettre de perdre une vie.

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de mémoire (ex: monitor-o) et faire:

```
L BUBBLE 30000
Puis mettre &E9 en 3025C
metre 0171 en 3025E
" " " " 30268
" " " " 3026A
" " " " 3026C
" " " " 307ED
" " " " 307E2
" " " " 30654
" " " " 30650
```

AMIGA

Puis faire:
S BUBBLE 30000 040C
(Pierre BOUTAVANT)

C64

```
1 REM Vies infinies sur BUBBLE BOBBLE
10 FOR I=12288 TO 12314:READ A:POKE I,A-5:NEXT I:SYS 12288
20 DATA 37,62,250,174,101,146,238,7,37,197,7,174,178,146
30 DATA 31,106,146,94,106,174,101,146,97,106,81,181,32
```

● - pour avancer de 1 tableau appuie sur F1 - pour avancer de 6 tableaux appuie sur F2 - pour avancer de 11 tableaux appuie sur F3

ST

```
Open "o",#1;"BUBBLE".PRG"
Print #1;BS;
Close #1
End
```

ST

```
1 REM VIES INFINIES ET CHOIX DU TABLEAU DE DEPART
2 REM POUR BUBBLE BOBBLE VERSION AMSTRAD CASSETTE
10 MODE 1:PO=>MEMORY 638EF:FOR I=&B200 TO &B919:READ A:B=>A:POKE I,A:NEXT I
20 IF B=&1180 THEN PRINT "Menu" ELSE PRINT "debut"
30 INPUT"Tableau de départ (1-79)":"H:POKE &E71,I-1:ORDER=0
35 LOAD"BUSSLE":POKE &3C70,&C3:POKE &3C71,&C:POKE &3CF2,&B:CALL &3C20
40 DATA 50, 70, 54, 58, 50, 54, 254, 38, 40, 2
50 DATA 20, 233, 229, 33, 58, 47, 54, 195, 35, 54
60 DATA 38, 35, 54, 190, 33, 112, 60, 54, 50, 35, 50
70 DATA 54, 70, 35, 54, 54, 225, 20, 233, 33, 95
80 DATA 57, 54, 195, 35, 54, 55, 35, 54, 190, 58
90 DATA 85, 189, 195, 61, 57, 33, 32, 3, 64, 199
100 DATA 60, 200, 0, 64, 83, 78, 180, 17, 80, 3
110 DATA 1, 66, 8, 237, 176, 195, 98, 57, 62, 167
120 DATA 50, 38, 109, 50, 135, 109, 62, 195, 33, 66
130 DATA 3, 50, 185, 85, 34, 106, 85, 33, 75, 3
```

CPC

ST

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets 04 39 00 01 00 00 05 98 et le remplacer par 06 06 47 49 4c 0c 58 53. Puis faire une deuxième recherche avec : 04 39 00 01 00 00 05 99 et le remplacer par : 60 06 47 49 4c 4c 55 53. Cette technique ne transforme pas les caueaux en prince charmant mais donne des vies infinies aux deux joueurs... (GILLUS)

BUBBLE GHOST

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

● Pour avoir 128 vies, recherchez la chaîne 94 3E 09 32 5F et remplacez le 09 par un 80
Pour avoir des vies infinies, recherchez la chaîne 94 3D FA 5C 80 et remplacez le 3D par un 00. (David LAURENT)

```
1 REM 1-128 vies sur BUBBLE GHOST version Disquette
10 REM de Sylvain HORATTE
20 MODE 1:ORDER=0:NK 0,0:INK 1,26
30 LOCATE 1,23:PRINT"MULTIPLI-CACHE:"
40 PRINT "Vies à l'adresse 6341H"
50 LOCATE 8,13:PRINT "NB de vies(1-128)":"V
60 IF V<1 OR V>128 THEN GOTO 10
70 MODE &E9 I=0 TO 15:READ A
80 INK I,A:HEX=1
90 GHOST "H":MEMORY &A4D:CLOSEOUT
100 LOAD "Eghost.bin",64E
110 LOAD "ghost1.bin",&C00
120 POKE &19E,&114:&C00
130 DATA 0,6,11,9,18,22,2,10,20,17,24,15,1,13,26,26
```

CPC

● Si vous voulez aller dans n'importe quel tableau de Bubble Ghost, il faut :
- Appuyer sur les 2 boutons de la souris en même temps.
- Le message suivant apparaît : Encore > 1, Stop > 2
Faites +Return, puis donnez les coordonnées de X (+Return) et enfin Y (+Return)

● Prendre le ventilateur en soufflant dessus par derrière, c'est aussi valable pour les bougies.

| COORDONNEES DES X | | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-------------------|----|----|----|----|----|----|----|
| COORDONNEES DES Y | 0 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 |
| | 1 | 29 | 28 | 27 | 26 | 25 | 24 |
| | 2 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| | 3 | 17 | 16 | 15 | 14 | 13 | 12 |
| | 4 | 06 | 07 | 08 | 09 | 10 | 11 |
| 5 | 05 | 04 | 03 | 02 | 01 | 00 | 24 |

ST

C64

BETTER DEAD THAN ALIVE

● Codes décodés pour les différents niveaux :

- ELEKTRA
- SYZYGY
- DRAMBUIE
- PILG
- SOPRANO
- MAYONNAISE
- FAUST
- POTATO
- WOOMERA
- NARCISUS
- DEBILITANT
- FIRKIN
- ACROUSTIC
- TRIPTYCH
- LABERWETZKY
- WHIMSICAL
- CORNULCOPA
- PUNJABI
- TEDDY BOB
- KWIFE DOLL
- SEPUCHRE
- ELPHISM
- GRAMMARIAN
- CROSSWORD
- QUARANTINE

ST

● Tapez 'Clamp' au tableau d'options. Plus tard, appuyez sur 'HELP' suivi de 'F4' des que l'on voit le dira !!! (David DANTAN)

AMIGA

BOBBY BEARING C64

```
1 REM Temps infini pour BOBBY BEARING
10 FOR I=&9724 TO &9778:READ A:POKE I,A-5:NEXT I:SYS&9738
20 DATA 37,65,8,178,194,146,167,140,174,178
30 DATA 146,189,189,181,185,157,190,112,250
40 DATA 158,260,196,190,78,253,158,61,197
50 DATA 141,213,246,174,112,146,194,197,174
60 DATA 194,146,195,197,37,49,252,81,5,197
```

● Pour abandonner la partie : ESC+CONTROL+TAB
Pour décrire le message à la fin de chaque table : ESC+ESC
Pour avoir l'arme vite : ESC+C. Pour changer de table : ESC+P
Pour se téléporter dans la table : ESC+H (GEO ALURIL)

● Vies infinies, recherchez les octets suivant : 66 0A 00 2C 53 0c et le remplacer par : 60 0A 00 2C 60 02. Puis recherchez : 41 FC DA 04 D0 03 53 50 2c et le remplacer par : 41 FC DA 04 D0 03 4E 71 80 2C (GILLUS)

● Vies infinies pour BIO CHALLENGE :
à taper en gra 3.0
PRINT "MERCI" par "DAMNIGGS"
PRINT "Insérez la disquette de BIO CHALLENGE"
ET pressez une touche"
INPUT AS
DIM A\$(4000)
M1=VARPTR(A\$(0))
M2=M1+6H20
ADH1=M1+6H2E
ADH2=M2+6H2E
VARI1=4H2C536C
VAR2=4H2C6202
VAR3=6H35E8202C
VAR4=6H671302C
RPEAT
R1=BIO\$(4,0,L,M1,1,300,0)
R2=BIO\$(4,0,L,M2,1,183,0)
UNTIL R1=R2 AND R2=R5
IF LPEEK(R1)=VAR1 AND LPEEK(R2)=VAR3
LPEEK ADH1,VAR2
LPEEK ADH2,VAR4
R=BIO\$(4,1,L,M1,1,300,0)
R=BIO\$(4,1,L,M2,1,183,0)
PRINT"VIES INFINITES DESTABILISEES"
ELSE IF LPEEK(R1)=VAR2 AND LPEEK(R2)=VAR4
LPEEK ADH1,VAR1
LPEEK ADH2,VAR3
R=BIO\$(4,1,L,M1,1,300,0)
R=BIO\$(4,1,L,M2,1,183,0)
PRINT"VIES INFINITES DESTABILISEES"
PRINT"NEST PAS LA DISQUETTE DE BIO CHALLENGE"
END IF
END IF

BLASTEROIDS

● Si vous reste encore des cristaux et des additifs d'équipement à ramasser sur l'écran quand la porte de désorption niveau suivant apparaît, transformez-vous en vaisseau plus rapide: c'est celui qui offre la plus grande résistance aux effets magnétiques de la porte.
Quand vous affrontez MUKOR, passez d'un coin de l'écran à l'autre, en commençant par détruire les tentacules du bas. (DE MANNET)

● Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de mémoire (type monitor-c) et faites :

< 300000 00 00 02
Puis éditer l'adresse 3010A et mettre : 00000 0150
Puis avant de démanter le jeu, éditer l'adresse 150 et mettre :
31FC FF7F 4A00 4E7F 03007 F000
Un petit reset et lancer BLASTEROIDS. (Pierre BOUTAVANT)

AMIGA

● Pour avoir des vies infinies, il faut remplacer avec un éditeur de type MUTIL, dans le fichier Z.PRG :

à l'adresse 83 il faut mettre 3
à l'adresse 538F5 il faut mettre 00
à l'adresse 54003 il faut mettre 00
à l'adresse 54036 il faut mettre 6004
à l'adresse 540D8 il faut mettre 6004. (Le Bouaf)

ST

1 REM Vies infinies pour BLASTEROIDS
2 REM sur AMSTRAD version Cassette
3 REM de Christophe PEREZ
10 MEMORY 49FFF:MODE 1
20 FOR N=6A000 TO 6A02E:READ AS:A=VAL("6"*#A\$)
30 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
40 IF SUM<2543 THEN PRINT"Erreur dans les datas..."END
50 PRINT:PRINT"Mettre la disquette et presser une touche"
60 CALL 4B806:CLS:CALL 6A000
70 DATA 21,1F,80,11,40,00,01,30,00,ED,80,1E,00,53,0E,41
80 DATA 21,00,01,1F,2C,80,21,40,00,22,05,01,C3,00,01,3E
90 DATA 00,32,58,21,00,00,00,00,00,C3,24,13,66,CF,07,00

CPC

● Pour avoir des crédits infinis, prendre un éditeur de secteur et. Pise 6, secteur 817, à 81DA, remplacer 3D par 00 ou rechercher les octets 3A 4E 21 3D 32 et les remplacer par 3A 4E 21 00 32 3E. (Patrick MAUBERT)

10 REM Credits infinis sur BLASTEROIDS Version Disk
20 REM (C) Joystick Heddo par Patrick Maubert
30 MEMORY 49FFF:MODE 1
40 FOR N=6A000 TO 6A02E:READ AS:A=VAL("6"*#A\$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<2543 THEN PRINT"Erreur dans les datas..."END
70 PRINT:PRINT"INSERER VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE..."
80 CALL 4B806:CLS:CALL 6A000
90 DATA 21,1F,80,11,40,00,01,30,00,ED,80,1E,00,53,0E,41
100 DATA 21,00,01,1F,2C,80,21,40,00,22,05,01,C3,00,01,3E
110 DATA 00,32,58,21,00,00,00,00,00,C3,24,13,66,CF,07,00

BEAM

● Encore une bidouille d'enfer qui se réalise avec un éditeur de mémoire (type monitor-c) :

-L. tribun 30000
No ball collision : éditer l'adresse 3971C et mettre 6000
No killer stones : éditer l'adresse 3806B et mettre 6000

AMIGA

No beam collision : éditer l'adresse 38192 et mettre 6000
Choix du niveau : éditer l'adresse 3C095 et mettre une valeur hexadécimale de 0 à 1A.
-S. tribun 30000 3E83C (Pierre Boutavant)

● Pour que le jeu marche sur un 128:
POKE 27563,05
J'ai en effet remarqué que Magic Bytes n'ont pas fait attention à l'adresse 5D030 sur les 128 ce qui passe le jeu en 2Mbit et fait crasher le jeu.
Pour avoir du temps infini :
POKE 27212,173
SYS 28929 (relance)
(Eric LE BIHM)

AMIGA

C64

BMX FREESTYLE

● Pour pouvoir changer de tableau automatiquement : POKE 414E&418 (Patrick MAUBERT)

● Pour changer de tableau automatiquement, il vous suffit de rechercher à partir d'un éditeur de secteur les octets : 30 06 14 23 et ce et les remplacer par : 18 06 18 14 23 (Patrick MAUBERT)

BLOOD MONEY

AMIGA

1 REM Vies infinies pour les deux joueurs
2 REM pour BLOOD MONEY de S. DEMANNET
10 DATA 2401,5,219,8,34,4ef1,11,2401
20 DATA 5,229,c,d53,4ef6,c,d8cd,2401
30 DATA 5,229,c,d8cd,4ef6,c,d125,2201
40 DATA 4ef7e,4ef7e,3e2f,3201,4ef7a,44d7,3201
50 DATA 4ef7e,2c1b,3201,4ef7e,3177,2201,4ebd
60 DATA 26a,683,2201,4157,494b,7e43,3201
70 DATA 4225,7e43,4ef7e,405,87e,5,c,d5,8006
80 DATA 4ef7a,4ef7e,9,2e411,5,c,d5,2811,1f3,88e5
90 DATA 43fd,c5,3041,14a,12a3,51cd,10001
100 DATA 3201,202e,4ef7e,107,4ef7d,e3
110 FOR A=518 TO 607 STEP 2:READ BS
120 BS=VAL("6"*#A\$)+51c-d-9:POKE N,A:5
130 NEXT A
140 IF CO<561925 THEN PRINT "Erreur!": END
150 PRINT "insérez le disque"
160 PRINT "appuyez une touche"
170 OK\$=INKEY\$:IF OK\$="" THEN 170
180 CALL 62638

BIVOUCHE CPC

● Pour monter sur les roches sans jamais glisser, avancer les bras gauche et droit, pour les mettre parallèles à la verticale, avancer les pieds pour les serrer le plus possible contre le personnage et appuyer pour monter (2 fois) et ensuite répéter cette opération. (Joris DUNNANIER)

● Quand vous êtes en train de grimper et si votre alpiniste commence à se fendre, pour ne pas tomber, il faut taper entre, puis cliquer la tête de l'alpiniste, ensuite choisir les lettres. Cliquer le sac à dos et faire manger l'alpiniste jusqu'à ce que la tige. (LADPZYSKI Sébastien)

ST

BUBBLER CPC

1 REM Vies infinies pour BUBBLER
2 REM sur AMSTRAD version Cassette de Diégo PRADOS
10 OPENWEEK*MEMORY 4864-1-CLOSEOUT
20 DIRK 00:DIRK 1,24:DIRK 2,24:DIRK 3,24:ORDER 0:MODE 1
40 LEAD*V 2376:CALL 3276:LEAD*V 4864
40 POKE 49A6E,6B7:CALL 4864

B.I.A.T. CPC

● Au début du jeu choisir les caractéristiques du personnage comme suit :

Force : 25
Charisme : 5
Chance : 15
Habileté Tir : 25
Dextérité : 10

● R.L.A.T. 1ère partie :

Acheter M460
Acheter 10 grenades
Acheter 60 balles
Aller tout droit vers la rue Ston
Tour clochard avec grenade
Continuer en avant vers la rue Ston
Aller vers un canéfor
Aller à gauche de la rue de Thiers
Passer à côté du poste sans y prêter aucun intérêt
Reprendre la direction de la place KRO
Aller à gauche vers l'extrémité de la rue Thiers
44 rue Thiers : Vous vous désintéressez de cette ville et rejoignez la rue Kase

● R.L.A.T. 2ème Partie :

Aller tout droit vers le boulevard Logo
Tour feu avec grenade
Aller tout droit vers la rue Dark
Passer les égouts
Aller tout droit
Pousser la manette
Lever la manette
Tirer la manette
Baisser la manette
Continuer tout droit
Tuer les deux gardes avec le M-60
Aller vers une salle
Entrer le code d'accès sur l'ordinateur, code : 213
Bayer, vous devez de démanteler le gato, c'est fini! (Lionel CASSIER).

BIG FOOT CPC

● Pour avoir des vies infinies recherchez les octets 3A B5 04 3D 32 et les remplacer par 3A B5 04 A7 32. (Patrice MAUBERT)

● Pour avoir des vies infinies : POKE 81016,8A7. (Patrice MAUBERT)

10 REM Vies infinies sur BIGFOOT version K7
20 REM (C) Joystick Heddo 89 par Patrick Maubert
30 MEMORY 43000:MODE 1
40 FOR N=6A000 TO 6A02E:READ AS:A=VAL("6"*#A\$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<4623 THEN PRINT"Erreur dans les datas..."END
70 PRINT:PRINT"INSERER VOTRE CASSETTE ORIGINAL..."
80 CALL 4B806:CLS:CALL 6A000
90 DATA 28,38,ED,22,0C,AD,3E,C3,21,80,BE,32,37,ED,22,38
100 DATA BD,21,26,AD,11,80,BE,01,40,00,ED,C6,21,40,00,03
110 DATA 11,00,BB,C3,6A,3A,3E,AT,32,F5,0F,CF,88,8E,00,00

BREAKTHRU C64

● Au premier niveau, lors de votre passage dans le tunnel, vous pouvez longer le mur mais ne pas toucher les bords ni le plafond sinon, c'est la mort assurée. Au deuxième niveau, le pont du bas est plus facile à passer puisqu'il y a peu d'obstacles.

● Pour avoir les vies infinies :
POKE 6602,294
POKE 6605,294

BOULDER DASH ST

● Pour avoir des vies infinies :
rechercher la chaîne 33 FC 00 05 et remplacer la par 33 FC 00 FF. (Patrice GILLET)

BLACKLAMP C64

1 REM Vies infinies sur BLACKLAMP
18 FOR I=576 TO 624:READ A
20 POKE 17c-5104+A:NEXT
30 IF B=4277 THEN SYS 576
40 PRINT"Erreur dans les datas..."END
50 DATA 37,91,250,174,101,146,242,7
60 DATA 37,183,7,37,85,9,174,101,146
70 DATA 88,14,37,13,174,104,146,118
80 DATA 6,174,7,146,119,6,37,86,8,37
90 DATA 86,8,37,86,8,174,176,146,217
100 DATA 24,81,192,6,5

● Vies et énergie infinies. Empêchez Pennemi de tirer.
POKE 513D,S2C : POKE 51E8,S2C
POKE 520CA,S2C : POKE 5284A,S2C
POKE 51C6,S2C : POKE 51DF,S00
POKE 5274B,S00 : POKE 52CD7,S45
Exécution :SYS 5040A

BOB MORANE CHEVALERIE CPC

● Pour avoir des vies infinies :
POKE 416F&41 (Damien FOURNIER)

BOB MORANE JUNGLE CPC

● Pour avoir des vies infinies :
POKE 416F&A1 (Damien FOURNIER)

BOB MORANE SCIENCE FICTION CPC

● Appuyez sur les touches 'Q', 'A', '7', 'E' pour remettre le compteur au maximum. (Thomas HUT)



UN ROMAN
UN JEU DE ROLE
UNE BD COULEUR
UN GUIDE DES
OCEANS

Galland

BEDLAM

CPC

● Pour recommencer la partie d'où on a perdu, il suffit de jouer avec 1 joueur et quand la partie est finie, appuyer sur C. Vous recommencerez d'où vous avez perdu.
(Laurent ROMO).

● En mode un joueur, lorsque vous vous faites tuer, vous pouvez accéder à un menu qui vous permet de redéfinir les touches du curseur. Appuyez sur la touche "COPY" et vous réapparaîtrez à l'endroit où vous venez de mourir.

```
1 REM Vies infinies pour BEDLAM version Disquette
10 MODE @BORDER @PCK 1=0 TO 15:READ a$:INR 1,VAL("6*45"):NEXT
20 DATA 5,18,7,6,13,9,3,8,3,19,2,9,13,8,8
30 MODE @BORDER @PCK 2=0 TO 25:READ a$:"*PRINT
40 PRINT "TÉREZ SUR UN ENNEMI OU LAISSEZ VOUS TOUCHER PAR UN ENNEMI"
50 CUI 4FATE,1:FOR 1=0 TO 4:GOTO 4:READ a2:=VAL("6*45")
60 FOR 1=2:20:WAVE("6*45"):NEXT:GOTO 4008,45F
70 Y3=0:WAVE "PURY":PURY:ERREUR DANS LES DONNÉES:END ELSE CALL 4008A
80 DATA 00,21,FE,AD,00,66,00,00,2D,CF,AD,35,20,17,21,43,9C,9E,46,23
90 DATA A0,21,CE,A0,35,CA,A0,9E,21,CF,AD,35,20,17,21,43,9C,9E,46,23
100 DATA 4E,23,FF,E9,CD,3C,00,EL,FF,3C,FE,140,20,70,CD,8E,9F,DD,6E,00
110 DATA 8E,9F,DD,6E,00,23,DD,6E,00,23,DD,6E,00,23,DD,6E,00,23,DD,6E,00
120 DATA 32,CF,9E,DD,23,DD,7E,00,32,5E,9E,00,20,DD,7E,00,32,5E,9E,32
130 DATA 6F,9E,DD,23,DD,7E,00,32,5E,9E,DD,23,DD,7E,00,32,5E,9E,DD,23
140 DATA 22,CE,A0,ED,43,C4,A0,E5,21,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1B
150 DATA CE,10,CE,10,DF,06,00,87,CF,1C,CE,1D,0A,FF,22,00,A0,43,43
160 DATA 7B,32,58,A0,B7,28,07,C5,CD,36,9E,21,10,F9,DD,58,C9,A0,7A,B3
170 DATA 28,00,ED,53,CE,A0,CD,9E,9E,21,FF,FF,22,CE,A0,2A,0C,A0,ED,58
180 DATA C4,AD,06,00,05,E9,19,2B,7E,0E,22,48,A8,11,77,2B,19,7A,03,CE
190 DATA 8E,9F,DD,6E,00,7E,0E,22,48,A8,11,77,2B,19,7A,03,CE,00,9E
200 DATA ED,4B,C6,A0,ED,58,C4,A0,21,00,00,00,C5,4E,0E,00,09,C1,03,1B
210 DATA 7A,B3,CE,86,9E,11,00,00,A7,ED,52,CE,02,9E,C3,A0,9D,21,CC,9E
220 DATA 0F,46,00,4E,00,F5,E5,CD,32,8E,81,E1,3C,FE,140,20,49,06,01,00E
230 DATA 01,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1E
240 DATA 01,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1E
250 DATA 3E,23,36,FF,23,36,32,23,36,DE,23,36,F1,CD,4B,A0,21,A0,8C,11
260 DATA 00,00,01,56,04,ED,BB,01,80,7E,21,57,AA,11,00,7D,09,31,FF,8F
270 DATA FD,C3,00,01,CD,FF,9E,CE,22,11,9F,AF,7F,0B,70,35,C2,9E,21
280 DATA 8E,9F,AF,7F,23,7C,FE,CD,20,F8,1E,FF,3E,07,02,3B,CD,70,9F,3E
290 DATA 05,0E,0A,CD,70,9F,3E,0A,0E,0E,CD,70,9F,01,E2,04,CD,6A,9E,3E
300 DATA 05,0E,05,CD,70,9F,3E,0A,0E,0E,CD,70,9F,01,E2,04,CD,6A,9E,1D
310 DATA 0A,05,21,45,9F,11,00,00,00,01,05,00,00,00,00,01,01,01,01,49,0E
320 DATA 78,B1,20,FB,C5,05,F4,ED,79,0E,E6,ED,78,6C,00,ED,79,E6,3E,ED
330 DATA 79,0E,F4,ED,49,05,F6,4E,F6,50,ED,79,ED,49,C9,FB,06,0A,7E,10
340 DATA FD,E9,C3,3A,D1,AD,C6,C4,1E,3A,30,80,47,CD,2E,9F,02,06,9F,3A
350 DATA D3,A0,3C,3D,D1,AD,FE,49,39,FE,49,39,FE,49,39,FE,49,39,FE,49,39
360 DATA A0,9F,CD,15,AD,B1,C3,D5,1E,79,32,DE,A0,32,0E,00,79,32,DC,AD
370 DATA 01,7E,FB,21,DD,00,1E,09,CD,52,AD,21,ED,5B,CA,AD,CD,7E,AD,E5
380 DATA CD,0E,AD,0E,21,3A,D3,AD,FE,AD,20,0E,3A,DA,AD,FE,8E,20,07,3A
390 DATA D5,AD,21,45,9F,11,00,00,00,01,05,00,00,00,00,01,01,01,01,49,0E
400 DATA 07,CD,AD,A0,AF,CD,AD,A0,18,10,01,7E,FB,3E,0E,CD,AD,A0,8F,CD
410 DATA A9,A0,78,CD,A9,A0,3E,08,CD,AD,A0,CD,8E,AD,3A,D3,AD,E6,20,28
420 DATA E4,C9,C5,01,7E,FA,3E,01,ED,79,0E,02,11,00,00,1B,7A,5E,20,FB
430 DATA 10,6C,C1,C3,AD,7E,FB,4E,2D,79,0E,02,11,00,00,1B,7A,5E,20,FB
440 DATA 00,8E,7E,79,0E,02,11,00,00,1B,7A,5E,20,FB,00,8E,7E,79,0E,02,11,00,00,1B,7A,5E,20,FB
450 DATA 0D,23,1E,ED,7E,F2,7E,AD,E6,20,0C,7A,B3,CD,0B,AD,0C,ED,7E,0D
460 DATA ED,78,E2,83,AD,E6,20,C2,7E,AD,C9,21,AD,AD,ED,78,FF,0C,3E,FA
470 DATA 0C,ED,78,0D,71,23,3E,05,30,20,FD,ED,78,5E,10,20,FF,C9,FE,5E
480 DATA ED,78,07,30,FD,71,23,3E,05,C3,AD,00,8E,7E,79,0E,02,11,00,00,1B,7A,5E,20,FB
490 DATA 20,PC,F1,C9,03,00,00,00,00,00,00,FF,FE,00,06,0E,00,00,07
500 DATA 00,33,00,00,00,00,00,AC,00,00,00,C1,0E,C5,2A,FF,28,43,29,20
510 DATA 31,39,38,37,20,01,50,20,4C,45,42,59,20,41,53,53,4E,45,43,49,41
520 DATA 54,45,53,00,00,00,00,00,48,7E,79,0E,02,11,00,00,1B,7A,5E,20,FB
530 DATA D1,63,92,E8,49,40,3C,AA,59,E6,83,A1,00,01,00,01,E4,8C,CD,CD
540 DATA 10,AD,8C,50,04,77,28,1F,66,78
```



BIVOUC AIDE

PC & COMPATIBLES

- Voici le meilleur choix à effectuer pour mener à bien votre ascension:
- 1 MOUSQUETONS
- 1 DOULOUNE ERIC
- 1 paire de MOUFLES
- 1 BROCHIE A GLACE
- 1 CORDE de 40 Mètres
- 1 paire de GRAMPONS
- 1 paire de GUETRES
- 1 paire de CHAUSSONS
- 1 PELLE
- 2 COINGELUS
- 1 boîte de POF
- 1 MANTOU
- 1 SANGLE
- 2 PITONS
- 1 POGNEE JUMARD
- 2 plaques de CHOCOLAT

1 sachet de RAINN SEC

1 GOURDE

Voici maintenant des trucs de pratique:
MARCHE:
 Pour avancer : Touche droite, puis touche gauche
 Pour sauter : Touche du haut
 Pour tester la glace : Touche espace, deux fois
ASCENSION EN PENTE:
 -Pour monter:Touche haut, puis touche bas, puis touche espace, puis touche bas. Opération à faire aussi rapidement.
ASCENSION DE LA FALAISE:
 -Pour monter : Touche espace pour sélectionner le membre.
 * Touche haut pour monter le membre choisi.

* Touche du bas pour descendre le membre choisi.
 -Pour bouger lorsqu'on rocher tomber :
 * Touche gauche pour aller à droite
 * Touche droite pour aller à gauche
CONSEILS:
 Dès le début, prenez dans le sac l'ENTIER, puis l'ESPACE la DOULOUNE ERIC, les MOUFLES, les GRAMPONS, et les CHAUSSONS.
 Pour la marche et l'escalade en pente: enlever le POF et prenez les GRAMPONS. Puis l'ascension en falaise, enlever les GRAMPONS et prenez le POF.
 Pour dormir, prenez dans le sac la PELLE.
 Pour manger, prenez dans le sac les RAINNS SECs.
 Pour boire, prenez dans le sac la gonde.
 (HEYVEND Christophe)

ST

CARRIER COMMAND

Quand tu charges un Walrus, dispose dans le compartiment avant des missiles et un canon laser. Fais bien attention aux files défendues par un Mantà pour repérer la commande centrale. Approche de ce véhicule avec le Carrier, ce qui te permettra de te positionner centralement avec le laser. Prends le centre d'assaut avant de parlementer avec les Mantas qui seront alors à court de munition et de fuel.

Pour accéder le jeu, il faut taper pendant une pause, "GROU 00 QLONG ZITH 4" avec un clavier AZERTY ou "GROW 00 ALONG WITH MZT" avec un clavier QWERTY. Maintenant, si vous appuyez sur les touches ALT+HELP+7 (du pavé numérique), vous apercevrez que vous vous déplacerez quelques dizaines de fois plus vite. Pour renouveler l'action il vous suffit de réappuyer sur '7' et de laisser le doigt appuyé, et l'ABRADAURA joystick est là.

Lorsque vous choisissez le scénario ACTION GAME, pour réussir à prendre THERMOFYLAE, il faut envoyer 2 WALRUS en direction de file comme appât pour les 2 avions ennemis et de prendre le contrôle d'un MANTIA, de la charger de missiles, et de forcer sur le volcan. Quand vous serez assez près de lui, tirez tous vos missiles sur lui puis retournez au plus vite vers le CARRIER. C'est du volcan que les avions sortent pour vous attaquer donc si vous le détruisez et que vous détruisez les avions rescapés, il vous suffira d'enraver l'île, de détruire les installations ennemies (QG, radars...) et de construire votre QG pour que l'île soit à vous ! (Christian PIERRE)

AMIGA

Il est apparu que certains exemplaires de ce logiciel contiennent un bug: lorsque vous choisissez une arme (surtout les missiles) et que vous rajoutez autre chose par-dessus, votre écran sera équipé de ces deux choses, alors que votre stock sur le poteau avant n'en sera pas diminué d'autant. Par exemple, il m'est arrivé de transporter 25 missiles sur un avion, alors que mon stock n'en contenait que 4.

CAULDRON II

CPC

```
1 Vies infinies de Yahia MALLEM
10 version CASSETTE
20 CUS:MEMORY 8191:LIQ:M:"CAULDRON II"
30 FOR X=8212 TO 8229:READ A$
40 POKÉ X,VAL("6*45"):NEXT
50 RESTORE "100:FOR X=8227 TO 82879
60 READ AS:POKE X,VAL("6*45"):NEXT
70 CALL 8192
80 DATA 3E,C3,32,A0,00,3E,70,32,A1
90 DATA A0,3E,8F,32,A0,00,C3,40,00
100 DATA B1,ED,49,79,3E,00,3E,F2,C1,E9
```

Pour avoir:

- La magie infinie: POKÉ 8D4C5:A817
- Les vies infinies: POKÉ 8C1F2:A87
- Pour avoir des vies infinies: POKÉ 81C9:00

SPECTRUM

Pour avoir les vies infinies: POKÉ 5213:0

CHUCKY EGG II

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteurs et rechercher les octets :
 30 39 00 01 02 28 67 00 00 60 53 40
 et les remplacer par :
 30 39 00 01 02 28 67 00 00 60 4E 71
 Puis rechercher
 04 79 00 01 00 01 02 28
 et les remplacer par :
 60 0A 54 50 4E 51 50 4E.

C64

Pour avoir les vies infinies: POKÉ 24577.15YS 18958

ST

COMBAT SCHOOL

```

1 REM Temps infini, mais blocage au huitième tableau
2 REM sur COMBAT SCHOOL
10 FOR I=53175 TO 53258:READ A:POKE I,A;S=INTX
120 FOR I=53258 TO 53375
130 DATA 37,49,252,37,113,250,174,21,216,207,174,210
140 DATA 146,208,7,174,212,146,209,7,101,146,262,262,174
150 DATA 37,146,89,8,174,229,146,96,8,174,212,146,91,8
160 DATA 101,174,243,146,205,13,174,243,146,206,13,174
170 DATA 39,213,101,174,37,146,46,6,174,37,146,47,6,174
180 DATA 213,146,48,6,81,131,14,174,247,146,37,213,174
190 DATA 133,146,100,13,101,5,5,5
    
```

C64

```

1 'Ralentissement du chrono sur COMBAT SCHOOL version Cassettes
10 'S=MEMERY:G3000:FOR I=68800 TO 68845:READ A:POKE I,A;B=B+INTX
20 IF B<=64:AA TIEN PRINTEUR:ERRER DANS LES DMSAS:END
30 INPUT"CHRONO 5-10 : ",C:POKE 4885F,C:LOAD"CALL:G660
40 DATA 0,42,15,189,34,29,189,33,14,108,54,195
50 DATA 35,34,21,35,34,190,190,30,50,62,1,203
60 DATA 26,189,88,60,190,60,50,190,254,2,192
70 DATA 33,43,190,34,97,52,201,221,33,91,166
80 DATA 17,0,1,205,243,165,33,62,190,34,12,167
90 DATA 195,133,166,62,5,50,44,1,45,195,194
    
```

Remuez le joystick dans tous les sens et en même temps commencer la partie ce qui vous donnera déjà de l'énergie avant le départ. (Patrice Irzeczak)

```

1 REM Chrono ralenti sur COMBAT SCHOOL version Disk
2 REM (C) Joystick Hebdô par Patrice Maubert
30 MEMERY:G9000:MODE 1
40 FOR I=64800 TO 64840:READ A$:A=VAL("0**A")
50 SUM=SUM+A:POKE N,A;NEXT
60 IF SUM<=38452 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATA":END
70 PRINT"ERREUR VOTRE ORIGINAL...POUS UN TOUCHER..."
80 CALL ERRORE:GOTO 40A:IF I=37 GOTO 40B:IF I=41 GOTO 40C
90 DATA F3,3E,03,21,00,01,CD,1A,5A,3E,09,3C,2C,04,C3,C7
100 DATA 08,DD,21,5E,AA,4F,DD,7E,00,89,28,0A,DD,23,DD,23
110 DATA DD,23,DD,23,18,80,05,56,01,DD,56,02,DD,46,03,3E
120 DATA 06,83,80,38,07,7B,50,3D,4F,C3,62,83,08,05,C5,F5
130 DATA E3,35,CD,82,A9,01,F1,C1,3F,7B,93,41,0B,03,C6
140 DATA 23,7C,83,67,1E,01,14,18,D6,7A,32,4E,AA,32,4E,AA
150 DATA 22,A3,9A,7B,32,51,AA,79,32,53,AA,18,11,7A,32,4E
160 DATA AA,32,4E,AA,22,A3,9A,79,32,51,AA,32,53,AA,11,49
170 DATA AA,CD,BF,AA,51,6A,87,02,F4,11,43,AA,CD,83,A9
180 DATA 11,49,AA,CD,BF,AA,91,14,0C,AA,21,00,80,CD,C7,9A,C9
190 DATA CD,BA,9A,11,47,AA,CD,BF,AA,91,14,0C,AA,21,00,80,CD
200 DATA C9,01,12,AA,18,08,01,F4,9A,21,56,AA,18,03,01,E9
210 DATA A9,02,81,A9,1A,47,13,C5,1A,13,CD,18,AA,C1,10
220 DATA F7,01,7E,FB,11,10,20,03,C9,E9,A9,0C,ED,78,77,0D,23
230 DATA ED,78,F2,E9,A9,A2,20,F2,21,56,AA,ED,78,F2,0C,38
240 DATA FA,0C,ED,78,F2,0C,23,3E,05,3D,2D,F2,0C,78,A3,2D
250 DATA 0A,37,AA,0C,02,37,C9,ED,78,F2,12,AA,0C,83,A9
260 DATA 7E,FB,ED,78,87,30,ED,78,87,30,02,F1,C9,F1,9A,0C
270 DATA 79,0D,3E,05,3D,00,2D,FC,03,C5,06,F5,ED,78,1F,38
280 DATA FB,ED,78,1F,30,FB,C1,0D,FC,03,03,07,00,03,01,08
290 DATA 02,AA,00,09,40,00,03,03,03,03,03,03,00,00,00,00
300 DATA 03,00,01,03,00,01,03,01,01,02,03,02,10,03,06,03
310 DATA 28,04,0C,05,20,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
    
```

CPC

```

1 REM CHRONO 5-10
2 REM (C) Joystick Hebdô par Patrice Maubert
30 MEMERY:G9000:MODE 1
40 FOR I=64800 TO 64840:READ A$:A=VAL("0**A")
50 SUM=SUM+A:POKE N,A;NEXT
60 IF SUM<=38452 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATA":END
70 PRINT"ERREUR VOTRE ORIGINAL...POUS UN TOUCHER..."
80 CALL ERRORE:GOTO 40A:IF I=37 GOTO 40B:IF I=41 GOTO 40C
90 DATA F3,3E,03,21,00,01,CD,1A,5A,3E,09,3C,2C,04,C3,C7
100 DATA 08,DD,21,5E,AA,4F,DD,7E,00,89,28,0A,DD,23,DD,23
110 DATA DD,23,DD,23,18,80,05,56,01,DD,56,02,DD,46,03,3E
120 DATA 06,83,80,38,07,7B,50,3D,4F,C3,62,83,08,05,C5,F5
130 DATA E3,35,CD,82,A9,01,F1,C1,3F,7B,93,41,0B,03,C6
140 DATA 23,7C,83,67,1E,01,14,18,D6,7A,32,4E,AA,32,4E,AA
150 DATA 22,A3,9A,7B,32,51,AA,79,32,53,AA,18,11,7A,32,4E
160 DATA AA,32,4E,AA,22,A3,9A,79,32,51,AA,32,53,AA,11,49
170 DATA AA,CD,BF,AA,51,6A,87,02,F4,11,43,AA,CD,83,A9
180 DATA 11,49,AA,CD,BF,AA,91,14,0C,AA,21,00,80,CD,C7,9A,C9
190 DATA CD,BA,9A,11,47,AA,CD,BF,AA,91,14,0C,AA,21,00,80,CD
200 DATA C9,01,12,AA,18,08,01,F4,9A,21,56,AA,18,03,01,E9
210 DATA A9,02,81,A9,1A,47,13,C5,1A,13,CD,18,AA,C1,10
220 DATA F7,01,7E,FB,11,10,20,03,C9,E9,A9,0C,ED,78,77,0D,23
230 DATA ED,78,F2,E9,A9,A2,20,F2,21,56,AA,ED,78,F2,0C,38
240 DATA FA,0C,ED,78,F2,0C,23,3E,05,3D,2D,F2,0C,78,A3,2D
250 DATA 0A,37,AA,0C,02,37,C9,ED,78,F2,12,AA,0C,83,A9
260 DATA 7E,FB,ED,78,87,30,ED,78,87,30,02,F1,C9,F1,9A,0C
270 DATA 79,0D,3E,05,3D,00,2D,FC,03,C5,06,F5,ED,78,1F,38
280 DATA FB,ED,78,1F,30,FB,C1,0D,FC,03,03,07,00,03,01,08
290 DATA 02,AA,00,09,40,00,03,03,03,03,03,03,00,00,00,00
300 DATA 03,00,01,03,00,01,03,01,01,02,03,02,10,03,06,03
310 DATA 28,04,0C,05,20,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
    
```

ST

CHICAGO'S 90 CPC

Pour avoir du temps infini, rechercher avec un éditeur de secteur les octets 3A 53 09 3D F2 et les remplacer par 5A F3 09 03 F2 (Patrice MAUBERT)

Pour avoir du temps infini :
POKE 80D74,0
(Patrice MAUBERT)

CHICAGO'S 30

Il existe un truc génial pour avoir des vies infinies, appuyer simultanément sur H et V à n'importe quel moment du jeu. (Victor Xavier ARCHILLA)

Pour avoir :

20 Vies infinies :

POKE 8821,234

POKE 8822,234

POKE 8823,234

!Invulnérabilité :

POKE 8742,234

POKE 8743,234

!SECURITE :

SYSCOUNT=

SYSCOUNT=

SYSCOUNT=

SYSCOUNT=

SYSCOUNT=

SYSCOUNT=

SYSCOUNT=

SYSCOUNT=

SYSCOUNT=

SYSCOUNT=

SYSCOUNT=

SYSCOUNT=

SYSCOUNT=

SYSCOUNT=

SYSCOUNT=

SYSCOUNT=

SYSCOUNT=

SYSCOUNT=

SYSCOUNT=

SYSCOUNT=

SYSCOUNT=

SYSCOUNT=

SYSCOUNT=

SYSCOUNT=

SYSCOUNT=

SYSCOUNT=

SYSCOUNT=

SYSCOUNT=

SYSCOUNT=

SYSCOUNT=

CPC

C64

Pour avoir des vies infinies, prenez votre super éditeur de secteur et recherchez dans le fichier "CHICAGO1.PRG" les octets 5379 0000 7E78 6012 et les remplacer par : 6018 0000 7E78 6012. (The Eradikator).

ST

CITADEL C64

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE 7121,44
POKE 7151,44
POKE 7167,44
POKE 9007,44

10 REM VIES INFINIES POUR CITADEL SUR COMMODORE
20 REM PAR LIENS FOR JOYSTICK HEBDO
30 PRINT CHR\$(147)
40 FOR I=528 TO 597:READ A:POKE I,A;NEXT
50 SYS 528
60 DATA 32,44,247,162,189,79,3,157,255,63,202
61 DATA 208,247,160,0,141,244,3,169,64,141,218
62 DATA 3,169,0,141,217,3,56,32,108,245,76,81,3
63 DATA 169,65,141,184,1,169,2,141,185,1,76,167
64 DATA 2,169,0,141,179,141,169,48,141,181,141
65 DATA 169,30,141,182,141,76,49,1,04,73,9

CHRONOS CPC

Si tu obtiens le High-Score, au lieu de rentrer ton nom, tape: "ling it baby" et tu auras un laser super puissant.

10 REM Vies infinies pour CHRONOS
15 REM Version Cassettes de Patrick FUNARO
20 OPENOUT "JOY":MEMORY:G2FF:CLOCKOUT
30 LOAD "ALLCHR":POKE 47388,255
40 CALL 8BDC

10 REM Vies infinies pour CHRONOS version DK
20 REM de LOIC SERDAL
30 OPENOUT"JOY":MEMORY:G2FF
40 LOAD "ALLCHR"
50 POKE 88784,0:POKE 88788,4C9
60 CALL 8BDC

CRAZY CARS

```

10 REM Temps infini version DK
20 FOR I=48800 TO 48845
30 READ A:POKE I,A;B=B+A
40 NEXT I
50 IF B<=2985 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATA":END
60 POKE 48850,49E
70 INPUT "M" du tableau de départ (1-9):M;B
80 POKE 48850,M;B
90 PRINT "Mettez votre vitesse original"
100 CALL 48B18
110 POKE 48DE,4C9
120 MOVE 48SCORER 0
130 FOR I=0 TO 10
140 INK I,0
150 NEXT I
160 LOAD "cray-bin":G000
170 FOR I=0 TO 15
180 INK I,PEEK(65500+I);NEXT I
190 NEXT I
200 CALL 48B18
210 CALL 48E82
220 DATA 33,0,1,17,0,0,14,65,223,166
230 DATA 190,175,50,131,1,33,152,190,34,137
240 DATA 1,195,0,1,33,0,0,34,163,81
250 DATA 62,9,50,156,60,159,0,64,60,192,7
    
```

AMIGA

Mauvaise nouvelle, Icane s'est écrasé. Non c'est pas ça. (Stf rend compte moi coca, ou je te colle mon pied dans la g.). C'est toujours pas ça, ou c'est que j'ai mis mon broche? Ah le voilà, alors il faut, comme je vous le disais plus haut, appuyer sur le bouton de H pendant le chargement et se mettre la manette dans un angle, et voilà tu gagnés une minute de chargement.

CPC

```

10 REM Temps infini pour CRAZY CARS
20 REM Version Cassettes de P. FUNARO
30 CALL 48037:POKE 48DE,4C9
40 MOVE I:FOR I=0 TO 15:INK I,0;NEXT I
50 BORDER 0:LOAD "1",C000
60 MEMORY 48850:PRINT I TO 15
70 INK I,PEEK(65500+I);NEXT I
80 LOAD "M":POKE 451A,0
90 POKE 441E:POKE 441F,0
100 POKE 441F:POKE 441E,0
110 POKE 441E,0:POKE 441F,0
120 POKE 6529,1:CALL 4400
    
```

ST

Pour avoir le temps infini:
POKE 2207,76
POKE 2211,96
POKE 2232,8
(RISCHEBE Philippe)

C64

CLEVER & SMART

Pour avoir des vies infinies :
POKE 50440,1
POKE 50441,1

Pour avoir de l'argent infini :

POKE 51181,24

Pour tout avoir gratuit :

POKE 51186,1:POKE 51193,55

POKE 55901,20

Pour ne plus avoir faim :

POKE 60208,201

SPECTRUM

CPC

Au magasin de Clever, vous devez acheter des outils importants qui pourront servir pour plus tard, au restaurant, on reçoit 200€ de remise sur les vêtements que l'on porte. Vous pourriez aussi bénéficier d'une participation à la course d'échanting. Lorsque vous les achetez, vous devez aller au marché aux fleurs et gagner des fleurs. Dans la villa de Monsieur L. il y a un carnet de chèques. Pour faire un chèque en bois, il faut se rendre à la banque. Ici, on peut imiter la signature.

Amiga : Mauvaise nouvelle, Icane s'est écrasé. Non c'est pas ça. (Stf rend compte moi coca, ou je te colle mon pied dans la g.). C'est toujours pas ça, ou c'est que j'ai mis mon broche? Ah le voilà, alors il faut, comme je vous le disais plus haut, appuyer sur le bouton de H pendant le chargement et se mettre la manette dans un angle, et voilà tu gagnés une minute de chargement.

Amiga : Mauvaise nouvelle, Icane s'est écrasé. Non c'est pas ça. (Stf rend compte moi coca, ou je te colle mon pied dans la g.). C'est toujours pas ça, ou c'est que j'ai mis mon broche? Ah le voilà, alors il faut, comme je vous le disais plus haut, appuyer sur le bouton de H pendant le chargement et se mettre la manette dans un angle, et voilà tu gagnés une minute de chargement.

Amiga : Mauvaise nouvelle, Icane s'est écrasé. Non c'est pas ça. (Stf rend compte moi coca, ou je te colle mon pied dans la g.). C'est toujours pas ça, ou c'est que j'ai mis mon broche? Ah le voilà, alors il faut, comme je vous le disais plus haut, appuyer sur le bouton de H pendant le chargement et se mettre la manette dans un angle, et voilà tu gagnés une minute de chargement.

Amiga : Mauvaise nouvelle, Icane s'est écrasé. Non c'est pas ça. (Stf rend compte moi coca, ou je te colle mon pied dans la g.). C'est toujours pas ça, ou c'est que j'ai mis mon broche? Ah le voilà, alors il faut, comme je vous le disais plus haut, appuyer sur le bouton de H pendant le chargement et se mettre la manette dans un angle, et voilà tu gagnés une minute de chargement.

Amiga : Mauvaise nouvelle, Icane s'est écrasé. Non c'est pas ça. (Stf rend compte moi coca, ou je te colle mon pied dans la g.). C'est toujours pas ça, ou c'est que j'ai mis mon broche? Ah le voilà, alors il faut, comme je vous le disais plus haut, appuyer sur le bouton de H pendant le chargement et se mettre la manette dans un angle, et voilà tu gagnés une minute de chargement.

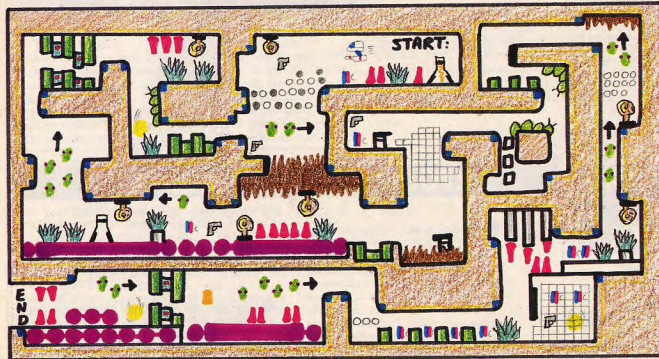
Amiga : Mauvaise nouvelle, Icane s'est écrasé. Non c'est pas ça. (Stf rend compte moi coca, ou je te colle mon pied dans la g.). C'est toujours pas ça, ou c'est que j'ai mis mon broche? Ah le voilà, alors il faut, comme je vous le disais plus haut, appuyer sur le bouton de H pendant le chargement et se mettre la manette dans un angle, et voilà tu gagnés une minute de chargement.

CYBERNOID

MAPPED!



LEVEL 1



LEVEL 2

- ARTILLERIE ALIEN
- PLANTE
- VAGUE D'ATTAQUE ALIEN
- MARCHANDISE A PRENDRE
- CANON ARRIERE
- CHENILLE
- BOULE ARRIERE ROULANTE
- ASCENSEUR LABYRINTHE
- MISSILES
- ALIEN
- RESERVES D'ESSENCE
- MUR A DETRUIRE

KEY



CRAZY CARS II

Voilà une petite aide qui va vous permettre d'avancer plus rapidement à la fin de chaque niveau. La liste ci-dessous, vous indique le parcours à suivre pour arriver sans encombre. Le chiffre à gauche du tiret indique le numéro de la rue, et celui qui se trouve à droite de ce même tiret, le numéro de la sortie.

Si vous êtes un malade de la vitesse (DANBOSS??), y a un p'tit truc pour passer le premier stage sans trop se fatiguer (NDLR. Mais non c'est pas compliqué BRUNO), fô jeter la première à gauche et après, même que c'est tout droit!
(Oliver BALANTZIAN)

Exemple: 15-1 signifie que vous devez aller dans la rue 15 et devez prendre la première sortie.
Niveau 1: 15-16-289-170-2
Niveau 2: 191-1666-1:160-1
Niveau 3: 285-160-2
Niveau 4: 70-1:10-1:180-1
Niveau 5: 666-170-1:60-1
(DE MANNED)

La conduite à très grande vitesse se termine souvent par un crash de votre F40, c'est vraiment dommage. Pour éviter ceci, accélérez jusqu'à 204 mph puis appuyez sur F10 et mettez le jeu en pause, appuyez sur Fire maintenant, vous pouvez maintenant en bougeant de gauche à droite traverser les voitures de police sans problème.

AMIGA

ST

* Version buguée :

Pour avoir du temps infini, prendre un éditeur de secteur et :

Piste 39, secteur 00, a 8037C, remplacer 35 par 00 ou rechercher les octets C0 42 3E 05 35 et les remplacer par C0 42 3E 05 00

POKE 857C8.0

Pour avoir du bonus infini :

Piste 39, secteur 00, a 80320, remplacer 35 par 00 ou rechercher les octets C0 35 F2 8B 58 et les remplacer par C0 00 F2 8B 58

POKE 85880.0

* Version non buguée :

Pour avoir du temps infini :

Piste 39, secteur 00, a 8034C, remplacer 35 par 00 ou rechercher les octets C0 42 3E 05 35 et les remplacer par C0 42 3E 05 00

POKE 85828.0

Pour avoir du bonus infini :

Piste 39, secteur 00, a 802F0, remplacer 35 par 00 ou rechercher les octets C0 35 F2 8B 58

POKE 858E0.0
(Patrice MAUBERT)

CPC

10 REM Temps et bonus infinis sur CRAZY CARS II version Disk
20 REM (C) Joystick Hedo par Patrice Maubert
30 MEMORY:MODE 1
40 FOR N=43020 TO 43181:READ A\$;A=VAL(" "+A\$)
50 SUB=SUB(A);POKE N;A=HEX
60 IF SUB=6669 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS";END
70 PRINT"" - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2" - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOITRE CHOIX (1-2) " ;C:PRINT
100 IF C=1 THEN POKE 43181;4337:POKE 43167;435
110 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPRETEGEZ-LE"
120 CALL 48808:CALL 49130:POKE 4A8A6,0:POKE 4A87,0:RUN:"CC2"
130 DATA C1,00,00,00,00,00,F3,CD,50,01,1E,4C,CD,8C,01,01,7E
140 DATA FE,1E,00,0C,ED,78,00,00,00,00,77,00,23,02,78,F2
150 DATA 1D,01,5E,20,2D,ED,CD,51,01,FB,C9,F3,CD,B5,01,1E
160 DATA 49,CD,8C,01,01,7E,FB,18,0A,0C,7E,00,00,00,00,ED
170 DATA 79,00,23,ED,78,F2,45,01,E6,20,2D,ED,CD,51,01,FB
180 DATA C9,01,7E,FB,ED,78,FE,00,38,F7,00,ED,78,00,CD,78
190 DATA 01,ED,78,E6,10,2D,EA,18,0E,01,7E,FB,ED,78,87,30
200 DATA FB,87,38,F8,0C,ED,59,00,3E,05,00,3C,2D,FC,C9,C5
210 DATA 47,4E,CD,78,01,0B,78,B1,2D,FB,C1,C9,CD,69,01,1E
220 DATA 00,CD,69,01,1E,00,CD,69,01,1E,00,CD,69,01,1E,00,CD
230 DATA 69,01,1E,00,CD,69,01,1E,00,CD,69,01,1E,00,CD,69
240 DATA 01,1E,20,1B,4,CD,5E,01,1E,0F,CD,69,01,1E,00,CD
250 DATA 69,01,5A,CD,69,01,3A,03,01,5F,78,32,03,01,53,2B
260 DATA 07,30,02,ED,44,3D,01,87,3C,CD,7E,01,1E,00,CD,69
270 DATA 01,38,F9,C3,51,01,3A,04,01,87,2D,09,3C,CD,27,02
280 DATA 3E,60,CD,7E,01,CD,0A,02,CD,6F,CD,CD,0A,02,E5,3E
290 DATA 40,CD,7E,01,F1,CD,6F,2B,F2,C9,1E,04,CD,69,01,1E
300 DATA 00,CD,69,01,1E,7E,FB,ED,78,FE,00,38,F7,0C,ED,78
310 DATA F5,CD,78,01,F1,C9,AF,01,7E,FA,ED,79,32,04,01,C9
320 DATA F3,21,40,00,11,40,40,01,00,20,ED,00,21,00,90,11
330 DATA 00,01,01,30,01,ED,B0,16,27,21,00,10,CD,00,01,3A
340 DATA 00,10,FE,A7,28,06,FE,31,28,0C,18,12,3E,00,32,00
350 DATA 13,32,10,13,18,05,3E,00,32,0F,12,32,4C,13,16,27
360 DATA 21,00,10,CD,2B,01,21,40,40,11,40,00,01,00,20,90
370 DATA B0,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

COBRA

1 REM Vies infinies sur COBRA version Cassette.
10 DATA 221,33,0,191,17,79,0,205,78,188,33,195,26,17,167,175
20 DATA 34,27,191,237,83,27,191,195,0,191,33,0,0,34,202,78
30 DATA 34,204,78,195,0,65,62,168,33,103,252,50,0,2,34,1
40 DATA 2,243,241,201,62,195,33,38,167,160,226,57,34,227,57,33
50 DATA 253,171,17,64,0,195,175,57,74
60 MODE 1: MEMORY 12345: LOAD ""
70 X=0: FOR N=42752 TO 42824: READ A: POKE N,A: X=X+N: NEXT
80 IF X > 7303 THEN PRINT "Erreur dans les données": END
90 CALL 42804

Après s'être emparé du poignard tout au début du jeu, reculer au maximum en tirant le joystick vers la gauche : Cobra disparaît de l'écran et sera invulnérable.

CPC

C64

CHAOS STRIKES BACK

ST

KU (DEMON DIRECTOR)

- Tomber dans la trappe, à côté du message (trust me...).
- Ouvrir porte Solid Key, prendre objet.
- Lancer le couloir jusqu'à l'impassé où se trouve une porte (mettez la Solid Key).
- Avancez jusqu'au message (Death End) (faites 5 pas, en vous retournant, vous apercevrez 4 chevaliers se dirigeant vers vous).
- Avancez jusqu'à l'impassé, attendez que les 4 chevaliers soient devant vous, au bout de quelques instants le mur va disparaître.
- Continuer jusqu'à ce que vous rencontriez encore 4 chevaliers, (un mécanisme dans le dernier grand couloir, déplacez les chevaliers derrière ou devant suivant où ils étaient).
- Pour tuer ou éviter les chevaliers, appuyez sur le bouton du mur droit se trouvant à 2 cases de la fin du dernier couloir.
- Entrer dans le passage à droite du bouton, prendre l'escalier.
- Suivre le couloir jusqu'à 3 portes, contenant chacune un dragon.

(attention ils peuvent détruire les portes), tuer les dragons et ramasser les coffres se trouvant dans les salles des dragons. Souder les murs pour trouver les passages, présenter le power tower, trouver dans les coffres devant Poell dans le mur, (trouver après le passage à travers le mur). Prendre l'escalier de droite, puis le second. Ouvrir la porte (Skeleton Key), enlever tous les objets lourds pour être plus rapide. Aller sur la plaque, faire un pas en arrière, deux pas à droite, deux pas devant, prendre le corbium, (de préférence régler la souris sur le corbium et utiliser le clavier, appuyer juste après, faire le dernier déplacement).

PAIN (DEMON DIRECTOR)

(en se repérant au message Démon Director). Prendre l'escalier, il faut passer par le 1er passage à droite, bloquer par une trappe, (pour pouvoir passer, il faut tomber dans la trappe juste avant quand on arrive à l'escalier. Attention aux dragons et à aux quelques verres qu'il faut tuer. Puis remonter, tuer les flammes grâce au sort pour affaiblir les êtres immatériels, puis attirer les tas de pierres, juste derrière soit de façon à ce qu'ils viennent sur la plaque juste à côté de la trappe à fermer, passer après que la trappe se soit fermée. (ne pas aller dans l'escalier montant avant d'avoir posé un objet sur la plaque en face de celui-ci, ouvrir la porte avec le sort (ouverture porte), tuer le démon, puis aller dans le couloir se trouvant à gauche, se mettre sur la plaque et mettre une Iron Key dans le rideau bleu que déclenche la plaque. Prendre la Cross Key dans le passage ouvert par l'action précédente. Prendre l'escalier qui descend, actionner la serrure avec la Cross Key, puis remonter et actionner la 2ème serrure avec la même clé. La porte entre les 2 bouches de feu va s'ouvrir, entrer dans le passage ainsi ouvert, actionner l'autre porte grâce au bouton, puis actionner le levier pour fermer la trappe, utiliser la Ruby Key pour ouvrir la porte, prendre l'escalier, suivre le couloir jusqu'à la porte Iron Lord, ouvrir celle-ci. Pour prendre le corbium, (entrer dans la pièce, faire un pas à droite, deux pas avant (la trappe est fictive), un pas à gauche au bon moment, puis tout de suite devant (trappe fictive) prendre le corbium. Attention à la niche où se trouve le Coeur de nœud, quand il n'y a plus d'objet une trappe se déclenche au dessus de vous.

NETA (DEMON DIRECTOR)

-faire comme Pain pour passer la trappe, poser un objet sur la plaque puis, prendre l'escalier montant. Aller sur la plaque (vous êtes téléporté de l'autre côté de la trappe qui vous empêchait d'aller plus loin). Prendre le couloir menant à l'escalier descendant (attention boule de feu) prendre l'escalier. En vous plaçant devant le bouton rectangulaire, (cela fait apparaître des squelettes), puis, attirer un squelette devant la grille, actionner le bouton, faites cette opération plusieurs fois, puis, lancer des objets à travers la grille, une fois que le squelette meurt, la porte s'ouvre, suivre le couloir, tuer le squelette, (il est plus fort), monter, dans le couloir où la boule de feu avançant en vous réfugiant dans chaque abris possible, arriver au bout de l'aller, attendre que le mur s'ouvre et entrer dans le passage, appuyer sur le bouton et faites vite un pas à gauche et deux pas avant. Continuer, vous aurez un couloir où il faut se glisser entre 2 boules de feu, avancer jusqu'à la salle du corbium et faites un pas à gauche, (fermer la trappe devant le corbium, faire un pas à droite et deux pas avant juste après la fermeture de la trappe), pour réussir à prendre le corbium, il faut vous déplacer et en même temps le ramasser. (Enfin démerdez-vous qu'on!!!)

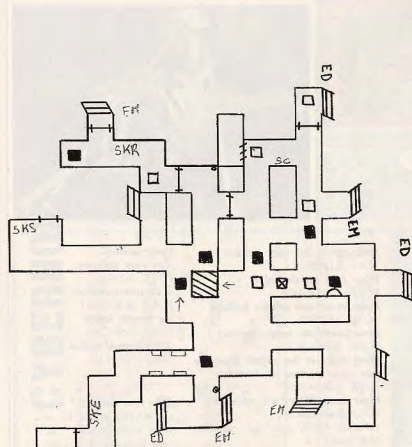
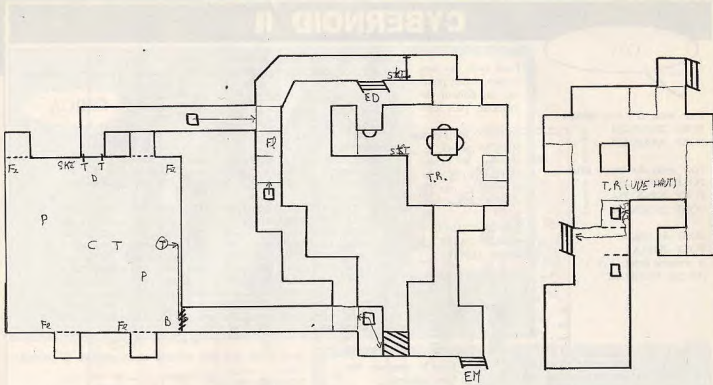
ROS (DEMON DIRECTOR)

Prendre le chemin ROS, après avoir pris les trois autres corbium. Quand la trappe à gauche du message "trust me..." est fermée, empruntez le couloir et appuyez sur les 4 boutons, puis entrer dans la salle du tapis roulant. Repérez l'issue où se trouve un démon et lancez un objet dans sa direction. Tuez le démon, et empruntez l'issue répétée par votre objet. Ouvrir la porte, continuez jusqu'à la salle où se trouve un tas de trappes, prendre l'escalier et repérer la bonne trappe, où il faut tomber dans la fosse.

pour pouvoir reprendre l'escalier suivant (faire cette opération trois fois). Puis, vous vous retrouvez dans la salle du corbium. Sonder les trappes pour savoir lesquelles sont fictives. Ensuite, c'est une question de rapidité.

Quand vous avez les quatre corbium, reprendre le passage Pain et prendre la porte (qui s'est ouverte avec le corbium). Ouvrir la porte en face de l'escalier avec la Ra Key, tuez les démons jusqu'à temps que vous ayez la Master Key. Repérer la serrure Skeleton Key. Ouvrir la porte avec la master Key. Continuer jusqu'au bout du couloir devant le rideau bleu, se décaler à droite puis revenir vers la gauche. Passer et jeter les quatre corbium dans la fosse.

(Stéphane VOGEL)
et
(Thomas DOMINIQUE).



LEGENDES

- : Trappe ouverte
- ⊠ : Trappe se fermant ou s'ouvrant par un mécanisme
- : Plaque déclenchant un mécanisme
- ⌘ : Mur s'ouvrant par un mécanisme, ou (illusion)
- † : Porte
- ⌘ : Escalier
- SKE: Serrure Emerald Key
- SKS: Serrure Solid Key
- SKR: Serrure Rubis Key
- SIL: Serrure Iron Lord Key
- SKC: Serrure Cross Key
- T : Torche
- D : Daghe
- P : Piece (Coin)
- F : Fente
- FL: Flacon
- B : Bolles
- LD: Rideau Bleu
- N : Niche

CYBERNOID II

C64

Pour avoir des vies infinies:
POKE 20205,234
POKE 20206,234

Pour avoir du temps infini:
POKE 20501,234
POKE 20502,234
POKE 20503,234

Choix du tableau :
POKE 2019X
X compris entre 0 et 3
(Michel MONFORT)

Pour avoir les vies infinies, il faut prendre un éditeur de mémoire, puis faire L
CYBERNOIDII.BIN
30000 puis de rechercher les octets

33 FC OO O6 et de le remplacer par 33
FC OO FF puis faire S

CYBERNOIDII.BIN
30000 7A84
(Pierre LEROY)

Listing à taper en Amiga Basic.
Après l'avoir saisi, sauvegardez-le, dans le but d'une prochaine utilisation.

AMIGA

```

10 REM CYBERNOID 2 AMIGA
20 REM VIES INFINIES de De MANNET
30 FOR I=520518 TO 520697 STEP 2
40 READ A$:A=VAL("6H"+A$):POKEW I,A
50 NEXT I
60 PRINT"INSEREZ LE DISK DE CYBERNOID II."
70 PRINT"PUIS CLIQUEZ DEUX FOIS SUR CANCEL."
80 PRINT"FAITES RESET,PUIS CTRL AMI+AMI POUR BOOTER."
90 CALL 520626
100 DATA 33FC,4ED3,0003,00C8,267C,0207,F158,4EEC,020C
101 DATA 297C,0207,F162,007E,4ED4,33FC,5279,0003,419E
102 DATA 23FC,2047,5249,0003,E3A8,33FC,464F,0003,E3B2
103 DATA 4EE9,0000,C598,2C78,0004,43EC,0003,0000,207C
104 DATA 00FE,8300,43E9,0007,F300,383C,0145,1208,51C8
105 DATA FFCF,23FC,2007,4E71,0007,0442,FE59,0007,F016
106 DATA 2C78,0004,42E6,002E,2D7C,0007,F1CE,0226,4EAE
107 DATA FD9C,2D40,022A,4EFA,FFFE,0007,F1DE,0000,0000
108 DATA 487C,0007,0007,F1D6,0007,F1F9,0121,00F6,0007
109 DATA F1F0,0000,0000,0007,F192,2863,2941,2E47,7269
110 DATA 666F
    
```

```

1 REM Vies infinies
2 REM pour CYBERNOID II (48K)
10 DATA 38,196,103,39,203,102
20 DATA 200,173,102,156,55
30 DATA 138,124,55,245,121
40 DATA 55,187,140,251,200
50 DATA 55,124,146,200,5,104
60 DATA 132,77,77,61,61
70 CLEAR 24999
80 FOR A=25210 TO 25320
90 READ B:POKE A,B:=NEXT A
100 LOAD "CODE:RANDOMIZE USR 25270
    
```

Pour le Spectrum 48K :
Vies infinies :
POKE 36198,0
Invulnérabilité :
POKE 36049,201
Temps infini
POKE 29114,201
Armes infinies :
POKE 30597,0

ST

Pour avoir des vies infinies, tapez pendant la présentation :

NECRONOMICON
(en QUERTY)
ou NECRONOMICON
(en AZERTY)

Vous aurez alors accès au CHEAT MODE.
(Christophe)



```

1 REM Vies infinies
2 REM pour CYBERNOID II (128K)
10 DATA 38,196,103,39,203,102
20 DATA 200,173,102,156,55
30 DATA 89,124,55,225,145
40 DATA 55,213,121,251,200
50 DATA 55,130,145,200,5,104
60 DATA 132,77,77,61,61
70 CLEAR 24999
80 FOR A=25210 TO 25320
90 READ B:POKE A,B:=NEXT A
100 LOAD "CODE:RANDOMIZE USR 25270
    
```

SPECTRUM

Pour avoir des vies infinies sur CYBERNOID II, il te suffit de choisir la redefinition des touches et de taper le mot ORGY.

```

1 REM Vies infinies,immunité,armement
2 REM et temps infini, et divers...
3 REM Pour CYBERNOID II, version cassette
4 REM de Patrick FIBRANO
10 DATA 243,62,53,50,107,43,62,4,50,42
20 DATA 1,62,58,50,214,42,62,61,50,47
30 DATA 22,62,42,50,150,19,62,221,50,210
40 DATA 40,62,33,50,190,52,62,221,50,234
50 DATA 45,62,58,50,164,56,62,221,50,234
60 DATA 43,62,221,50,52,34,62,46,50,56
70 DATA 1,195,66,0
80 MOVE 1,08 A=48986 TO 48995: READ B
90 POKE A,B:=C+1:NEXT A
100 IF C=5183 THEN PRINT "ERREUR":END
110 POKE 48902,0:POKE 48903,6C9
120 POKE 48F11,0:POKE 48F12,6C9
130 POKE 68F1B,6C9:POKE 68F20,6C9
140 POKE 68F25,6C9:POKE 68F2A,6C9
150 POKE 68F2F,6C9:POKE 68F34,6C9
160 POKE 48F39,63
170 INPUT"Introduisez la cassette <RETURN>";OK$
180 CALL 68D37:MEMORY 69FFF:MODE 1:LOAD"1",6A000
190 POKE 6A85F,0:POKE 6A29D,6BF:CALL 6A000
    
```

CPC

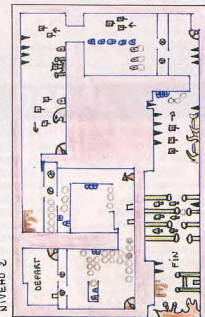
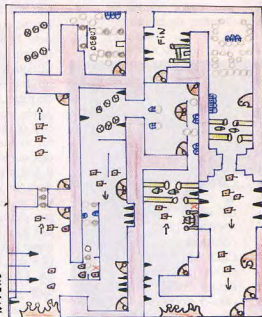
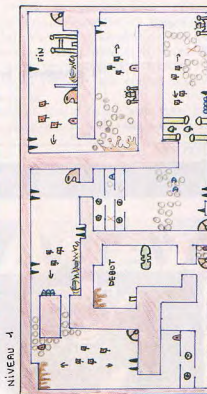
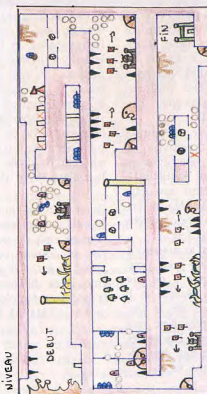
Pour avoir des vies infinies :
POKE 8290H,0
Pour être invulnérable :
POKE 82AD6,&C9
Pour avoir des armes infinies :
POKE 8162F,0
Pour avoir du temps infinies :
POKE 8139A,&C9
Pour bloquer les objets pour ne pas qu'ils sortent de l'écran :
POKE 828DA,&C9
Pour immobiliser les missiles :
POKE 834BE,&C9

Ca vous suffira pour cette semaine.
Non mais!!
● Pour être invincible recherchez avec un éditeur de secteur les octets : 3A B2 18 B7 C0 et remplacez-les par : 3A B2 18 B7 C3.
(Patrice MAUBERT)

Pour avoir :
-Les vies infinies :
POKE 36198,0
-L'invulnérabilité :
POKE 36049,201
-Le temps infini :
POKE 29114,201
-L'armement infini :
POKE 30597,0

● Pour avoir 255 vies sur CYBERNOID II, il vous suffit d'éditer la piste 18, secteur 1, adresse 032A et de changer le 04 en FF
(Antoine DURAND)

CYBERNOID II



ASSESSER
ALIEN
CREATIVES ALIEN
FISSES
ARMEMENT

CHENILLE
MIR
BATAILLE ALIEN
ATTIQUE ALIEN
FISSES
ARMEMENT

LAURENT STEPHAN

CAPTAIN BLOOD

ST

Cette solution nous est donnée par Laurent BENIER. Durant le jeu, toutes les coordonnées des planètes figurant dans le tableau devront y être notées pour le bon déroulement des opérations du jeu. Pour commencer, il faut trouver les coordonnées de la planète du MIGRAX "GRANDE PRIME", puis, le téléporter en O-O. Le faire avouer ou se cache le MIGRAX "MISSILE COURAGEUX" est un jeu d'enfant. Il ne reste plus qu'à rendre visite. Il voudra que "GRANDE PRIME" rentre chez lui, ce qu'il faudra faire. Ensuite, il donnera les coordonnées du SINOX "BEAU ESPRIT" et le code: "IMPOSSIBLE PAS SINOX". Ce SINOX veut quatre planètes ANTENNAE. Il va en donner les coordonnées.

Il suffit de se rendre sur ces planètes et de demander le coordonnées des planètes ROHBEAD. Chaque ANTENNAE connaît les coordonnées d'une seule planète. Chaque ANTENNAE devra être téléporté, et non tué,

sur les planètes dont les coordonnées correspondent au tableau. Une fois les quatre planètes libres, il faut retourner voir le SINOX. Il va maintenant donner les coordonnées de la planète BOW-BOW, ou réside l'IZWAL "PETIT YOKO". Celui-ci connaît les coordonnées de la planète du CROOLIS ULIVE "MORT GENETIQUE". Une fois là-bas, celui-ci donnera les coordonnées des planètes des CROOLIS VAREUX. "BEAU BETISE" donnera les coordonnées des planètes des CROOLIS ULIVE à part celle de "GRAND DETRUIRE" qui est un "GRAND DETRUISE" qui est un grand explorateur. Seul "INSULTE 4" en connaît les coordonnées. Une fois les CROOLIS VAREUX détruits, si on prononce "AMI-AMI" devant "MORT GENETIQUE", celui-ci donnera les coordonnées du deuxième SINOX "CERVEAU RADIOACTIVE". Celui-ci demandera les codes des planètes ROHBEAD. Il faut alors entrer les quatre codes dans l'ordre pour que le SINOX aille le réparer. Ensuite, il faut se rendre sur la première planète ROHBEAD.

Il faut détruire l'IZWAL "MAXON" pour se rendre sur la seconde planète ROHBEAD. Là, il faut détruire les 4 CROOLIS VAREUX et les 4 CROOLIS ULIVES pour se rendre sur la prochaine planète ROHBEAD.

Il faut détruire les deux MIGRAX pour pouvoir se rendre sur la quatrième et dernière planète ROHBEAD. Après avoir détruit les deux SINOX, le ROHBEAD va en fin avouer les coordonnées des numéros 1,2,3 et 4. Il faut téléporter le numéro 1 dans le vaisseau pour pouvoir le désintégré. Il ne faut pas détruire la planète et il faut tuer le No 1 dès la première fois car après, il ne veut plus être téléporté. Les numéros 2,3 et 4 devront être détruits de la même façon.

Si tout au long du jeu vous trouvez que le passage de l'hyper-espace et bien trop lent, il y a un truc pour y remédier. Dès que vous entendez le bruit qui indique le commencement de l'hyper-espace, appuyer sur le bouton gauche de la souris puis appuyer en saccade sur celui de droite. Et voilà! Il suffisait de le demander!

Dans l'Arche du Captain Blood, il faut retrouver et détruire cinq de vos colonies, et comme vous l'apprend le jeu, il y a en tout cinq races différentes dans la galaxie. Simple coïncidence...? (ALLALI Michail).

| Coordonnées | Race | Nom | Planète | L'emmener en ... |
|-------------|----------------|-----------------------|--------------------|------------------|
| : | MIGRAX | : GRANDE PRIME | : REPRODUCTION 14 | : O-O |
| : | MIGRAX | : MISSILE COURAGEUX | : REPRODUCTION 128 | : |
| : | SINOX | : BEAU ESPRIT | : KRISTO 15 | : 128 |
| : | ANTENNAE | : | : KRISTO 7 | : O-O |
| : | ANTENNAE | : | : KRISTO 34 | : 2-0 |
| : | ANTENNAE | : | : KRISTO 8 | : 4-0 |
| : | ANTENNAE | : | : KRISTO 8 | : 6-0 |
| : | ROHBEAD | : 1 CODE 145 | : | : |
| : | ROHBEAD | : 2 CODE 207 | : | : |
| : | ROHBEAD | : 3 CODE 387 | : | : |
| : | ROHBEAD | : 4 CODE 403 | : | : |
| : | IZWAL | : PETIT YOKO | : BOW-BOW | : 8-0 |
| : | CROOLIS ULIVES | : MORT GENETIQUE | : PIEGE 4 | : |
| : | CROOLIS ULIVES | : BONJOUR PRISON | : MECHANT PIEGE | : |
| : | CROOLIS ULIVES | : INSULTE 4 | : INSULTE 80 | : |
| : | CROOLIS ULIVES | : GRAND DETRUIRE | : GRAND PIEGE | : ESPION |
| : | CROOLIS VAREUX | : BEAU BETISE | : PIEGE 2 | : |
| : | CROOLIS VAREUX | : MORT GENETIQUE | : GRAND PIER | : |
| : | CROOLIS VAREUX | : MECHANT FOU | : TUER TOI | : |
| : | CROOLIS VAREUX | : PALVRE GENETIQUE | : PIEGE 1 | : |
| : | SINOX | : CERVEAU RADIOACTIVE | : 256 | : |
| : | IZWAL | : MAXON | : 67 | : |
| : | NUMERO 1 | : | : | : |
| : | NUMERO 2 | : | : | : |
| : | NUMERO 3 | : | : | : |
| : | NUMERO 4 | : | : | : |
| : | NUMERO 5 | : | : | : |

CAPTAIN BLOOD

TOUS

● Quelques petits conseils pour l'Arche du Captain Blood. Pour Anstrad GPC 464. Il faut essayer de commencer le jeu avec le petit Yoko. Vous lui dites votre nom et il est votre ami, ensuite demandez lui les coordonnées sur Croolis-Ulv, Buggol, Mig-Rax et Yukas. Pour les coordonnées il faut dire ceci :

Coordonnées planète Buggol, pleure . Et il les donne. Demandez lui aussi le code ami/ qui est 1010. Ensuite, on va sur la planète Croolis-Ulv et vous lui dites : moi grande idée, moi tuer Croolis-Var. Insister sur Croolis-Var, s'il ne vous répond pas tout de suite, il vous donnera les coordonnées de ses ennemis et on repart. Cette fois-ci on va tuer des Croolis-Ulv, et il vous donne les coordonnées des planètes Croolis-Ulv. Maintenant on téléporte le Croolis-Var et on le désintègre, pareil pour les autres.

Quand vous aurez terminé on repart sur la planète du Croolis-Ulv. Pour recevoir la récompense il faut discuter un peu (la récompense sont les coordonnées de la planète Sinox). Une fois arrivé, le Sinox vous demande le code.*C'est le Migrax qui me la donne, il faut lui dire ceci : toi aider moi (?) et il lache le morceau. On revient au Sinox. Lui demander les coordonnées planète 255. Il vous les donne. Allez, y a 22 et 11 libérer 4 planètes Antenna. toi pas tuer Antenna. Il donne les coordonnées des 4 planètes à libérer et on repart pour libérer ces 4 planètes. Une fois arrivé à la 1ère planète vous devez rassurer cette pauvre bête avant qu'elle ne vous autorise à la téléporter sur une autre planète. Idem pour les autres Antennas. Il faut aussi penser à les interroger. Dites leur ceci : colonnes planète Rohbead. Ils sont sympas et tous vous donneront les coordonnées des Rohbead. On retourne voir le Sinox . Prenez les coordonnées de la planète Buggol, que Yoko vous a donné au début. Le Buggol veut changer d'air des planètes habitées. Chargez le jeu et attendez 5 minutes. Téléportez-le sur une planète et là, demandez lui les coordonnées de la planète Kingpak. Il vous les donne, allez, y, le Kingpak vous propose une course, acceptez de faire la course avec lui.

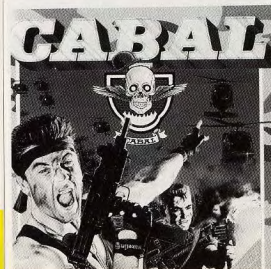
Vous perdez 1 fois la course mais gagnerez la 2ème course , parce-que la belle ondoyante vous aide en vous

donnant des coordonnées d'une planète où le Kingpak va perdre la course. Il va vous donner des renseignements sur les coordonnées planète Tubular Brain. Là, c'est fini pour de bon. (Théo LEHMANN)



● Voici un petit truc qui pourra bien vous aider si vous êtes absolument bloqué. Pour connaître toutes les coordonnées des planètes habitées. Chargez le jeu et attendez 5 minutes. Sauter la partie sur un disque entièrement vierge. Eteignez tout, prenez votre éditeur de disque et regardez la piste 04 secteur 64. En prenant les chiffres deux à deux (sans oublier de les convertir en décimal quand ils sont en hexadécimal) et vous aurez donc toutes les coordonnées des planètes. (Gilles BLANCHARD)

CABAL



Tirez sur le plus de bâtiments, plus de bâtiments, afin de descendre le plus rapidement possible. Tuez les ennemis se trouvant en bas de l'écran. Les balles qui tirent arrive vite vers vous et peuvent souvent vous piéger dans un coin. N'oubliez

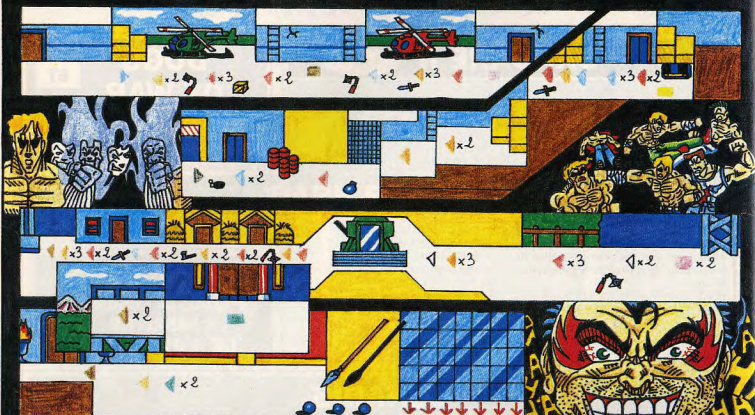
pas que vous pouvez détruire les balles ennemies! Essayez de récolter les bonus les bonus de 100, 200, 300 points sont très utiles si vous désirez obtenir des vies supplémentaires. Collectez les armes spéciales car leur tir rapide dégagent les bâtiments sur plusieurs bâtiments au lieu de concentrer vos tirs sur un seul bâtiment à la fois, alors, une seule grenade devrait finir le travail bien rapidement. Essayez de ne pas vous faire tuer lorsque les gardiens de fin de tableau apparaissent ou bien votre indicateur FOE tombe à zéro et vous devrez recommencer.



DOUBLE DRAGON

双龍

The Revenge



CONSEILS : AUX LEVELS 2 ET 4, PROSTÉTEZ VOS ENNEMIS DANS LE VIDE - ÉVITEZ DE PRENDRE LA HACHE - WILLY EST TRÈS ENOÛRANT - NE VOUS ÉTONNEZ DONC PAS DE LE VOIR AU TAPIS APRÈS QUE VOUS LUI AYEZ ASSÉNIÉ UN GRAND NOMBRE DE COUPS.

E. NHIÉU 90

Atari ST

DYNAMITE DUX

CPG

```
10 REM Vies infinies sur DYNAMITE DUX version DISK
20 REM (C) JOYSTEIC et Patrice MAUBERT
30 MEMORY &FFFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A002:READ A$:A=VAL("E"+A$)
50 SUM=SUM+A*POKE N:A=NEXT
60 IF SUM=&A02 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT":ENLEVER LA BIDOUILLE."
80 PRINT":METTRE LA BIDOUILLE."
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1/2) " :C
100 IF C=1 THEN POKE &A029,43D
110 PRINT:PRINT"INSÉREZ VOTRE ORIGINAL ET DÉPOTÉTEZ LE"
120 CALL &B06:CLS:CALL &A000:LOCPM
130 DATA CD,17,A0,3E,4E,32,24,A0,21,27,A0,11,4E,90,01,07
140 DATA 00,2D,30,C0,17,A0,C9,1E,00,1E,01,0E,12,21,00,30
150 DATA DE,24,A0,C9,EE,C6,07,3E,A7,32,14,8B,00,00,00,00
```

● Pour avoir des vies infinies, allez en piste 1 secteur 12 et à l'adresse &A0 remplacez les octets 01 7E FA 3E 00 ID 79 par 3E A7 32 14 8B 00 00 00 (Patrice MAUBERT)



DEFLEKTOR

CPG

● Pour avoir des vies infinies, prenez votre éditeur de secteur, recherchez les octets 3D 32 7E 04 FE 02 et remplacez-les par 00 32 7E 04 FE 02

Pour ne pas avoir de surcharge, remplacez les octets D8 AF 32 58 23 2A par C9 AF 32 58 23 2A et remplacez les octets D8 2C 22 5C 23 7D par C9 2C 22 5C 23 7D (FRÉDÉRIQ DOS)

Après avoir lancé ce petit programme tape :

```
1 REM Listing Commodore pour DEFLEKTOR
10 FOR I=80 TO 101:READ A:I=256,A=5:NEXT
20 POKE 53280,0:POKE 53281,0:POKE 646,7:POKE 631,13
30 POKE 198,1:NEW
40 DATA 37,170,249,174,99,146,229,7,174,6,146
50 DATA 210,7,101,174,255,146,132,51,81,10,13
```

- Pour changer de tableau il te suffit d'appuyer "Sur +/" pour aller au tableau suivant.
- "Sur -/" pour revenir au tableau précédent.

● Pour avoir :
-Le choix du niveau:POKE 11890,Nb (Nb est entre 1 et 60)POKE 14020,44
-Les vies infinies:POKE 11903,255
SYS 2053

C64

● Pour avoir 2 vies en plus :
éditer le fichier de démarrage puis remplacer 5439FC0093 par 5439FC0095. (BALANTZIAN Olivier)

● Contact automatique : POKE 34256,195
Vies infinies : POKE 34473,0
Energie infinie : POKE 42577,0
Bloquer la surchauffe : POKE 42735,0

ST

SPECTRUM

DRUID II

SPECTRUM

```
1 REM Energie infinie pour DRUID II
10 FOR I=&4024 TO &5031:READ A:POKE I,A=5:NEXT
20 LOAD"CODE"
30 POKE 64058,254:RANDOMIZE USR &A020
40 DATA 67,63,55,65,122,200,5,116
```

● Pour avoir de l'énergie infinie : POKE 30012,58

```
10 REM Energie infinie pour DRUID II version Casette
15 REM de Patrick FUNARO
20 MEMORY &3020
30 FOR I=&B00 TO &BFC
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT
60 IF B<7172 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 LOAD"ENLIGHT":CALL &B00
80 DATA 197,229,245,6,246,237,120
90 DATA 254,0,40,6,241,225
100 DATA 193,195,0,0,243,42
110 DATA 15,191,34,37,0,35
120 DATA 52,191,34,153,1,24
130 DATA 235,205,76,63,42,57
140 DATA 0,34,15,191,243,33
150 DATA 0,161,34,37,0,251
160 DATA 135,0,64,175,50,29
170 DATA 30,50,36,30,50,32
180 DATA 31,50,33,31,50,73
190 DATA 33,50,164,61,50,165
200 DATA 61,195,130,13
```

CPG

DRUID

CPG

● 1) Aller en piste 06 et secteur 03 à l'adresse 01C5 on met 3A à la place du 32 et à l'adresse 039D on met un autre 3A à la place du 32. 2) On va en secteur 04 piste 06 et en adresse 02A4 on met un 3A à la place de 32 nous 3) On piste 06 on va en secteur 05 et en adresse 01C2 où l'on met un 3A au lieu du 32. 4) En piste 08 et secteur 02 à l'adresse 0221, on met un 3A à la place du 32.(Gilles DEDIEU)

● Energie infinie :
POKE &2C01,0:POKE &2101,&C3

```
1 "Cles, golems, chaos, tirs infinis et invulnérabilité
2 "sur DRUID version Disquette
3 ON ERROR GOTO 80
40 LOAD"DRUID.PRG"
30 MEMORY &1388-1
40 LOAD"DRUID.PRG"
50 POKE &2E49,0:POKE &2E8A,0
60 POKE &28E1,0:POKE &2C01,0
70 POKE &30E8,0:CALL &1E3E
80 GOTO 30
```

DEATH WISH III

```

1 REM Vies et munitions infinies, resistance aux coups
2 REM our DEATH WISH III
10 B=FOR I=272 TO 315:READ A:POKE I,A=5
20 B=B+A:NEXT:POKE 297,44:POKE 297,44
30 POKE 282,44:POKE 304,44:POKE 186,16:POKE 817,1
40 IF B=441 THEN LOAD
50 PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
60 DATA 37,170,249,167,41,165,6,147,153,9,147
70 DATA 172,10,145,154,9,145,173,10,161,174,194
80 DATA 146,93,87,146,254,83,174,170,161,61,52
90 DATA 174,49,146,45,92,81,5,69,75,91,74

```

● Pour avoir des munitions infinies :

```

POKE 21086,234
POKE 21087,234
POKE 21088,234
POKE 21755,234
POKE 21754,234
POKE 21755,234

```

Pour avoir des vies infinies :

```

POKE 22524,234
POKE 22524,234
POKE 22524,234
POKE 22540,234
POKE 22541,234
POKE 22542,234

```

(Philippe KISCHEBE)

● Pour avoir des munitions infinies :

```

POKE 38678,183

```

Pour avoir de l'énergie infinie :

```

POKE 39353,183
POKE 43501,183

```

(DA SILVA GOMES).

● Tirs infinis :

```

POKE &H9C7A,&HC3
POKE &H9F1FA,0
POKE &H9F1FB,0

```

Invulnérabilité aux coups :

```

POKE &H1A1D,0

```

Invulnérabilité aux tirs :

```

POKE &H872,0
POKE &H880,0
POKE &H8D5,0
POKE &H87A,0
POKE &HAD7,0

```

SPECTRUM

```

10 " DEATH WISH III
20 " AMSTRAD K7 de Patrick FUNARO
30 " MUNITIONS INFINIES
40 FOR I=3202 TO 4238
50 READ JS:I=VAL("$(*)+5"):POKE I,I
60 NEXT
70 MEMORY &3FFF:LOAD"!,&4000:POKE 44055,42E
80 MODE 1
90 CALL &320
100 DATA 21,00,40,11,00,01,01,00,02,ED,B0,C3,00
110 DATA 01,3E,A6,32,8E,21,32,34,24,C3,84,83,00

```

● Pour avoir des armes infinies :

```

POKE &219E,AA7
POKE &2437,AA7

```

(Patrice MAUBERT)

● Pour avoir des armes infinies :

```

POKE &219E,AA7
POKE &2437,AA7

```

(Patrice MAUBERT)

ABONNEZ-VOUS A JOYSTICK A JOYSTICK DES CENTAINES DE BIDOUILLES CHAQUE MOIS

AMIGA DRILLER

● Pour avoir des SHIELDS illimités, prendre un éditeur de mémoire et faire : I. DRILLER/DRILLER 30000 Mettre 0000000004714E71 en 326C Pour avoir de l'énergie infinie : Mettre 0000 en 391F Mettre 0000 en 3945 Mettre 0000000004714E71 en 520C Pour avoir des tirs illimités, faire : Mettre 4F71 en 520A Mettre 4F71 en 520B Puis faire - S. DRILLER/DRILLER 30000 60DA

DARK SIDE

CPC

● Pour avoir : Boucliers, fuel et temps infinis. Ainsi que l'arrêt de la régénération d'EC.

```

POKE &67B,A7
POKE &6E0A,A7
POKE &6580,18
POKE &6581,1D
POKE &6E0E,00
POKE &6E3E,00
POKE &7A19,00
POKE &7A1A,00

```

```

10 REM Tout à l'infini pour
20 REM DARK SIDE version DK
30 MEMORY &3FFF:LOAD"DARK",&4000
40 FOR I=&B000 TO &BEEC
50 READ A:POKE I,A
60 B=B+A:NEXT I
70 IF B<&3464 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
80 CALL &B800
90 DATA 62,201,50,11,64,205,0,64
100 DATA 175,50,129,0,205,81,0
110 DATA 62,167,50,123,111,50,10
120 DATA 110,237,24,374,128,10,11
130 DATA 175,50,45,110,50,62,110
140 DATA 33,0,8,34,25,122,195
150 DATA 98,28

```

DEEP STRIKE

CPC

```

10 REM Vies infinies pour
20 REM DEEP STRIKE K7 de Patrick FUNARO
30 BORDER &1NK 0,18
40 INK 1,26:INK 2,6
50 INK 3,2:MODE 1
60 OPENOUT "JOY":MEMORY 999
70 OUT &E00A,1
80 OUT &E00A,32
90 OUT &E00C,2
100 OUT &E00D,42
110 OUT &E00E,6
120 OUT &E00F,24
130 FOR I=&B000 TO &B23
140 READ A:POKE I,A
150 B=B+A:NEXT I
160 IF B<&3464 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
170 CALL &B800
180 DATA 33,0,134,17,100,0,62,22
190 DATA 285,161,188,33,206,190,34
200 DATA 71,134,195,0,134,0,201
210 DATA 30,10,224,87,50,119,87,10
220 DATA 50,41,87,205,152,35,30

```

```

10 REM Invulnérabilité pour DEEP STRIKE
20 REM Version Diquette
30 MODE 1:MEMORY &8000:LOAD"DOTP":BORDER 0
40 INK 0,18:INK 1,26:INK 2,6:INK 3,2
50 OUT &E00C,1:OUT &E00D,32:OUT &E00E,2
60 OUT &E00F,42:OUT &B000,6:OUT &E00B,24
70 CALL &27A8:LOAD"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 LOAD"TABLES",&70:LOAD"HELLS",&C80:LOAD"MOVED"
90 LOAD "GRAPHICS",&600:POKE &57E0,201:POKE &5777,201
100 POKE &5729,&2:POKE &58D9,&3:POKE &1055,&C:CALL &B600

```

1. 'Energie, bouclier et temps infinis

2. 'sur DRILLER version Diquette

```

MODE 1:B=FOR I=480 TO 48E:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT I
IF B<&784 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
PRINT"INSERER DRILLER ET PRESSEZ UNE TOUCHE"
CALL &B81B:CALL &80
DATA 33,181,0,205,212,189,121,34,100,0,50,102,0,33
DATA 0,1,93,85,10,65,223,100,0,33,160,0,34,61,2,195
DATA 0,1,175,101,103,50,55,103,50,85,103,34,243,107
DATA 34,134,109,50,176,104,195,159,72,132,74

```

DOMINATOR

```

10 REM Vies infinies et choix de Disk
15 REM sur DOMINATOR version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdoo par F. Maubert
30 MEMORY &6000:MODE 1
40 FOR N=&A00A TO &A269:READ A
50 A=A+VAL("$(*)+8"):SUM:SUM=A:POKE N,A:NEXT
60 IF C=&A1002 THEN PRINT"ERREUR!!!":END
70 INPUT"LEVEL DE SEPAR (1-4) " :L
75 POKE &A0E2,L:PRINT
80 PRINT"INSERER VOIREE ORIGINAL..."
85 PRINT"UNE TOUCHE"
90 CALL &B80E:C:CALL &A0DA
100 DATA 1E,00,53,DE,F5,A0,F3,3E,02,21,00
110 DATA 02,CD,F6,A0,3E,00,32,7C,12,AF,32
120 DATA 33,07,03,00,05,63,07,07,4E,00,21
130 DATA 62,AD,DD,7E,00,89,28,0A,DD,23,DD
140 DATA 23,DD,23,DD,23,18,0F,DD,56,01,DD
150 DATA 5E,02,0D,4E,03,3E,19,93,B9,30,7E
160 DATA 7B,80,3D,47,C3,30,41,02,19,0C,FE
170 DATA 85,05,CD,3C,AL,D1,F1,C1,5E,78
180 DATA 93,47,70,83,67,1E,01,14,18,DA,3E
190 DATA 4C,32,3E,A2,3E,06,32,43,42,79,1D
200 DATA 93,32,DA,AL,7B,32,CF,Al,1E,23,4E
210 DATA C,57,Al,59,7A,32,37,AA,32,4E,A2
220 DATA 22,85,Al,7B,32,42,4E,79,32,44,42
230 DATA 11,3A,AD,CD,9E,Al,3A,59,A2,B7,20
240 DATA F4,11,34,AD,CD,89,Al,11,3A,AD,CD
250 DATA 9A,Al,11,38,AD,CD,9E,Al,21,59,AD
260 DATA 9A,Al,11,38,AD,CD,9E,Al,21,59,AD
270 DATA 0E,4E,28,93,0C,Al,27,42,18,00,01
280 DATA 0E,4E,21,59,AD,18,05,01,0E,Al,ED
290 DATA 43,01,4E,18,42,0E,4E,18,05,01,ED
300 DATA F5,ED,78,87,30,FB,FA,87,Al,Fl,0C
110 DATA ED,79,06,08,10,FB,C1,10,0E,01,7E
320 DATA FB,ED,00,00,CD,0B,Al,0C,ED,78,80
330 DATA 1E,ED,7E,ED,81,7A,B3,C,DD,Al
340 DATA 11,00,00,0C,ED,78,77,00,23,1B,7A
350 DATA B3,CA,02,AD,20,78,F2,Fl,Al,5E,20
360 DATA C2,85,Al,C3,0C,AD,0C,ED,78,0D
370 DATA 78,42,0E,AD,8E,0C,0E,FA,49,59
380 DATA A2,ED,7E,FB,C0,38,FA,0C,ED,78,77
390 DATA 0D,23,3E,05,3E,20,FD,ED,78,5E,70
400 DATA 20,89,C9,ED,7E,FE,27,AD,03,44,49
410 DATA 83,C3,43,58,CD,0E,0E,00,01,0E
420 DATA 4A,00,89,4C,00,00,00,49,02,49
430 DATA 2A,06,00,06,06,06,06,06,06,06
440 DATA 06,06,06,06,06,06,06,06,Al,40,80
450 DATA 00,00,00,49,02,00,00,01,03,01,40
460 DATA 02,05,11,8C

```

```

10 REM DOMINATOR
20 REM AMSTRAD K7
30 REM Vies infinies de Patrick FUNARO
40 MEMORY &5000
50 FOR I=&E000 TO &B631
70 NEXT I
80 IF B<&5040 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
90 LOAD"DOM":CALL &B800
100 DATA 33,22,189,24,195
101 DATA 56,14,52,54,24
102 DATA 190,159,158,154
103 DATA 33,23,190,34
104 DATA 78,166,195,8,166
105 DATA 221,33,184,184,117
106 DATA 171,0,205,17,168
107 DATA 33,42,190,34,97
108 DATA 169,195,226,168
109 DATA 62,0,6,0,6,0,6,0
110 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0

```

● Pour avoir des vies infinies :

```

POKE &0733,3

```

(Patrice MAUBERT)

```

10 REM DOMINATOR AMIGA POUR JOYSTICK HEBDO
20 REM VIES INFINIES PAR DE MANNET
30 FOR I=272 TO 415:READ A$:A=A+VAL("$(*)+A$")
40 BOREN I,ANEXT
50 PRINT "INSEREZ DOMINATOR DANS LE DRIVE 0."
60 PRINT "APPUIEZ SUR 'RETURN.'" :INPUT AS
70 CALL 266
80 DATA 33FC,AE75,0000,40C4,33FC,0000,0000,5EAE
81 DATA 4EF9,0000,0D22,23FC,0000,0000,0300,51E0
82 DATA 323C,0007,303C,FFC,3C0C,000F,FlB0,038C
83 DATA FFF8,51C9,FF0F,4E9F,0000,0200,33FC,000E
84 DATA 0005,00A0,4E5F,0006,0000,433E,000A,7200
85 DATA 2C79,0000,000A,4EAE,FDD8,4A8A,6300,007E
86 DATA 47FA,00A0,2680,4BEA,0066,220D,243C,0000
87 DATA 03E0,2C53,4EAE,FFE2,4A80,6700,005C,49FA
88 DATA 00A4,4380,2700,243C,0003,FFED,263C,0000
89 DATA 50C0,2C53,4EAE,FFDE,2214,2C53,4EAE,FFDC
90 DATA 23FC,0000,00FC,000A,05DC,4E9F,000A,0000
91 DATA 0000,0000,0000,640F,732E,6C09,6272,6172
92 DATA 7903,0030,0030,0000,0000,0000,6466
93 DATA 303A,646F,6D09,5E61,746F,7200,4E75,0000

```

```

10 REM DOMINATOR COMMODORE VIES INFINIES
20 REM POUR JOYSTICK HEBDO PAR LUCAS
30 FOR I=3312 TO 3168 STEP -1:READ A:POKE I,A:NEXT
40 POKE 157,158:SYS 3219
50 DATA 190,191,173,182,93,181,93,169,128,93,130,189
51 DATA 187,331,129,190,8,13,76,11,60,141,146,169,11
52 DATA 98,141,125,169,246,208,152,136,49,255,193,129
53 DATA 143,185,246,208,139,202,121,250,387,138,14,189
54 DATA 33,162,18,162,13,43,141,114,169,13,42,141,93
55 DATA 169,13,41,141,17,169,0,22,108,3,270,13,201,22
56 DATA 165,219,210,80,77,96,3,191,32,170,215,141
57 DATA 129,169,176,214,141,209,169,245,108,32,170
58 DATA 141,233,169,3,178,141,62,169,247,44,32,61,141
59 DATA 125,240,89,200,208,248,244,85,168,17,170,141
60 DATA 151,146,66,192,114,72,224,84,255,85,170,208
61 DATA 85,168,208,248,244

```

● Pour avoir des vies infinies :

```

POKE 2215,234
POKE 2216,234

```

Pour lancer le jeu : SYS 2117

Faites un Resti pus : SYS 2117 (LUCAS)

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et éditer le fichier IMG et rechercher les octets : 53 79 00 00 5A 5D et les remplacer par : 4E 71 4E 71 4E 71 (SEB)

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et éditer le fichier IMG et rechercher les octets : 53 79 00 00 5A 5D et les remplacer par : 4E 71 4E 71 4E 71 (SEB)

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et éditer le fichier IMG et rechercher les octets : 53 79 00 00 5A 5D et les remplacer par : 4E 71 4E 71 4E 71 (SEB)

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et éditer le fichier IMG et rechercher les octets : 53 79 00 00 5A 5D et les remplacer par : 4E 71 4E 71 4E 71 (SEB)

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et éditer le fichier IMG et rechercher les octets : 53 79 00 00 5A 5D et les remplacer par : 4E 71 4E 71 4E 71 (SEB)

DOUBLE DETENTE

```

10 REM Energie infinie sur DOUBLE DETENTE version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdop par Patrice Maubert
30 MEMORY &A000:MODE 1
40 FOR M=&A000 TO &A200:READ AS:A$=VAL("("&M"&AS)
50 REM-SUB-A-FOR M: H:A=INKEY
60 IF SUMC<=HIG6 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL... et une touche"
80 CALL @B066:CLS:CALL @A0C
90 DATA 1E,00,53,DF,7E,AF,03,3E,02,21,00,20,CF,09,AF
100 DATA 3A,20,53,DF,7E,AF,03,3E,02,23,03,47,07,4F,20,21,65
110 DATA AD,DD,7E,00,B9,28,0A,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,18
120 DATA F0,DD,56,01,DD,5E,02,DD,46,03,3E,19,93,08,38,07
130 DATA 7B,80,30,4F,03,3C,AF,08,18,05,FB,05,DD,00,3C,AF
140 DATA D1,23,11,00,70,93,47,07,83,67,15,03,14,18,0A
150 DATA 3E,4C,32,3E,A2,3E,06,32,43,AD,79,1D,93,32,84,AF
160 DATA 7B,32,CF,AF,1E,23,4B,C3,57,AF,59,7A,37,AF,32,8E
170 DATA 4B,AD,22,85,AF,7B,32,42,AD,79,32,44,AD,21,3A,AD
180 DATA CD,9F,AF,3A,5D,AD,21,00,54,11,34,AD,CD,9F,AF
190 DATA 3A,AD,CD,9F,AF,11,3D,AD,21,00,CD,18,1E,CD,9A,AF
200 DATA 11,3E,AD,CD,9F,AF,21,5D,AD,CD,6E,28,FB,09,AF,27
210 DATA AD,21,0B,01,0F,0A,21,5D,AD,21,0B,01,0F,AF,AF,2D,43
220 DATA D1,AF,1A,47,05,13,1B,03,7B,FB,7E,7B,87,30,9B
230 DATA FA,B7,AF,1F,0C,ED,79,0E,00,10,FE,CF,18,EE,01,7F
240 DATA FB,11,00,00,03,AE,AD,0C,ED,78,0D,1B,ED,78,FB,02
250 DATA AF,17,AF,03,03,AF,11,00,1B,0C,ED,78,77,0D,23,1B
260 DATA 7A,B3,0A,0A,0A,0A,0A,0A,0A,0A,0A,0A,0A,0A,0A,0A
270 DATA 0C,AD,0C,ED,78,AD,ED,78,FB,02,AD,0A,0E,20,CF,FE,AF
280 DATA 21,5D,AD,ED,78,FB,0C,3E,FA,0A,ED,78,77,0D,23,1B
290 DATA 05,30,20,FB,ED,7E,0E,10,20,69,09,ED,78,7E,27,AD
300 DATA 09,4A,03,03,03,43,50,CD,03,09,00,00,00,00,00,00
310 DATA 00,09,4C,00,03,00,23,0E,23,2A,FE,19,0E,00,03,00
320 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
330 DATA BF,20,03,00,00,00,45,02,00,00,01,03,01,40,02,05
340 DATA 11,3E,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

```

10 REM DOUBLE DETENTE AMSTRAD K7
20 REM Energie et Balles infinies de FUNARO
30 REM POUR JOYSTICK HEBDOP.
40 MEMORY 50000
50 LOAD"RECHART":CALL @B000
60 REM POUR JOYSTICK HEBDOP.
60 READ A:POKE 1,A:PB#A
70 NEXT
80 IF B<=7:9 THEN PRINT"ERREUR DATAS.":END
90 LOAD"RECHART":CALL @B000
100 DATA 33,22,189,54,195,35
101 DATA 54,14,35,54,190,195
102 DATA 158,154,33,23,190,34
103 DATA 86,166,195,15,166,221
104 DATA 33,192,168,17,178,0
105 DATA 205,79,168,33,42,190
106 DATA 34,112,169,199,234,168
107 DATA 175,50,236,76,50,113
108 DATA 86,50,18,86,135,9,32

```

```

● Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE 89F16:0
POKE 89F1D:0
(Patrice MAUBERT)

```

```

● Pour être invulnérable, prenez votre éditeur de secteur,
recherchez les octets OC 18 O5 3A 8C 8D D6 08 et rem-
placez-les par 00 18 O5 3A 8C 8D D6 00
● Pour avoir des munitions infinies, remplacez les octets 3D
32 8D 80 3A 89 8D par 00 32 8D 80 3A 89 80
● Pour choisir une des quatre parties, remplacez les octets
3E 03 32 88 80 3E 00 par 3E 03 32 88 80 3E (OO ou
O1 ou O2 ou O3)
● Pour choisir le nombre de munitions, remplacez les octets
3E 0C 32 8D 80 21 30 par 3E (DE O A 255 EN HEXA) 32
8D 80 21 30 (Diégo PRADOS)
● Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de sec-
teur et recherchez les octets : CD 52 8E 3E 05 32 88 et
remplacer les par : CD 52 8E 3E 00 32 88
(Lionel CASSIER)

```

```

Rem Energie infinie pour READ HEAT
REM DOUBLE DETENTE
Rem par Gabriel ZEBIBI
Print "Inserez READ HEAT dans A:"
Print "Puis pressez une touche..."
FOR B=1 TO 13
READ C
B=&B*(2)
NEXT B
A$=STRING$(6,1H,&HEF)+STRING$(8,0H,&A)
A$=XPRN(A$)
Print "Bios (4),L,R,A,D,peek (Bios(7,0)+10,0)
DATA 74,79,89,83,84,75,67,75,72,69,66,68,79

```

```

● Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur
et recherchez les octets : 53 78 35 24 67 28 et les remplacer
par : 4E 71 4E 71 4E 71.Puis rechercher : 30 3A D0 4C 53
00 6A 0A et les remplacer par : 30 3A D0 4C 4E 71 0A
● Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez : 57 80 0F 0A
60 00 0B 92 et les remplacer par : 4E 71 4E 71 00 0B 92
Puis rechercher : E2 0F 0A 0C 78 et les remplacer
par : 4E 71 4E 71 0C 78. (SEB)
D1)Tapez ce programme et faites le démarrez
2)Insérez le jeu DOUBLE DETENTE
4)Changez le jeu

```

```

● Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE 3108,165
(LUCAS)

```

```

REM Double détente par NICOLAS DAMIENS
CLEAR,50000%
SCREEN 1,640,200,2,2
WINDOW 2,"DOUBLE DETENTE",(0,10)-(617,180),15,1
WINDOW OUTPUT 2
PRINT "Insérez votre disquette de jeu et tapez return"
INPUT A$
OPEN "afid:readheat" FOR INPUT AS 1
F$=INPUT$(LOF(1),1)
X=LEN(F$)
deb$=MID$(F$,1,3276)
deb$=MID$(F$,1)+CHR$(78)+CHR$(113)
fin$=MID$(F$,3283,x-3282)
f$=""
f$=deb$+vis+f$+fin$
CLOSE #1
PRINT f$
OPEN "afid:readheat" FOR OUTPUT AS 1
PRINT #1,f$
CLOSE #1
WINDOW CLOSE 2
END.

```

CPC

DRILLER

● Chaque secteur est analysé en donnant les solutions des énigmes qui s'y trouvent, sa relation avec les autres secteurs et les positions de forage dans le secteur. Pour utiliser les coordonnées de forage, il faut simplement se placer à ces coordonnées, se tourner vers la direction indiquée et appuyer sur "D" pour positionner la foreuse.

```

10 REM Vies infinies pour DRILLER K7
20 MODE 1
30 FOR I=&B020 TO &B200:READ A
40 POKE 1,A:PB#A:MEMX
50 TF B<=&B41 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
60 CALL @B21
70 DATA 33,45,173,54,195,35,54,14,35,54,190
80 DATA 175,104,50,172,196,20,172,231,62,0,50
90 DATA 176,104,50,195,198,50,244,107,50,135
100 DATA 109,201,33,03,64,17,0,8,62,22
110 DATA 205,161,188,33,107,65,54,143,3,204
120 DATA 69,54,179,33,44,66,54,249,195,5
130 DATA 64

```

porte nord, il te faudra en faire des triangles, la porte ouest elle, s'ouvrira avec trois hexagones. Si la porte disparaît, rendant ainsi la salle sans issues, tire sur n'importe quel port pour la visualiser.

Coordonnées de forage : 7104, 3512. Direction: NORD

Secteur 1: Amethyst

Si tu veux des points supplémentaires, tire sur les murs (en commençant par le haut sinon le mur sera détruit). Pour te recharger en énergie, il faut que tu te hisses sur le plateau qui se trouve en haut du bâtiment.

Dans le hangar:

D'abord, détruis les cristaux du bouclier qui se trouvent par terre, puis tire sur le cristal du bouclier principale pour les régénérer. Pour gagner des points supplémentaires, tire sur le support du cristal de l'énergie principale avant de tirer sur le cristal même.

```

● Pour com-
mencer où l'on
veut :
Remplacer les X,
Y et Z par les coor-
données voulues.
POKE 34658,XI
POKE 34659,XI
POKE 34660,ZI
POKE 34661,ZI
POKE 34662,YI
POKE 34663,YI
POKE 34664,ZI
+
Infinie :
POKE 4824:0
POKE 4942:0
POKE 4942:0

```

Secteur 5: Ruby

seulement gardée mais elle est aussi protégée par un bloc impossible à contourner sans faire remarquer.

Coordonnées de forage : 3746, 4096. Direction: EST

Secteur 4: Malachite

Pour stopper les attaques, tire sur les yeux. Quant aux masochistes, ils peuvent toujours leur tirer sur le nez et ces derniers reprendront leurs assauts de plus belle.

Tire sur tous les gros blocs pour dégager le chemin, ce qui te permettra de forer et de gagner des points.

Dans le Complex:

Tire à droite, tire à gauche, sur les assaillants, et le plus rapidement possible, afin d'éviter un dommage excessif au bouclier. Tire sur la large plaque: quand tu seras arrivé dans le secteur GRAPHITE, actionner l'Interrupteur aura pour effet d'étendre le champ de force dans le secteur

Secteur 3: Emerald

Cette fois, tu sa affaure aux gardiens des portes. Pour gagner à leur vigilance, tu as intérêt à raser les murs extérieurs, sinon tu peux aussi te mettre hors de leur portée en traversant le secteur à la diagonale.

NOTE: Calcule bien ton avancée : la porte SUD est non

Secteur 8: Topaze

Prend position sur la petite plateforme sur le côté est du mur et tire sur l'un des petits cubes pour actionner l'ascenseur et accéder au Complex. Tire sur la garde pour le faire pivoter et le rendre inoffensif.

Dans le Complex:

Tire plusieurs fois sur le haut de la banque de données EST afin de faire apparaître le cristal énergétique de façon permanente. Tu gagneras de l'énergie en tirant sur celui-ci.

Derrière la banque de données EST se trouve l'entrée d'un tunnel: traverse ce tunnel et sors de l'autre côté pour accéder au Complex visible du secteur Amethyst.

Une fois dans le Complex, tire sur les blocs d'est en ouest pour activer les transporteurs qui entourent l'équipeur.

Coordonnées de forage : 3077, 1310. Direction: SUD

Secteur 9: Niccolite

Tire sur l'Interrupteur. Ceci te permettra, avec l'activation simultanée des interrupteurs dans les secteurs Alabaster, Quartz et Opal, de pénétrer dans le côté est. Pour traverser le champs de mines sans trop d'encombre, déplace-toi rapidement tout en restant très proche d'un des gros blocs.

Coordonnées de forage: Voir manuel p25 Direction: Idem.

● Pour avoir de l'énergie infinie, n'importe avec vos grosses mains pleines de doigts, insérer le POKE &6D87:&6B dans le loader (jusqu'au dernière instruction "CALL").

SPECTRUM

DRILLER

● Solution de la 2eme partie Secteur 10: Alabaster

Tire sur l'interrupteur du mur Sud. Ceci, en coordination avec les secteurs Nicolitte, Quartz et Opal, permet de pénétrer dans le côté clair.

Pour installer la foreuse au fond de la piscine, tire plusieurs fois sur l'eau, ce qui aura pour effet de l'évaporer. Pour descendre dans la piscine, après évaporation de l'eau, un escalier fera son apparition sur sa paroi Sud. Coordonnées de foreage: 4096, 4096. Direction: OUEST

Secteur 11: Opal

Tire sur l'interrupteur du mur Sud. Ceci, en coordination avec les interrupteurs activés dans les secteurs Nicolitte, Quartz et Alabaster, permet de pénétrer dans le côté clair. Les coordonnées qui figurent sur le tableau d'affichage correspondent à la position de la foreuse. Elles diffèrent de celles qui apparaissent ci-dessous car la foreuse est située à l'avant du véhicule. Coordonnées de foreage: 7394, 7744. Direction: EST

Secteur 12: Quartz

Tire sur l'interrupteur du mur Sud. Ceci, en coordination avec les interrupteurs activés dans les secteurs Nicolitte, Opal et Alabaster, permet de pénétrer dans le côté clair.

Au-dessus du garde apparaît un bloc soutenu grâce à un câble. Tire sur ce câble pour le sectionner et écraser le garde. Laisse-toi glisser le long du bloc pour passer de l'autre côté du mur.

Coordonnées de foreage: 2768, 1792. Direction: OUEST

Secteur 13: Diamond- Le côté clair

Pour entrer dans ce secteur, il te faudra éviter les interrupteurs dans les quatre secteurs environnants (Alabaster, Nicolitte, Opal et Quartz). Quant tous les interrupteurs seront abaissés et quand les quatre lumières du mur Sud d'Opal auront disparu, traverse le côté du secteur pour pénétrer dans Diamond. Tire sur les gardes pour assurer ton entrée dans le tunnel. Tire fois à l'intérieur, tire sur le cristal 25

Ajoutez ce listing à la suite de la Poly-tourne '88 (voir page précédente). Sauvegardez le listing puis faites Run. Ce programme génère un fichier DRILLER.PRG sur votre disquette. Pour jouer:

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

' de J.M.
Data 0006,0000,06F8,7A91,0000,000A
Data B736,0001,1F74,FF36,0001,227E
Data 76B2,0001,3B2A,2517,0001,3864
Data DEBD,6175,744F,5C78,2E70,72E7
Data 0000,***

Open "0",#1,"DRILLER.PRG"
Print #1BS:
Close #1
End

fois avant d'y pénétrer. Le cristal disparaîtra ainsi que le bâtiment principal ne laissant que le tunnel. Cette opération est nécessaire pour le placement de la foreuse. Pénètre les Mega-cristaux pour gagner de l'énergie et acquies des boucliers. ATTENTION: Le pouvoir des cristaux est limité!!! Coordonnées de foreage: 4096, 3472. Direction: Face au mur du fond.

Secteur 14: Océan

Tire sur les cristaux posés en cercles afin de les neutraliser. Pour faire tomber la large plaque et boucher ainsi la crevasse, tu as le choix entre tirer sur cette plaque ou rentrer dedans. Tire sur les cristaux situés dans la crevasse pour gagner des points.

A l'intérieur de la hutte: Pour y pénétrer, deux accès: soit l'évidente porte frontale, soit la porte arrière, dissimulée de ce qui se trouve derrière. Cette dernière n'est qu'une entrée! Tire sur les cristaux pour gagner des points.

Coordonnées de foreage: 6656, 6306. Direction: NORD

Secteur 15: Basalt

Pour gagner un maximum de points, tire sur la tour, de haut

```
1 REM Bouclier et energie illimités
2 REM sur DRILLER version Disquette
10 MEMORY &FFP:LOAD***POKE 64176,88F:POKE 6410C,4B3
20 POKE 4422E,62:POKE 1442C,4F3
30 FOR I=40E80 TO &BEE:READ A:POKE I,V:NEXT I:CALL 64005
40 DATA 33,07,34,179,172,33,143,190,34,46,173,195,0,172,175
50 DATA 50,176,104,50,85,103,50,244,107,50,135,109,195,20,172
```

remetteur; tire sur celui-ci pour l'activer. Pour détruire la plaque flottante, il te faudra entrer en collision avec elle. Alors, tu pourras procéder à l'installation de la foreuse. Coordonnées de foreage: 1680, 6330. Direction: OUEST

Entrée du côté sombre Pour entrer dans ce dernier secteur, tu faut avoir actionné les interrupteurs dans les secteurs Basalt, Ochre et Graphite. Il faut aussi avoir mis en place les 17 autres foreuses d'où il te faut le tirer dans le secteur Obsidian. Ces deux tâches accomplies, un interrupteur apparaîtra dans Obsidian, permettant la destruction de son mur nord, et ouvrant l'accès au côté sombre.

Secteur 18: Le côté sombre-Trachyte

Pour pénétrer le champ de force, il faut que tu y engages de plein front et que tu progresses ainsi à un angle de 45° face à droite. Avec le changement de la tonalité, remets-toi tout droit et progresse normalement. Une fois dans le champ de force, il faut te positionner de sorte que seuls soient visibles dans le carré les cristaux concentrateurs de droite et de bas ainsi que le cristal principal central.

Enfin, tire sur le cristal concentrateur de bas, ensuite sur le cristal principal central, puis sur le cristal concentrateur de droite et finalement sur la terre pour détruire le générateur et permettre la mise en place de la foreuse. Coordonnées de foreage: 4496, 6912. Direction: Vers la gauche.

● Et pour les heureux possesseurs de MULTIFACE II, il faut appuyer sur le bouton de droite, appuyer sur la touche T1 et la touche'F' pour enclencher le mode hexadécimal. Maintenant, appuie sur la barre d'espacement, appuie sur '0d87' (ne pas utiliser le pavé numérique), et enfin tapez '6B', la touche 'ESC' et 'W'. Ouf c'était pas facile mais on est arrivé à paker ce jeu.

DOUBLE DRAGON

```
10 REM Crédits et temps infinis
20 LOAD "000E"
30 POKE 60120,0:POKE 60121,25
40 POKE 61495,0
50 FOR I=64000 TO 64012
60 POKE I,POKE I,A
70 NEXT I
80 LET A=USR 60020
90 DATA 33,107,147,54,0,33,40,185
100 DATA 54,0,135,86,144
```

● Pour avoir les crédits infinis: POKE 37050,255

SPECTRUM

```
0 REM Vies infinies pour DOUBLE DRAGON de Mr BELLE
1 FOR I=400 TO 442:READ A$
2 L=ASC(LEFT$(A$,1))I=I-5*IF L<5 THEN I=L+7
3 R=ASC(RIGHT$(A$,1))R=R-5*IF R<5 THEN R=R+7
4 V=(L+16)*R+10<+V:POKE I,V:NEXT I
5 IF C<=4941 THEN PRINT "ERREUR":END
6 PRINT "SAUVEGARDEZ LE LISTING"
7 PRINT "TAPÉZ SYS 400 POUR COMMENCER"
10 DATA 20,56,75,49,40,80,ED,04,94,71
11 DATA 80,86,04,4C,88,04,89,40,80,72
12 DATA 09,89,81,02,73,08,45,10,06,49
13 DATA A0,80,53,62,80,85,61,8D,A4,61
14 DATA 4C,00,81,HE,AR,7B,RE,AK,ER,00
```

C64

```
1 REM Temps et vies infinis
2 REM DOUBLE DRAGON
10 DATA 32,86,245,169,160,141,229,4,169,1
20 DATA 141,230,4,76,136,6,169,173,141,114
30 DATA 8,169,1,141,115,8,76,16,8,169
40 DATA 173,141,211,90,141,130,97,141,164,97
50 DATA 76,208,129
60 PRINT CHR$(147):FOR A=400 TO 442:READ B
70 POKE A,B: C=C+1:NEXT A
80 IF C<=4941 THEN PRINT "Erreur !!!": END
90 SYS 400
```

ST

● Pour avoir de l'énergie infinie: POKE 24066,234 POKE 24067,234 POKE 24068,237 POKE 28567,24 POKE 28568,234 SYS 36046 (J-P BEAUGENDRE)

C64

CPC

(P A T R I C E MAUBERT)

ABONNEZ-VOUS A JOYSTICK

```
1 REM 30 vies pour DOUBLE DRAGON de C.O.
10 REM ---- JOYSTICK hebdo
20 DATA 2C76,0004,207C,00FE,88C0,43F9,0007,0000
30 DATA 300C,0000,12D0,5130,FFFC,27FC,0000,0000
40 DATA 22FC,007E,4E5D,32BC,4E75,4E89,0007,000A
50 DATA 43FA,0001,41EC,003A,30FC,4E9F,20C0,4EEC
60 DATA 000C,41FA,000A,21C8,00D0,4E72,2700,41F9
70 DATA 0006,014E,10BC,0005,5088,10FC,0000,10FC
80 DATA 0003,4E9F,0006,8004
90 LEADRAGON=516096:
100 FOR I=LEADRAGON TO 516984 STEP 2:READ Z$:
110 Z=VAL("0A"+Z$)
120 TEST=TEST+POKE I,Z
130 NEXT I
140 IF TEST<=3008464 THEN PRINT "Vous avez mal saisi les lignes de datas":STOP
150 PRINT "Inserez la disquette en DEF: SVP":PRINT "Cliquez sur cancel plusieurs fois et appuyez sur une touche"
160 AS=INKEY$:IF AS="" THEN I=60
170 INPUT "COMBIEN DE PARTIES SER- (1-15)":"PARTIE
180 IF PARTIE < 1 OR PARTIE=15 THEN GOTO 170
190 INPUT "NOM DE VIES (1-30)":"VIE:IF VIE<1 OR VIE=30 THEN 190
200 FORKEM=5161824:PARTIES=POKEW 5161884,VIE:POKEW 5161924,VIE
210 CALL LEADRAGON
220 REM ---- THAT'S ALL FOLKS!
```

● On avait déjà publié dans JOYSTICK le code pour avoir accès aux options de ce jeu mais Nouveau nous a fait la même chose avec la version des zétats zuniis... Pourquoi cheat mode = UPSIDEDOWNVOISION Le reste = comme sur l'autre version: D de Fl A F5 et DEL (Pierre Boutavant)

● Il faut taper à l'écran de présentation: YOU CALLING MY PINT A POOF (RETURN). Le écran se renverse et vous choisissez entre 1 ou 2 joueurs (L'écrit devient noir et le jeu se charge. Vous pouvez appuyer. Pendant le jeu, si F1 pour changer de niveau et DEL pour éliminer les ennemis présent dans le tableau. (Pierre Boutavant)

AMIGA

DRAGONNINJA

CPC

```

10 REM VIE INFINIE POUR DRAGON NINJA VERSION R7
15 REM DE NICOLAS VANNUVILLE
20 MODE 1:COM=0:FOR I=0:PRINT TO &BF38:READ AS
21 PRINT ("**AS"):GOTO 1:GOTO &C0A:NEXT
22 IF SC05=5044 THEN PRINT "Erreur dans les datas..."END
30 INPUT "Vie infinie?":va$
35 IF UPPE8R(AS)=0 THEN POKE &B25,0
40 IF I=0:PRINT "165":AS
45 IF UPPE8R(AS)=0 THEN POKE &BF2A,0
50 INPUT "Continuer jusqu'à la mort?":fa$
55 IF UPPE8R(AS)=0 THEN POKE &BF32,0
60 PRINT "PRINT" "Mémoriser la cassette originale..."
65 FOR I=1 TO 1000:NEV$
70 CALL &B37:MEMORY &7FF:MODE 1:LOAD("...").&B00
75 CALL &B80
80 DATA F3,21,18,09,11,0,0,0,1,42,1,7D,0E,4E,DE,5E,AE,EB
82 DATA AE,FE,77,423,13,7B,7E,B,20,F2,21,24,FE,22,51,00
83 DATA C3,1B,08,3E,3D,32,54,1D
80 DATA 3E,3D,32,16,1F,32,51,22,3E,3D,32,7,15,C3,0,80

```

```

10 REM Vie et energie infinies sur DRAGON NINJA
15 REM version Disk
20 REM Version du pack 'LES JUSTICIERS'
30 REM (C) Joyaltek Hedojo par Patrice Maubert
40 MEMORY &FFF:MODE 1:POKE &B64,1
50 FOR N=6A200 TO 42A2A:READ AS:A=VAL ("*"+AS)
60 SUM=SUM+A:GOTO N:A=TEXT:POKE &68A4,6:POKE &BE78,4FF
70 IF SUM=14859 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT "PRINT" "Ouvrez votre ordinateur..."
90 CALL &B06:CLS:OUT &B0C,1:OUT &B0C,0:CALL &A20
100 DATA 0E,07,CD,0E,89,21,00,0C,54,5D,01,00,40,ED,00,CD
110 DATA 03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,16,0E,21,00,40,CD
120 DATA 90,42,21,00,54,11,00,01,01,00,02,ED,0E,1C,10
130 DATA 7A,FE,77,42,0E,2,16,28,D5,CD,39,A2,01,01,00,1E,29
140 DATA 14,7A,FE,29,20,0A,FE,3D,57,A2,AE,32,54,1D,32,16
150 DATA 1F,32,51,22,CE,00,80,21,00,01,01,9B,77,11,17,82
160 DATA 09,28,29,7B,0E,28,7E,2E,0B,0E,0E,0E,0E,0E,0E,0E
170 DATA ED,AE,EA,ED,AD,C2,C9,0E,2B,BE,C8,04,23,0E,1F,85
180 DATA C5,2E,7B,2B,4E,2B,12,1B,10,FC,C1,0E,0B,0E,0B,7E
190 DATA B1,2E,04,FE,18,15,D6,FE,C1,C9,1E,0E,0E,C1,E5,CD,6E
200 DATA C6,FE,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

● Pour le premier niveau, il n'y a pas d'astuce. Il faut tirer les ninjas armés de couteaux (ils détendent des armes). Par contre, pour les souffleurs de feu, il faut le toucher une fois, puis attendre qu'il se baisse et se retourner. Il alternera à vos pieds puis recommencera jusqu'à ce qu'il n'ait plus d'énergie.

● Pour le deuxième niveau, éviter les étoiles lancées par certains ninjas. Lorsque l'on tombe du camion, remonter en appuyant deux fois sur fire, manœuvre vers le haut, pour ne pas disparaître sur la gauche. Pour le ninja final, il le toucher une fois puis attendre qu'il marche à l'opposé de vous, et le frapper quand il revient jusqu'à ce que mort s'en suive. Pour le troisième niveau, être simple avec dans l'eau ou vous êtes quasiment invulnérable (attention tout de même aux ninjas armés de sabres). Rien pour le ninja final, si ce n'est de vous éloigner le plus possible de lui quand il se dédouble pour ne pas être submergé par le nombre.

Enfin pour le quatrième niveau, éviter les pics tombant du plafond, puis les coups de pieds du géant en sautant sans arrêt... (David EHRETT).

● Pour choisir le nombre de vies: POKE &17B6,Nb Nb compris entre 1-255

● Pour ne plus perdre d'énergie: POKE &F1F6,0 POKE &2251,0 (Stéphane LONGEAARD)

● Quand vous mourez dans le 4ème niveau l'ordinateur affiche à l'écran le message "Rewind tape": NE LE FAITES PAS !! Laissez donc la cassette charger la suite et la prochaine scène de tableau se chargeront vous donnant droit à 5 vies et plein temps supplémentaire... Ce qui rend les choses deux fois plus facile n'est-ce pas.

```

1 ' Vie infinies, immunité pour
2 DRAGON NINJA version cassette
30 DATA 243,33,21,109,17,0,0,129,11,46,1
40 DATA 125,237,19,237,95,174,235,174,235,119
50 DATA 35,19,11,120,177,32,242,33,36,191
60 DATA 34,81,126,195,27,128,62,61,50,84
70 DATA 02,02,02,02,02,02,02,02,02,02,02,02,02,02,02,02
80 DATA 61,59,17,21,195,0,128
90 POKE A,B: C=0: NEXT A
100 IF SC05=5044 THEN PRINT "Erreur ..." END
110 POKE &B33,0: POKE &B39,0: POKE &B46,0
120 INPUT "Insérez la cassette <RETURN>":OK$
130 CALL &B37: MEMORY &7FFF: MODE 1
140 LOAD "..."&B00

```

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

```

10 REM Choix des vies Version Disk par S.L
20 BORDER 0:INK 0:&18:INK 1:0:INK 3:6
30 FOR I=6A000 TO 6A1A5:READ AS:VAL ("*"+AS):NEXT
40 PRINT "Mets la disquette originale"
50 MODE 2:INPUT "nombre de vies(0-255)":v:POKE &A029,v
60 PRINT "Mets la disquette originale"
70 CALL &B06:MODE 1:CALL &A20
80 DATA 01,7E,FA,3E,04,ED,7F,93,21,00,0C,16,05,1B,01,0E,10
90 DATA CD,38,40,21,00,01,16,08,1E,02,06,21,CD,38,40,3E
100 DATA 00,32,16,1F,32,51,22,3E,03,26,17,01,7E,FA,3E
110 DATA 00,ED,7C,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
120 DATA 4F,C3,42,0E,0E,0E,C5,FE,ED,0E,CD,62,AD,01,E1,F1
130 DATA C1,5E,7B,93,47,CB,23,CB,23,7C,83,67,1E,01,14,18
140 DATA D6,7A,32,35,A1,32,3E,A1,22,92,AD,3B,32,40,A1,3B
150 DATA 32,42,A1,18,00,11,39,A1,CD,00,3A,45,A1,81,39,A1
160 DATA 7A,11,7E,FA,3E,04,ED,7F,93,21,00,0C,AD,01,3B,32
170 DATA 21,00,00,CD,BE,AD,C9,CD,AD,AD,11,3E,A1,CD,AE,AD
180 DATA 21,46,A1,CD,6E,28,F3,C9,01,01,A1,18,09,01,83,AD
190 DATA 23,46,A1,18,00,01,DD,AD,BD,43,00,AD,18,47,13,CE
200 DATA 1B,15,CD,07,A1,C1,1F,FA,91,7E,FE,11,1E,20,C3,1D
210 DATA 20,0C,0E,78,77,0D,23,ED,7E,F2,0E,AD,22,20,FE,21
220 DATA 46,A1,ED,7E,0E,38,FA,0C,ED,78,77,0D,23,3E,0E
230 DATA 3D,20,ED,ED,78,43,ED,3A,47,A1,2E,04,00,37,C9
240 DATA ED,7E,ED,01,A1,C0,03,7E,FE,FE,18,43,30,FB,87
250 DATA 30,02,F1,C9,F1,0C,ED,79,00,3E,05,3D,00,20,C,F9
260 DATA C5,0E,FE,ED,78,1F,38,FB,ED,78,1F,38,FB,C1,10,FE
270 DATA C9,03,0E,00,01,01,0E,02,4A,00,09,4C,00,00,00,01
280 DATA 03,05,28,FE,00,00,00,00

```

● Pour avoir de l'énergie infinie, prenez votre éditeur de secteur, allez à la piste 9, secteur 2, adresse 2B1, remplacez le 08 par FF

● Pour avoir des vies infinies, allez à la piste 9, secteur 2, adresse 2B6, remplacez le 03 par FF (Pascal BOSSY)

DRAGONNINJA

```

10 REM Vie, Energie et temps infinis
20 POKE &3291,0:POKE 53280,0
30 PRINT CHR$(147)
40 FOR I=365 TO 405:READ C
50 A=C-10:POKE I,A
60 B=A:NEXT I
70 IF B<=5174 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT "INSERER LA CASSETTE ORIGINALE"
90 INPUT "APPUYEZ SUR RETURN":AS
100 POKE 0,16:109:POKE 0,17:1
110 POKE 2050,0:LOAD
120 DATA 42,175,254,179,42,151,196,13,179,138
130 DATA 151,197,13,179,11,151,198,13,106,179
140 DATA 183,151,137,130,179,10,151,86,140,179
150 DATA 265,151,22,165,248,42,218,106,84,78,93

```

C64

```

20 REM Version cassette de Patrick FUNARO
● Pour avoir des vies infinies :
POKE &4290,0
POKE &3682,0

```

Pour avoir du temps infini
POKE &3845,0
(Emanuel DELEYE)

```

10 Vie infinies pour DRAGONNINJA de Olivier B.
20 FOR I=65806 TO 65802:READ C
30 A=C-10:POKE I,A:NEXT I
40 CLEAR 25000:REDEFIN 0:LOAD "C:\CODE\65800"
50 POKE 65041,36:POKE 65042,204
60 RANDOMIZE USR 65008
70 DATA 72,10,40,26,162,72,10,60,295,185
80 DATA 72,10,40,60,51,119,72,17,60,14,216,203,16,139
90 DATA 74,79,93

```

AMIGA

● Pour passer d'un wagon à l'autre du camion du 2ème tableau, il faut se mettre au bord à gauche de l'écran et laisser le bouton fire appuyé, comme pour s'enlancer (ne le relâcher que quand on est passé) il faut se laisser pousser par le scrolling mais ne pas se faire toucher par les ennemis. (Franck MARTIN)

SPECTRUM

DIZZY

```

10 REM Vie infinies pour DIZZY
20 REM Version cassette de Patrick FUNARO
30 MEMORY &3000:AND=&B20
40 READ A
50 IF A=999 THEN GOTO 80
60 POKE AD,A:ADD=ADD+1:B=B+A
70 GOTO 40
80 IF B<=9664 THEN PRINT "Erreur dans les données":END
90 LOAD "..."CALL &B00
100 LOAD "..."&3000:CALL &B80
110 DATA 1,200,1,17,15,169,33,45
120 DATA 191,237,176,1,238,1,33
130 DATA 64,48,17,68,0,237,176
140 DATA 33,64,0,22,165,0,187
150 DATA 229,33,238,1,229,33,17
160 DATA 184,229,33,187,2,229,241
170 DATA 243,201,175,30,194,165,50
180 DATA 175,143,50,141,156,50,159
190 DATA 165,30,173,156,62,201,30
200 DATA 114,128,62,201,50,151,128
210 DATA 62,207,50,159,189,62,136
220 DATA 50,56,189,50,57,189,159
230 DATA 55,189,93

```

CPC

● Quelques petits trucs pour mener à bien :

- 1- La pompe à gaine salissante - Pousse le chariot de mine
- 2- L'imperméable en plastique - empêche la pluie de te tuer
- 3- Graine pour oiseau Acme - tue les oiseaux
- 4- Couronne d'al - tue les oiseaux sous terre
- 5- La clé du cimetière - ouvre la porte du cimetière
- 6- la bombe insecticide - tue les araignées
- 7- le laser de chasseurs de fantômes - tue les fantômes
- 8- la bidon d'huile 3 en 1 - baisse le point fixe
- 9- la pelle de jardinier - ouvre le sol près de la falaise
- 10 - la tuelle - écarte les champignons
- 11- Le porte-monnaie d'or - apporte le à la maison dans l'arbre de l'emtite, saute sur le toit de sa maison pour obtenir un nuage bordé d'argent
- 12- Arrière un coeur cassé à l'ange
- 13- le diamant argenté - ouvre la trappe près de la montagne en cristal
- 14- Un pied de biche solide - ouvre une trappe en bas de la montagne
- 15- la pince rouillée déplace l'île dans la mine
- 16- La torche - allume le chaudron
- 17- Quand toute la portion a été amenée au chaudron, prends la bouteille vide et laisse la tomber dessus. Va chez Zaks et laisse la tomber à ses pieds

● Pour avoir des vies infinies : POKE 15942,173 SYS 9192 POKE 10776,173

C64

DEFENDER OF THE CROWN

ST/AMIGA

● Petite Aide sympa pour ce super jeu, de AVRAM Yann

Choisissez un personnage bon à l'épée mais pas en joute, c'est inutile. Pour commencer, faites des raids sur des châteaux. Quand vous aurez suffisamment d'argent, achetez une catapulte, une dizaine d'hommes, et si vous pouvez un chevalier. Commencez alors à attaquer les châteaux les plus proches. N'attaquez pas tout de suite les jaunes.

Pour attaquer un château, lancez d'abord deux boulets, puis, maintenant qu'une brèche est ouverte, envoyez un 'dissaise', enfin lancez des boulets de feu. Passez maintenant à l'attaque, et si vous constatez que l'ennemi a le dessus, prenez la fuite, et faites d'autres raids pour gagner de l'argent. Une fois tous les châteaux environnants détruits, vous devriez normalement avoir beaucoup d'argent. Passez alors à l'attaque de l'armée jaune (ancien rapport avec l'armée chinoise). Envoyez un espion pour savoir le nombre d'hommes que vous aurez à affronter, puis achetez le maximum d'hommes et de chevaliers possibles. Laissez quelques hommes dans votre château, puis allez vers les jaunes en évitant leurs territoires. Attaquez alors le château en suivant la

● En commençant par le château près du Pays de Galles, dirige-toi vers le château en Cornouaille et prends-le. En coupant l'armée du château tu dois arriver à l'investir. N'oublie pas de faire appel à Robin à ce moment. Le seul risque est que ton château puisse être attaqué pendant ce temps. Si tu captures le château, le reste devrait être facile. Ne t'occupe pas des maladies, ni du feu quand tu attaques un château. Efforce-toi de détruire le plus de murs possible. Si la situation semble être compromise, fait une joute. C'est risqué, mais ça peut être le seul moyen de sauver le jeu en gagnant des terres.

méthode donnée précédemment. Si vous avez plus d'hommes que votre adversaire, vous pouvez gagner, sinon prenez la fuite, mais vous aurez du mal à continuer la partie.

Quelques conseils utiles.

Pour combattre au cours d'un raid, avancez tout en étant protégé. Une fois que vous avez coincé le soldat, attendez qu'il frappe deux fois (vous êtes toujours protégé), et à ce moment précis, vous devez le frapper et reprendre vite votre protection. Recommencez cette opération jusqu'à sa mort.

N'oubliez pas d'aller délivrer une princesse, le mariage ça a du bon. Quand vous attaquez un château, en particulier les jaunes, demandez l'aide de Robin. Il peut vous donner jusqu'à six hommes.

La joute est inutile, mais si vous voulez vraiment participer, placez votre lance au centre de la croix du bouclier de votre adversaire, puis quand vous entendez le bruit du choc de la lance sur le bouclier, cliquez sur la souris.

Quand vous faites un raid, envoyez un espion si vous voulez savoir combien vous pouvez gagner d'argent.

● Geoffrey Longsword est le meilleur personnage pour le maniement de l'épée ce qu'aucun des autres n'est capable de faire et ceci est un facteur important pour le jeu. Les chevaliers sont les meilleurs à l'attaque, donc il n'est pas nécessaire d'acheter des soldats. Laissez toujours une petite armée à votre château car si vous perdez celui-ci, vous perdez également la partie. Lors d'une capture essayez de les enfermer dans votre château, ainsi la terre que vous gagnerez sera à proximité. De retour à votre château il faut toujours effectuer un repli (à chaque tour). Ne jamais attaquer une terre qui vient de changer de mains, puisque l'armée ennemie sera toujours sur place. Lorsque vous êtes attaqué, attendez de voir de combien d'hommes vous disposez pour le combat, n'hésitez pas à combattre même si vous commencez à perdre. Lors de la délivrance d'une femme vous pouvez toujours voir une scène d'amour. Ne jamais attaquer un château, à moins d'être sûr de posséder une armée supérieure et puissante, alors choisissez "Bataille ardente". Les espions sont chers mais généralement avantageux, spécialement avant l'attaque d'un château. Lorsque vous achetez des soldats, chevaliers etc... vous n'avez pas besoin des deux, car en achetant une catapulte lors d'un état de siège, vous obtiendrez automatiquement l'un ou l'autre.

● Pour ceux qui n'arrivent pas à gagner une joute, il suffit lorsque son cheval va se placer, de positionner le pointeur entre les deux tentes qui sont situés en bas à gauche. (DASSENOY Romain)



© 1988 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. "DEFENDER OF THE CROWN" is a trademark of Electronic Arts Inc. Produced by ROBERT & PHILIP JACOBI. Program Produced by JOHN CUTLER. Computer Art by G. J. "GREGG" BENTON. ARTWORK BY JOHN CUTLER.

DRAGON'S LAIR

AMIGA

● H: Haut
B: Bas
D: Droite
G: Gauche
F: Fire
D/G ou G/D: Droite ou Gauche suivant la position de certains objets.

Se mettre d'abord en mode Hard pour avoir toutes les pièces. LES PIÈCES:

● TILT: B dès que la porte en face s'abaisse, puis juste avant que Dirk retombe H puis de même juste avant qu'il ne retombe une nouvelle fois H et portes D/G vers la porte sur le côté.

● HORSE: D/G puis G/D puis D/G (sens opposé aux flammes) à partir de la deuxième séquence, puis D/G (dans le sens opposé au cheval) à la troisième séquence.

● WALKWAY: H dès que les 3-4 premières planches s'écroulent, puis H lorsque le pont sur le côté s'écroule.

● SMITHEE: F lorsque l'épée s'allume puis une seconde après F à nouveau; à la deuxième séquence D/G en direction de la statue.

● ROPE: D/G (vers la corde) puis à la deuxième séquence H, D/G, H, D/G, H, D/G.

● LIZARD: 2 fois D/G en direction de la sortie, puis à la deuxième séquence H et D/G en direction du vase volant; à la troisième séquence, 2 fois F, puis D/G

(vers l'autre pilier pour éviter le coup) puis G/D puis B et enfin F.
● KNOCKER: D/G (sens opposé à la porte) dès que le monstre apparaît puis deux fois F.
● GOONS: D/G (vers l'escalier) puis F dès que le singe apparaît; de nouveau D/G (vers l'escalier) puis H; à la deuxième séquence, H puis D/G (vers la sortie).

● MUDMEN: B au bout d'une seconde, puis à la deuxième séquence H puis D/G vers les flammes; à la troisième séquence, H puis D/G (vers le bout du rocher), puis B; et enfin à la quatrième séquence, D/G (vers la sortie).

● LABYRINTH: Il n'existe pas de chemin, donc baladez-vous dans le labyrinthe en donnant une direction. A la deuxième séquence, D/G (sens opposé à la G (sens opposé à la main qui sort) et G/D (ce même).

● CRYPT: de nouveau le labyrinthe, puis à la deuxième séquence, D/G (sens opposé au bâton tenu par le magicien) puis G/D puis à la troisième séquence G/D puis H; à la quatrième séquence, G/D puis H; à la cinquième séquence B et H puis arrivé au niveau du mage

et enfin F à la sixième séquence. (JOUANDEAU Alexandre).

● Dans la toute la première partie, attendez que DIRK commence à courir sur le pont et pressez : "ESC, L, 'N, 'R, '7, et '9". Lorsque l'écran fera un flash, vous serez en 'CHEAT MODE' et le jeu devint dix fois plus dur!! Non je déconne. (De MANNET)

● 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 appuyez 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'incline, appuyez soit à gauche soit à droite selon la direction vers laquelle vous marchez.

● PONT: Quand les tentacules s'approchent de vous, appuyez sur FIRE, au moment ou DIRK remet son épée dans le fourreau, appuyez vers le haut pour remonter.

● SALLE AVEC POTIION: Lorsque DIRK se rapproche de la table avec la bouteille, la porte sur la droite s'éclaire, à ce moment, mettez à droite votre joystick.

● SALLE AVEC TENTACULES: Quand DIRK rentre, une tentacule l'attaque, à ce moment, appuyez sur FIRE. Lorsque les armes au fond clignotent, mettez le joystick en haut à 2 reprises. DIRK sautera à l'avant. Il devrait y avoir une porte soit à gauche, soit à droite. Lorsque DIRK a effectué la moitié de son saut, mettez 2 fois le joystick vers la porte. Quand DIRK va vers la porte, bougez le joystick 2 fois vers le bas. DIRK sautera vers un taliboureau, mettez alors la manette 2 fois vers le haut pour terminer le tableau.

● CAVERNE AVEC CHAUVES-SOURIS: Dans ce tableau, commencez soit à gauche, soit à droite avec DIRK qui descend l'escalier. Lorsque il arrive à la crevasse, un escalier clignote sur la partie opposée. Mettez alors le joystick en direction de l'escalier.

● CHAUDRON: Appuyez sur FIRE lorsque la boule est reprise en premier plan.

● FLEUVE: Lorsque DIRK baisse sa rame vers la zone libre du tourbillon (droite ou gauche), bougez la manette vers cet espace. Dans la seconde partie, bougez immédiatement vers le trou (droite ou gauche), puis en haut. Quand la scène change, bougez encore vers le haut.

● BOULES: Une fois passé la plus petite boule, mettez le joystick vers le bas.

● CHEVALIER: Si le chevalier tient son épée à droite, les mouvements sont: gauche-droite-haut-gauche-droite-gauche et Fire.

● SALLE AVEC LIT: Bougez vers la porte, puis bougez vers le haut.

● SALLE DU DRAGON: Bougez vers les objets qui tombent (gauche ou droite). Juste après, lorsque le Dragon est repris en premier plan, bougez vers l'espace libre (gauche ou droite), puis bougez vers le bas, puis la deuxième pile d'objets tombant. Quand la princesse a terminé de parler appuyez sur Fire. Lorsque le Dragon ouvre ses mains, bougez vers l'espace libre (gauche ou droite), quand il va donner un coup de queue, bougez vers le bas. Après 3 fois le jeu reprend le Dragon, appuyez alors sur Fire et vous aurez la chance de voir crever ce salaud de Dragon. (Hermès BELLAZZI).

● Tu charges le jeu et quand tu vois l'image du château avec son titre, tu tapes sur les touches suivantes en les maintenant toutes appuyées en même temps, ensuite tu appuies sur ton joystick.

ESC
R += sarzerty ou -= sur qwerty
L
N
7
7
Maintenant, tu peux voir tous les tableaux sans problème. (Mickael WITKOWSK)



DRAGON'S LAIR

Essayez d'exécuter chaque commande juste un court instant avant que Dirk n'ait terminé la dernière.

Disk un

Drawbridge(s): sortez l'épée dès que les tentacules sortent et vous approchez. Des qu'elles s'éloignent, poussez rapidement vers le haut pour sortir du trou.
Chambre: poussez à droite immédiatement après que les portes flashent, ceci dès que le signal «drink-me» flashe.

Disk deux

Cave: si vous êtes entré par la droite, allez à gauche, droite, gauche dès que les marches flashent. Allez dans la direction opposée si vous entrez du côté gauche.
Chambre: exécutez les mouvements suivants dès que les tentacules descendent: si la porte est du côté intérieur droit: fire, haut, droite, bas, gauche, haut. Si la porte se trouve du côté intérieur gauche: fire, haut, gauche, bas, droite, haut.

Disk trois

Chambre du chaudron: en même temps que Dirk ramasse une bouteille, un monstre l'assallera et le décor changera. Enfoncez alors le bouton fire pour tuer la créature.
«Whirpools et rapids»: déplacez-vous simplement de gauche à droite pour éviter les tourbillons. Si le tourbillon était à gauche, Dirk finira dans les rapides sur la gauche, et vice versa. Allez à gauche, en haut pour entrer dans le tableau suivant, l'inverse si vous entrez par la droite.

Disk quatre

Chevalier: Épée dans la main droite: droite, gauche, haut, gauche, droite, gauche, droite.
Épée dans la main gauche: gauche, droite, haut, droite, gauche, droite, gauche. Dès qu'une ouverture sur le chevalier apparaît, pressez fire. Entrez juste avant que Dirk s'affaisse sur le sol.
Balles: vers le bas lorsque la petite balle passe. Répétez ceci pour les six.

Disk cinq

Chambre: continuez simplement d'appuyer en haut.
Répare: les objets se déplaçant sont sur la droite: droite, gauche, bas.
S'ils sont à gauche: gauche, droite, bas.
Ecran suivant: bas pour attraper les objets.
Continuer d'enfoncer le fire lorsque la princesse dit «use the magic sword».

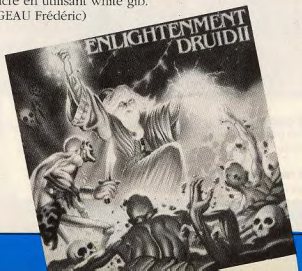
Disk six

La bataille finale: allez en bas pour éviter la poigne de «single». Et dirigez-vous en direction de sa tête. Une fois que Dirk a l'épée magique, poussez vers le bas. Faites ceci trois fois avant d'enfoncer le fire, dès que le décor change, pour tuer le dragon maléfique.
Vous avez sauvé la princesse.

DRUID II

L'aventure commence dans les ruines: vous devez ramasser les clés et surtout un Deathland ensuite sortez à l'ouest, dans le désert il faut ramasser deux sorts: amour et invisibilité. Allez vers la sortie nord où vous attend le prince démon et détruisez-le en utilisant Deathland. Reprenez l'autre Deathland qui se trouve dans ce niveau avant de sortir à l'est. Dans le monde du feu prenez les deux résurrections. Utilisez-les tout de suite, comme ça si le druide vient à mourir il renaîtra pour reprendre sa quête, ensuite aidez combattre le prince démon avec Deathland et une fois qu'il est mort prenez la white gib. Repartez dans le désert et reprenez la sortie nord dans le monde des rochers vous devez prendre le great light puis allez au nord. Les cavernes sont plongées dans l'obscurité, utilisez create light. Ensuite prenez le horn, sortez par le nord. Vous voilà revenu à votre point de départ. Dans les ruines et sortez à l'est, dans le marais vous pouvez trouver des krakons qui vous protègent dans ce dangereux secteur, sortez au nord. A l'est du monde de l'eau se trouve une jetée, c'est là que le passeur viendra vous prendre pour vous emmener dans le château. Pour le faire venir il faut utiliser le horn mais ne le faites pas tout de suite car vous n'avez pas encore le coin pour le payer. Sortez au nord, le monde des champignons est particulièrement dangereux. Si un champignon empoisonné vous touche il faut trouver très vite l'antidote, sortez à l'ouest dans les neiges: vous combattrez le prince démon qui vous attend sur le pont au nord puis les statues vivantes. Vous prenez le coin et vous revenez au monde de l'eau pour appeler le passeur. Vous voilà enfin dans le repaire d'Arcamentor. Cherchez le Re-

surection. Faites attention, certains endroits du sol sont piégés et aspirent votre énergie. Utilisez le Resurrection tout de suite. Ensuite allez au nord pour emprunter l'escalier qui mène au premier étage mais attention au prince des ténèbres qui vous guette. Au premier étage de rudes combats vous attendent contre les statues et un prince démon. Un Deathland est indispensable. Montez les escaliers au nord en haut du château, vous devez trouver un téléporteur et un Resurrection. La sortie est à l'est. Vous voilà dans un labyrinthe qui n'a pas de sortie. Allez sur le symbole magique qui se trouve au milieu de la pièce et utilisez le téléporteur. Vous voilà au bout de votre quête mais toutes sortes de créatures vous attaquent et c'est le duel final contre Arcamentor: vous pouvez le vaincre en utilisant white gib.
(JAGEAU Frédéric)



DRAKKHEN

● Dans l'entrée, vérifiez que tous vos guerriers sont tous équipés (armes et vêtements). Le symbole à actionner est celui situé entre le feu et les portes. Envoyez votre magicien à gauche jusqu'à la salle du feu. Il fera connaissance avec le vieux sage qui lui donnera un message. Un conseil, prenez des notes, les messages seront nombreux. Repositionnez le dans la salle intermédiaire prenez les torches, elles vous serviront dehors et préparez le sort d'invisibilité. Revenez aux trois autres. Envoyez le guerrier reconnaître la pièce en face à gauche. En entrant dans cette salle, passez à travers la tapisserie murale et récupérez les armes et la fiole. Retournez avec les autres et amez-les de nouveau. Entrez dans la salle de droite. Préparez vous à vous battre avec deux lazards avant de pouvoir tout récupérer. Ensuite, rassemblez, toute l'équipe. Elle sera renforcée par les armes et les bouchers. Sachez qu'à chaque fois que vous détruisez un ennemi, il est susceptible de vous laisser quelque chose. Ouvrez votre sac systématiquement après chaque combat. Pour en finir avec le rez de chassée, envoyez votre guerrier dans les différents pièces se trouvant sur la gauche. Ne présélectionnez pas l'icone combat. Vous risquez rien jusqu'au serpent qui explosera après deux coups d'épée. Ramassez tout ce que vous trouvez (clé surtout) et écoutez attentivement tous les messages. Revenez rejoindre les autres. Les choses sérieuses commencent. Sachez que d'une façon aléatoire, vous êtes confrontés à des ennemis divers et n'importe où.
En montant les escaliers, vous tombez, nez à nez, avec un lizzard. Il ne vous ennuiera pas longtemps. A gauche, par contre, il y a un garde féroce. Préparez votre équipe au combat en préparant les

sorts qui guérissent et redonnent des points de vie. Vous en aurez besoin, faites rentrer un personnage dans cette pièce et ressortez. Il vaut mieux se battre dans la pièce où vous vous trouvez, le manque de mobilier vous avantagera. Réglez son compte à ce gros lizzard et poursuivez votre chemin. N'oubliez pas le grimoire sur la table et entrez dans la pièce suivante. Il y a une clé (point rouge) à droite du lit. N'essayez pas la porte en face de vous, elle est verrouillée. Descendez et entrez dans la chambre du prince. Il ne faut pas sélectionner l'icone combat. En entrant, il y a vous menace. Quand il en aura terminé, questionnez le, il vous mettra un marché en main. A droite, il y a une salle avec une clé, a vous de décider si elle est utile...

Ressortez et l'histoire continue...

QUELQUES CONSEILS : - Ne retournez pas dans la salle du vieux sage, vous y serez accueilli par de grosses araignées. Lors des combats en équipe, n'hésitez pas à jongler avec les sorts qui redonnent des points de vie. Il faut répartir équitablement les points de protection. Le magicien est fragile. Tempérisez, dans certaines salles où vous êtes certains de ne pas être ennuyé, laissez votre équipe se reposer. Prenez les torches, elles vous serviront à l'extérieur, si vous êtes pris par la suite (c'est à éviter). Le guerrier et l'élèveur sont souvent très efficaces en combat singulier. Attendez et surveillez, si vos guerriers sont fatigués, vous pouvez attendre au pied du château jusqu'à ce se refaisent une santé, vous ne craignez rien. Le château de la princesse est l'Est. C'est généralement où le soleil se lève...

ST

AMIGA

● Insérez la disquette DRAKKHEN 2, entrez le code **31415927** suivi de **SUPERVISOR** avant de mettre le nom de votre personnage. Vous créez ainsi une disquette caractérisée par les personnages auront certaines caractéristiques dépassant les 18 fatidique. Ensuite lorsque vous commencez le jeu avec vos nouveaux personnages, «cliquez» dans la fenêtre grille au centre de l'écran (bouton droit de la souris), apparaît une liste sous forme de tableau, sélectionnez (bouton gauche) un monstre dans les deux colonnes à droite, il ne vous reste plus qu'à le tuez, en pressant la touche «F1» (à gauche) vous montrez de niveau très rapidement ce qui vous permet de «tenir la route» par la suite. Bien sûr, si un de vos personnages meurt, appuyez sur F10 pour le ressusciter. Après cette étape, émbarcote c'est vrai, allez dans le 1er château que vous voyez, si vous n'avez pas bougé. Sinon, il s'agit du château du prince Hordikhen, DO au niveau de la liste, colonne gauche.
Entrez dedans (si le requin vous en empêche, lancez un sort d'invisibilité et entrez), cliquez sur le 2ème triangle à gauche pour désactiver les barrières (grâce à l'icone main+bouton) prenez l'entrée du centre, puis allez à gauche puis dirigez-vous vers la porte «devant» vous. Avec un seul personnage pénétrez invisible dans cette pièce et parlez au prince Hordikhen (come?), il vous donnera une mission (allez prévenir sa soeur...). Dès lors, maintenez que vous êtes sur des rails tout devrait être indiqué.
Bon courage.
Petit tuyau de pus: si vous manquez de clés sélectionnez «lio» dans la liste (au-dessus du centaure «cen»). Lorsque vous le tuez, vous aurez généralement une clé.
avec disquette Drakken 2 sélectionner le sexe puis tapez 31415927 suivi de SUPERVISOR puis le nom, cela donne de meilleurs résultats.
-F1 à F4 = sélection du personnage leader du groupe (case rouge)
-Pavé numérique = Icones d'action

-Return, puis touches du curseur = déplacement du groupe
-Bouton droit sur personnage=caractéristiques) pause
-En mode sorts, bouton droit lance le sort à l'entrée du clic
-Bouton gauche sur personnage=sélection personnage
-JAUGE ROUGE = points de vie
-JAUGE ORANGE = protection
-JAUGE BLEUE = points de magie
-Bouton droit:
-En mode épée, pour lancer des sorts(sélection du sort avec le bouton gauche)
-sur sorts pour utiliser une arme.
TOUCHE SORTS
H SOIN SUR PERSONNAGE
C SOIN SUR GROUPE (POISON PAR EX)
1 BOUTON DE FEU
1 INVISIBLE
2 ?
L LUMIERE
B ?
S CHAMP MAGIQUE DE PROTECTION
U OUVRETURE DE PORTE
? ?
J ?
J ?
3 ?
V FERMETURE DE PORTE
4 PARALYSIE
7 TELEPORTATION
8 BOULE DE FEU FORTE
? ?
5 ?
6 ?
FIOLE SOIN POISON
(BONHOMME Christophe).



EMMANUELLE AMIGA

Voici la méthode pour trouver les trois statues :

RIO :
 - Dès le début du jeu
 - cliquer sur un des bateaux en bas à droite de l'écran,
 - vue de la plage : cliquer sur le bateau,
 - répondre au moustachu : 'Non! Je cherche l'aventure'. Il remet une fiole d'Aphrodisiaque,
 - cliquer sur le dernier bâtiment avant le Pain de sucre (le casino),
 - acheter un cigare à la vendeuse en cliquant sur son panier et le placer dans la bouche du moustachu à la table de la roulette,
 - répondre au moustachu (juste cliquer). Il donne la première statue,
 - à l'hôtel : monter avec l'ascenseur jusqu'à la terrasse, s'il y a un hélicoptère, cliquer sur le pilote qui vous emmène à l'agence ; sinon, aller à l'aéroport et acheter un billet d'avion pour Igacu.

IGACU :
 - demander au portier d'aller aux chutes,
 - cliquer sur la falaise au second plan : le personnage plonge et cherche la seconde statue,

MANAUS :
 - demander au portier d'aller à l'opéra (de payer si nécessaire),
 - si l'opéra est fermé et lorsque vous êtes dedans cliquer sur le rideau : vous avez la troisième statue.

(Philippe GOY)

Allez au bateau à la plage et dites à l'homme que vous cherchez l'aventure, il vous donnera un collier. Allez ensuite au casino, acheter un cigare et le mettre sur la bouche de l'homme près de la roulette, en échange du collier, il vous donnera une statue. Pour avoir une 2ème statue aller à l'opéra de Manaus quand il est ouvert. Pour avoir la 3ème statue, il faut aller aux cascades de Igacu, vous plongez dans l'eau et récupérez celle-ci. Et enfin essayer de trouver Emmanuelle dans les différentes villes. (Mehdi SPAETER)

EMPIRE STRIKES BACK C64

Pour avoir les vies infinies, chargez le début de la cassette en tapant LOAD "", puis une fois que le curseur apparaît, tapez ces lignes suivies d'un RUN.

```
1 REM Vies infinies de Patrick FURNARO
2 REM pour EMPIRE STRIKES BACK
3 REM Version Amstrad Cassette
72 FOR I=41000 TO 410F
74 READ A$:POKE I,A
76 NEXT I
78 CALL 4100F
400 DATA 33,9,1,34,153,133,95,93,133
410 DATA 175,50,246,7,195,0,128
```

Si vous maintenez enfoncés la barre d'espace, B, N, M, K et L vous aurez de l'énergie infinie.

AMIGA

Tiens le bouton HELP enfoncé en tapant XIFARGROT-KEY, relâche le et admette les mots :
 'Cheat Mode'
 qui apparaît sur ton écran. Maintenant, si tu enfonces 'imp' importe quel bouton entre 1 et 7, tu enclenches les messages suivants :
 1 : I want that ship and not excuses (je veux ce vaisseau et non pas des excuses).
 2 : Oh, thank gods you are coming out of the Asteroid field

(merci seigneur de nous avoir évité cette pluie d'astéroïdes).
 4 : You are beaten (vous êtes battu)
 5 : We must fight the imperial walkers (nous devons combattre les mastodontes des neiges).
 6 : I am not sure what C3PO is saying (je ne suis pas sûr de ce que dit C3PO).

ELIMINATOR

```
REM Vies infinies pour ELIMINATOR
B=0:DIM DA(256):AS="" :I=0
WHILE AS<>"JOY":READ AS:D(I)=VAL("6H*AS):B=B+D(I):I=I+1:WEND
IF B<=11371074 THEN PRINT "ERREUR DE DATAS":END
DA(I77)=410620
ADD=VARFTR(D$(0)):CALL ADD
PRINT "INSERER LA DISQUETTE ET FAITE UN RESET"
DATA 48E7,FFEF,41FA,18,43E9,7,0000,303C,D4,12D6,51C8,FFFC,4EF9,7
DATA C020,2E7F,0,0,4,41FA,20,2D48,3E,41E8,22,7016,4281,2D58,5108
DATA FFCF,4641,3D41,52,4CDF,7EFF,4E75,48E7,82,2C79,0,4,42AE,2E
DATA 41FA,12,216E,FE3A,2,2D48,FE3A,4CDF,4100,4E75,4E99,544F,4E49,CA9
DATA 0,400,20,0618,2D7A,FFD9,FE3A,33FC,4EE9,1,438E,23FC,7,0074
DATA 1,430B,4E75,C92,41E9,0,604E,33FC,6004,0,0,0,33FC,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,83F0,0F,ED96,4ED2,JOY,74,79,09
```

AMIGA

```
10 REM Invulnérabilité et Energie infinies
20 REM Pour ELIMINATOR
30 PRINT CHR$(147):
40 FOR I=36864 TO 36920
50 READ C$:C=C+10:POKE I,A
60 B=B+A:NEXT I
70 IF B=6215 THEN GOTO 90
80 PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
90 POKE 36930,04100E:36912,44
100 POKE 816,0:POKE 817,144
110 POKE 2050,0:LOAD
120 DATA 42,175,254,42,175,254,179
130 DATA 29,151,73,122,179,151,151
140 DATA 74,122,86,10,122,179,42,151
150 DATA 35,19,179,154,151,36,19,86
160 DATA 23,18,179,175,151,196,136
170 DATA 151,150,20,151,185,136
180 DATA 151,245,140,179,106,151
190 DATA 161,136,86,23,18,78,93
```

C64

Vies infinies POKE 46908,165 (Michel MONFORT)
 Pour avoir des vies infinies, il suffit de prendre un éditeur de secteur et d'écrire "ELIMINATOR.IMP". Chercher 33FC 0003 et le remplacer par 33FC00FF
 Sur l'écran de menu, maintenir la touche HELP puis frapper pour les différents niveaux: AMTORIA, BLOOCP, CHEFKI, DOINOK, ENIGMA, FILPME, GEGREH, HANDLE, ICIGLE, JAMMIN, KIKONG, LADPOG et MIKADO pour le dernier niveau (André REYNETTE)

EYE OF HORUS

ST

Pour avoir de l'énergie infinie, rechercher avec un éditeur de secteur les octets : 9979 0001 FDFA 13FC 0002 0001 et les remplacer par : 4E71 4E71 4E71.
 Pour avoir des vies infinies, rechercher : 5379 0001 FE18 6A00 00AA 33FC 0003 et les remplacer par : 4E71 4E71 6000 et rechercher aussi : 33FC 0007 0001 FDFA 6000 0094 et remplacer les par : 4E71 4E71 4E71 4E71.
 (OMD)

ELEVATOR ACTION

Pour avoir les vies infinies: POKE 50911,234
 POKE 50912,234
 POKE 50913,234
 POKE 50914,234
 POKE 50915,234
 SYS 53200
 Surprise : POKE *146B,0

C64

CPC

ENDURO RACER

```
10 ' ENDURO RACER AMSTRAD KT
20 ' TEMPS INFINI DE PATRIK FURNARO
30 ' JOYSTICK HERBEO
40 FOR I=41000 TO 41250
50 READ DS:DATA C$(I):POKE I,J:NEXT I
60 MEMORY 62000:LOAD""
70 POKE 4A020,FEF8(4000):POKE 4A031,FEF8(4000)
80 POKE 4A020,FEF8(4000):POKE 4A031,FEF8(4000)
90 POKE 4B02E,4C3:POKE 4B2FE,0:POKE 4B01D,1
100 CALL 4A020
110 DATA 81,65,6F,7C,FE,AC,7D,CD,90,85,3A,30,80,32,30,8C
120 DATA 2A,81,40,22,0F,8C,3E,C3,32,FE,AC,21,24,01,22,FE
130 DATA AC,C3,0E,BC,3E,B7,32,5C,65,29
```

CPC

Pour avoir du temps infini, charger le jeu, à l'affiche du Nombre de joueurs, initialisé *BASIC 512 (ou 128) puis taper:

THOMSON

```
NEW
1 ' Temps infini sur ENDURO RACER de Benoît EIL
10 FOR I=1 TO 8:READ AS:POKE I,B*(SH*AS):AS=NEXT:EXECUTE B
20 DATA 8E9D,0F,81A,8F2C,8F36,FB0D,8F98,8F82,8F8D
```

ST

Dès que le chronomètre se déclenche il te suffit de taper le mot 'CHEAT'
 Et maintenant à chaque fois que tu appuies sur :
 -T tu auras 10 sec. de plus.
 -F tu iras à 210 km/h.
 -S l'arrivée s'installe devant toi.

C64

Pour avoir des vies infinies: POKE 10423,234;
 POKE 10424,234;
 POKE 10431,234;
 POKE 10432,234
 (Bruno ANGERAND)

C64

Pour avoir le temps infini: POKE 43542,0
 POKE 43645,0

CPC

Pour avoir du temps infini: POKE 8665C,B*7
 POKE 8665C,B*7
 POKE 42143,0
 POKE 42144,0

SPECTRUM

CPC

```
1 REM Temps infini sur ENDURO RACER
20 SYS 65371:FOR I=53200 TO 53250:READ A:B=B+A:POKE I,A
20 NEXT:POKE 53244,POKE 53249,165:SYS 53214
DATA 159,49,141,159,2,169,234,141,160,2,56,169,211
DATA 141,40,3,169,207,141,4,1,3,2,4,247,32,109,245
DATA 169,251,141,233,2,169,207,141,234,2,76,81,3,169
DATA 16,141,118,48,169,198,141,183,40,76,251,207
10 'Temps infini sur ENDURO RACER version Disk
20 DATA 8E,07,CD,0F,B9,01,7E,FA,3E,81,8D,79,2D,00,40,06
DATA 82,CD,22,07,CD,00,40,21,60,86,06,0A,C0,22,07,C3
DATA 1B,89,C,3A,8E,07,57,1B,80,CD,45,30,07,7E,7B,3E
DATA 46,CD,C9,4E,CD,C9,4E,CD,C9,4E,CD,C9,4E,CD,C9,4E,CD
DATA 5C,9A,CF,CD,5C,9C,5C,9C,5C,9C,5C,9C,5C,9C,5C,9C,5C
DATA 11,CD,5C,9C,5C,9C,5C,9C,5C,9C,5C,9C,5C,9C,5C,9C,5C
DATA 7B,CD,1E,85,21,8E,07,3A,8E,07,3A,8E,07,3A,8E,07,3A
90 MODE 1:RANDOMIZE INK 0,0:MEMORY 46FF:FOR I=4700 TO 676E:READ AS
100 Z=VAL("6H*AS"):S=S+Z:POKE I,Z:NEXT I
110 IF S<=13025 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
120 CALL 4700:POKE 25946,418C04:4600
```

EXOLON

```
05 REM 255 vies pour EXOLON version DK
06 REM de Franck FAYON
10 MEMORY &FFFF
20 FOR I=1 TO 152
30 READ A$:POKE &EFFF+I,VAL("&"+A$)
40 NEXT A$
50 INPUT "Nb're de vies (<0-255)"/:nbre:POKE 93062,nbre
60 SAVE"EXOLON.HLP",B$,93060,440
70 END
110 DATA 0E,07,11,40,00,21,FF,0B
120 DATA CD,CE,BC,CD,CF,BA,06,0F
130 DATA C5,78,01,00,00,CD,32,BC
140 DATA C1,10,85,06,09,21,1A,00
150 DATA C0,CD,83,BC,CD,7A,BC,06
160 DATA 09,21,02,00,11,00,9B,CD
170 DATA 77,8C,21,00,01,CD,83,BC
180 DATA CD,7A,BC,83,06,1F,0D
190 DATA 49,21,00,CD,11,00,0F,01
200 DATA 00,40,0D,20,00,21,00,C1,11
210 DATA 01,00,01,1F,5E,36,00,0D
220 DATA 80,30,1B,32,20,01,C3,00
230 DATA 01,5E,45,58,4F,31,2E,42
240 DATA 49,4E,5E,45,58,4F,32,2E
250 DATA 42,49,4E,00,00,00,00,00,00
260 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
270 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
280 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
```

CPC

● Pour avoir les vies, tirs, bombes infinis, prendre un éditeur de secteurs et changer :

```
150N changer 0063
150C changer 0009
1515 changer 0005
Par 7FFF
(Pierre BERTHOMME)
```

● Pour être invulnérable, il suffit d'appuyer sur les touches ZERTYUIOJ

(Écrite PERSONNAZ)

● Pour avoir des vies infinis sur EXOLON
Les tirs infinis: POKE 33640,0
Les grenades infinis: POKE 37456,201
Invulnérabilité totale: POKE 40115,201
Vies infinis: POKE 40221,201

```
1 Vies et munitions infinis sur EXOLON version Cassette
10 MODE 1:ORDER 8:INK 0;RINK 1;C:INK 3,2;B:M:MEMORY &FFF
20 LOAD"LOADM",44000:FOR I=&E89 TO &E89:READ A$:POKE I,A$:NEXT I
30 IF B=1790 THEN CALL &E880 ELSE PRINT"ERREUR DANS LES DATA":END
40 DATA 33,137,130,34,83,65,195,0,64,175,50,89
50 DATA 17,50,122,31,50,37,42,50,37,43,195,0,1
```

CPC

● Vies infinis: POKE 7427,205
Execution: SYS 2061

C64

EAGLE'S RIDER

CPC

- 1° ALLER TORIUS
- 2° CONTACTER FLUMP
- 3° ALLER ALCOR
- 4° CONTACTER QUANTZ
- 5° TAPER RUBIS
- 6° CONTACTER TLON
- 7° CHOISIR BASE
- 8° TAPER CASIOPE
- 9° ALLER CASIOPE
- 10° CONTACTER OHM
- 11° TAPER XZ
- 12° CONTACTER PHON
- 13° CHOISIR PERSONNE
- 14° TAPER KIMMER
- 15° CONTACTER PHON
- 16° CHOISIR BASE
- 17° TAPER CEPHE
- 18° ALLER CEPHE
- 19° CONTACTER KIMMER
- 20° TAPER GELS
- 21° CONTACTER KIRA
- 22° CHOISIR PERSONNE
- 23° TAPER SAKKOR
- 24° CONTACTER KIRA
- 25° CHOISIR BASE
- 26° TAPER GUM
- 27° ALLER GUM
- 28° CONTACTER SAKKOR
- 29° TAPER GELS
- 30° ALLER TORIUS
- 31° CONTACTER ZOMUNK
- 32° ALLER ALCOR
- 33° CONTACTER GORUM
- 34° TAPER PLASMA
- 35° CONTACTER RAYM
- 36° CHOISIR BASE
- 37° TAPER ERYX
- 38° ALLER ERYX
- 39° CONTACTER MIBBAN
- 40° ALLER GUM
- 41° CONTACTER BATHOON
- 42° TAPER TOBOL
- 43° ALLER CEPHE
- 44° CONTACTER ALHONK
- 45° CHOISIR BASE
- 46° TAPER CAPELLA
- 47° ALLER CAPELLA
- 48° CONTACTER KARUMA
- 49° TAPER XZW
- 50° CONTACTER ESON
- 51° CHOISIR BASE
- 52° TAPER PEGASE
- 53° ALLER TORIUS
- 54° CONTACTER EPSIA
- 55° ALLER ERYX
- 56° CONTACTER KSAR
- 57° TAPER 50
- 58° ALLER CASIOPE
- 59° CONTACTER NABIS
- 60° TAPER KSAR
- 61° ALLER PEGASE
- 62° CONTACTER LOBNOR
- 63° TAPER CRISTAL
- 64° ALLER ERYX
- 65° CONTACTER LOGORA
- 66° TAPER CRISTAL
- 67° ALLER UNICAR
- 68° CONTACTER CHAMM
- 69° ALLER HALIUM
- 70° FIN
(MIELLOT François).

```
1 Vies infinis sur EQUINOX version Cassette
10 FOR I=&E80 TO &E8B:READ A$:POKE I,A$:NEXT I:CALL &E860
20 DATA 205,55,189,02,1,205,97,189,0,6,1,1,0,32,205,11,9
30 DATA 108,235,245,231,188,205,122,188,62,164,50,47,32
40 DATA 62,130,50,48,32,195,0,32,175,50,19,3,50,72,14,50
50 DATA 73,14,195,0,3
● Pour traverser les murs : POKE &1BAC,0
● Pour avoir des vies infinis : POKE &1BAD,0
● Pour avoir des tirs infinis : POKE &1BD9,0
● Pour avoir : Tir infini : POKE 11157,234 POKE 11158,234
● Pour pouvoir tirer à gogo : POKE 49566,0
● Pour avoir des vies infinis : POKE 49582,62
● Pour avoir : Tir infini : POKE 49540,50
● Pour avoir des vies infinis : POKE 49541,255
● Pour pouvoir tirer à gogo : POKE 49566,0
● Pour avoir des vies infinis : POKE 49582,62
● Pour avoir : Tir infini : POKE 49540,50
● Pour avoir des vies infinis : POKE 49541,255
```

CPC

C64

SPECTRUM

ELITE

C64

Tapez le listing puis sauvegardez le programme basic. Formatez une disquette vierge. Insérez votre disquette puis faites RUN. Ce programme génère un fichier SUPER.CDR sur votre disquette. Pour jouer: 1) Demarrer ELITE normalement. 2) Charger le fichier par l'option Disk puis load commander, name: SUPER vous aurez au moins 4 missiles, 1 bombe énergétique, laser frontal, écrans latéraux, laser arrière, ordinateur d'apontage, fuel, ECM, 100000 credits

```
' Elite + de J.M.
Do
Read AS
Exit IF AS="****"
CS=Mk15 (Val("&"+A$))
BS=B5+CS
Loop
Open "0",#1:"super.cdr"
Print #1:BS;
Close #1
End
Data iffe,f7b6,f9b2,4eab,f7f1,cd2f4,5353,5445,eaf5,edaa,eb0e,99ff,f6e6,69e4
Data 63ae,e1e1,d4d7,dadd,0dda,49d9,d7d6,5d6e,53d3,d1d0,c8e2,efce,edcc,cbba,c9b8
Data 07c6,c8c4,c2c1,c1b5,ef6e,babc,b0b8,b7b6,b5b4,b3b2,b1b0,afaa,adac
Data abaa,a8aa,7af6,a5a4,a3a2,a1a0,919a,9a9a,909a,399a,9796,9394,9392,9190
Data 8586,8d8c,b3ba,9393,8786,8584,8382,8180,77e7,737a,707a,7178,7514,7574
Data 7372,7175,6c6f,6d6c,6b6a,6928,6775,6581,6362,6160,1331,2b39,5b35,5958
Data 5756,5554,5350,5150,54a6,44dc,44ba,4948,4746,4544,4342,4140,373a,343c
Data 3b3a,3938,3736,3534,3332,3130,272e,2d2c,2b2a,2928,2726,2524,2322,2120
Data 1e1c,1d1c,1b1a,1918,1716,1514,1312,1110,0f0e,0d0c,0b0a,0908,0706,0504
Data 2302,0100,...
```

ST

CPC

```
Loop
Open "0",#1:"super.cdr"
Print #1:BS;
Close #1
End
Data iffe,f7b6,f9b2,4eab,f7f1,cd2f4,5353,5445,eaf5,edaa,eb0e,99ff,f6e6,69e4
Data 63ae,e1e1,d4d7,dadd,0dda,49d9,d7d6,5d6e,53d3,d1d0,c8e2,efce,edcc,cbba,c9b8
Data 07c6,c8c4,c2c1,c1b5,ef6e,babc,b0b8,b7b6,b5b4,b3b2,b1b0,afaa,adac
Data abaa,a8aa,7af6,a5a4,a3a2,a1a0,919a,9a9a,909a,399a,9796,9394,9392,9190
Data 8586,8d8c,b3ba,9393,8786,8584,8382,8180,77e7,737a,707a,7178,7514,7574
Data 7372,7175,6c6f,6d6c,6b6a,6928,6775,6581,6362,6160,1331,2b39,5b35,5958
Data 5756,5554,5350,5150,54a6,44dc,44ba,4948,4746,4544,4342,4140,373a,343c
Data 3b3a,3938,3736,3534,3332,3130,272e,2d2c,2b2a,2928,2726,2524,2322,2120
Data 1e1c,1d1c,1b1a,1918,1716,1514,1312,1110,0f0e,0d0c,0b0a,0908,0706,0504
Data 2302,0100,...
```

Vous pouvez soit sauvegarder le programme, soit modifier tel quel. Quand vous tapez RUN <RETURN>, si le checksum corrépond à l'adresse, chargez le jeu que vous avez sauve sur K7 ou DK. Servez vous de LOAD"nom",#1 ou LOAD"nom",#1 où "nom" est le terme qui désigne votre jeu sauve.

```
1 REM AUGMENTATION DES CREDITS, DES EQUIPEMENTS ETC.
2 REM POUR ELITE VERSION COSMOBOY DK
3 REM DE SYLVAIN MAISONNEUVE
10 T=&E0E:K=&192 TO 2876
15 READ A:POKE X,A
20 T=A+X:PRINT I
30 IF T=&A000 THEN PRINT "DATA ERROR"
40 DATA 32,65,62,141,251,37,32,51,32,141,252,37,169,1,162,1
50 DATA 162,1,32,186,255,169,4,162,47,160,32,32,189,255,169,176,133,251,169
60 DATA 193,123,189,251,162,253,160,37,75,216,253,67,77,69,82,163,71,24,158,123
70 DATA 175,37,93,176,37,200,208,247,139,162,70,24,138,134,169,187,187,186,125
80 DATA 176,37,93,176,37,202,208,242,96,255
```

C64

```
1 "Donne tout à l'infini sur ELITE
2 "version Disquette
10 MODE 1:ORDER 9:INK 0;RINK 1,2;C:INK 2,15;I:INK 3,6
20 WINDOW #1,14,26,12;:WINDOW #2,14,26,14,14
30 LOAD"comomn2",&C000:OPENW"X":MEMORY &B3:CLOSBOAT
40 LOAD"lazeax",&840:LOAD"comomnx",&1A0
50 POKE &4C56,24:POKE &507F,&0POKE &4F02,&2:POKE &3E0D,0
60 POKE &4C08,0:POKE &441C,&0:POKE &48F4,&0:POKE &3849,0
70 POKE &386E,&0:POKE &35C0,&0:POKE &7A7F,&0:POKE &7AAB,&0
80 POKE &898B,&0:POKE &6A8F,&0:POKE &4907,&421:POKE &4906,&F6
90 POKE &4A98,&0:POKE &4F78,3:POKE &6B06,&18:POKE &6932,&318
100 POKE &48C3,&0:POKE &48CD,&0:POKE &2E6A,&0:POKE &27FA,&0
110 POKE &787C,&0:POKE &7861,&0:POKE &1E63,&0C3:CALL &1C82
```

CPC

AMIGA

EDEN BLUES

CPC

```
10 REM Version DK de SERALDITO 1988
15 REM FORCE,VITALITE,MOYENS INFINITS
20 REM VIES,INFINIES POUR EDEN BLUES
30 FOR I=&E80 TO &E8FF:READ AS
40 POKE I,VAL("&"+A$):NEXT I
50 CALL &E8D0
60 DATA 0E,07,21,FF,0B,11,40,00,CD,CE
70 DATA 0E,00,00,21,00,0E,11,00,00,0D
80 DATA 77,BC,21,00,00,00,00,00,01,9
90 DATA 8D,36,00,21,97,8F,36,00,21,98
100 DATA 8E,36,00,21,98,36,00,21,97
110 DATA 91,36,00,21,98,70,85,00,21,83
120 DATA 45,44,45,4E,20,20,20,25,49,49
130 DATA 44,00,00,00,00,00,00,00,00,00
140 DATA 02,00,00,00,00
```

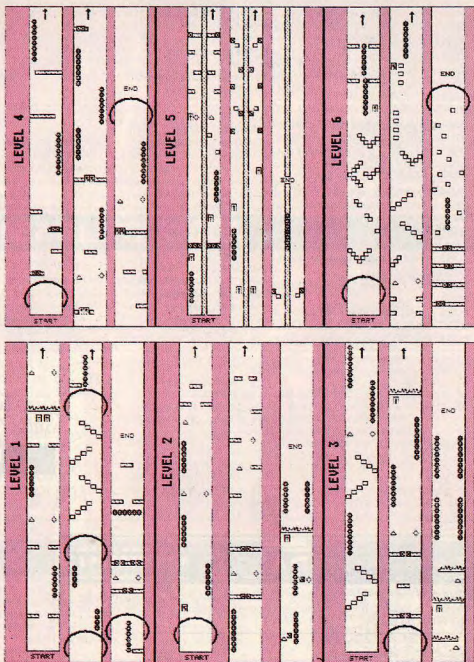
EXPRESS RAIDER SPECTRUM

● Lorsque vous perdez une partie et que le message Game Over apparaît, appuyer sur la touche "Break", ainsi, vous pouvez reprendre à l'endroit exact où vous venez de perdre.

ELIMINATOR



Cédric ROMINGER



FAIRLIGHT

● Ralentissement de l'affichage des images :

POKE 39419,173

Execution : SYS 20992

CPC

C64

● Vous commencez dans la cour; prenez le parchemin et allez dans la salle du trône; faites coulisser la marche du bas à droite et prenez la première croix tout en faisant attention au démon; ensuite procurez vous la potion 1 en faisant passer plusieurs objets sous l'étagère; revenez dans le couloir après vous être nourri; allez prendre la clef 1 dans la salle des gardes pour pouvoir trouver la potion 2; rendez-vous dans les jardins; prenez la clef 2 et pénétrez dans le donjon principal et tuez les 3 démons tour à tour en posant et en poussant sur eux la croix et la potion; revenez dans la cour et prenez la couronne; partez ensuite dans les souterrains; passez la 1ère passerelle en évitant le démon et allez à la caverne 2; sélectionnez la couronne et passez à travers le mur de droite (passage secret); faites coulisser la tombe et sautez dans la trappe; une fois tombé, prenez le livre de lumière et quittez la pièce; vous vous retrouvez devant les sables mouvants; à l'aide des tonneaux trouvés dans la caverne 1 franchissez les anses que la seconde passerelle par la suite; évitez les bulles diaboliques et prenez la seconde croix; maintenant utilisez le parchemin et vous vous retrouvez télé porté dans la cour; retournez au donjon principal; empilez plusieurs objets et sautez vers le plafond en sélectionnant le livre; vous êtes maintenant dans la pièce finale; sélectionnez la croix 2 et utilisez la; prenez la clef sur la table; posez le livre; ressortez par la trappe; sélectionnez la clef et quittez le château par la porte de sortie. FIN. PS: les sables servent à immobiliser les ennemis dans une pièce, et n'oubliez pas d'utiliser la croix 2 dans la pièce finale sinon le roi se transforme en démon et la trappe reste bloquée. (Nicolas LUCAS).

FLINGSTONES

● Pour avoir 255 vies rechercher les octets :
CD AB BB 3E 03 32 83 et les remplacer par :
CD AB BB 3E FF 32 83.
(Froent GERY)

● Pour avoir les vies infinies :
POKE 6092,255

CPC

C64

FEARY TALE ADVENTURE AMIGA

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

```
deb:
SCREEN 1,640,200,2,2
WINDOW 2,"feary tale", (10,10)-(600,170),15,1
WINDOW OUTPUT 2
CLS
PRINT "insérez la disquette contenant la sauvegarde de votre partie "
PRINT "et tapez une touche"
WHILE INKEY=""
WEND
CLS
PRINT "indiquez le chemin et la lettre de la sauvegarde entre A et H "
PRINT "sans le suffixe .FEARY"
PRINT "exemple: directory:\tr01\lettre"
INPUT "le chemin et la lettre SUP "room$
OPEN nom$+".feary" FOR INPUT AS 1
fs=INUT (LOF (1),1)
x=LEN (fs)
mb$= MIDS (fs,1,31)
mb1$= MIDS (fs,39,68)
mb2$= MIDS (fs,109,x-108)
prog:
PRINT:PRINT "indiquez les valeurs pour chaque catégorie"
PRINT "elles doivent plus petites ou égales à 255":PRINT
INPUT "bravoure "brv
INPUT "chance "lck
INPUT "gentillesse "knd
INPUT "fortune "vlth
INPUT "vertu "vir
mb$= chr$( brv)+chr$(lck)+chr$(mb1)+chr$(knd)+chr$(mb2)+chr$(vlth)
mb2$=chr$(0)+chr$(vir)
fs=del$+mb$+mb1$+mb2$+mb1$+mb$
CLOSE1
WINDOW CLOSE 2
SCREEN CLOSE 1
Fin.
```


FREDDY HARDEST

```
1 REM Invulnérabilité pour FREDDY HARDEST II version Disquette
10 FOR I=6A020 TO 4A0DF:READ A$:POKE I,VAL("A"+A$):NEXT
20 MODE 0:ORDER 0:FOR I=0 TO 15:READ A$:TINK I,VAL("A"+A$):NEXT
30 CALL 6A002
```

```
40 DATA 21,00,00,16,0A,01,41,20,CD,4C,03,21,00,04,16,1E
50 DATA 01,41,52,CD,4C,03,00,00,21,00,04,01,00,04,7E
60 DATA EE,55,77,23,0B,78,B1,20,FE,00,00,00,00,00,00
70 DATA 21,00,00,36,00,02,36,00,23,36,00,00,00,00,00
80 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,ED,43,D2,03
90 DATA 22,04,03,1E,00,ED,53,D6,03,0E,07,CD,0F,B9,CD,45
100 DATA C0,01,7E,FA,35,01,ED,79,01,7E,FB,36,4C,CD,5C,C9
110 DATA 4E,CD,5C,C9,3A,D1,03,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,3A,D2
120 DATA 03,CD,5C,C9,3E,02,CD,5C,C9,3A,D2,03,CD,5C,C9,3E
130 DATA 2A,CD,5C,C9,F3,3E,FF,CD,5C,C9,2A,D4,03,CD,5E,06
140 DATA 22,04,03,FB,0E,07,CD,0E,09,01,7E,FB,CD,1C,C9,3A,6
150 DATA 03,03,30,32,03,03,09,38,02,03,3C,32,02,03,FE,4A
160 DATA 20,A6,ED,5B,D6,03,14,ED,53,D6,03,3E,41,32,02,03
170 DATA 18,C8,21,00,AD,11,00,03,01,00,01,ED,0B,03,00,03
180 DATA @,a,l,a,c,18,9,12,10,14,1,2,b,8,7,3,6,0
```

CPC

● Le code d'accès au second niveau est : 897653

● Les 4 codes du capitaine : FENIX, AUDAX, ARTEX et BORAX

● Vies infinies : POKE &8AFA, A7

```
1 REM Vies infinies pour FREDDY HARDEST version Casette
10 B=0:FOR I=4BE020 TO 4BE52:READ A$:POKE I,A+B+A:NEXT
20 IF B=8195 THEN LOMM="CALL 4BE00
30 PRINT "ENREUR DANS LES DATA":END
40 DATA 0,42,15,188,34,29,189,33,14,188,54,195,35,54,21,35,54,190,195,25
50 DATA 50,175,205,28,189,58,0,190,60,50,0,190,25,61,190,34,12,190,34,92
60 DATA 52,201,221,33,91,170,17,0,1,205,234,169,33,61,190,34,10,171,295
70 DATA 133,170,39,122,170,294,12,40,7,60,187,50,117,102,24,5,62,167,50
80 DATA 250,138,195,0,128
```

● Le code pour accéder à la deuxième partie est : 25425

● Nombre de vies : POKE 8827,NB
Vies infinies : POKE 8B56A,SAE
Ne pas tomber dans les précipices : POKE 8881E,SA9

● Pour ne plus avoir besoin de clés : POKE 8DBD3,5AD
Vies infinies : POKE 59980,SAE
Nombre de vies : POKE 8A275,NB
Laser infini : POKE 89AC8,SAE

```
1 REM Vies infinies sur FREDDY HARDEST
10 CLEAR 45000 : FOR I=32768 TO 32919 : READ A
20 POKE I,A-5 : NEXT I
30 LOAD "CODE" : RANDOMIZE USER 32768
40 DATA 226,38,139,133,222,11,11,222,226,115
50 DATA 5,226,107,6,226,83,7,11,5,22,5,138,242
60 DATA 181,38,112,133,6,12,5,242,181,35,236
70 DATA 110,5,130,226,40,226,40,226,40,222,21
80 DATA 222,222,38,124,237,22,172,256,6,35,8
90 DATA 242,181,38,5,205,194,259,67,200,55
100 DATA 202,259,38,83,133,39,203,259,200,174
110 DATA 259,38,5,205,22,202,259,6,16,6,242
120 DATA 181,180,55,69,260,38,118,133,22,222
130 DATA 259,6,27,5,242,181,200,202,259,54,182
140 DATA 180,200,42,133,258,38,63,97,242,91,38
150 DATA 93,44,22,67,63,55,97,241,54,260,102
160 DATA 200,5,96,22,229,21,38,229,41,118,229
170 DATA 17,130,229,19,144,229,38,180,229,18
```

SPECTRUM

C64

```
1 REM Vies infinies sur FREDDY HARDEST
10 FOR I=415 TO 458:READ A:POKE I,A-5:NEXT:SYS 415
20 DATA 37,49,252,37,113,250,174,37,146,207,7,174,186,146,208
30 DATA 7,174,6,146,209,7,101,146,260,260,174,200,146,141,6
40 DATA 174,6,146,142,6,101,174,176,146,150,158,81,14,133
```

LE FETICHE MAYA

MERIDA

Entrez dans le commerce, ensuite vendez votre

bidon d'huile, par contre

achetez la pharmacie, la lampe, le pied de biche et le parapluie, les cigarettes et 3 jambons, ressortez et allez au village d'Uxmal.

le morceau d'argile (fétiche) avec 2 jambons, allez au village après Tikal.

VILLAGE APRES TIKAL

Là échangez la plaquette contre les cigarettes, allez à Copan.

dans la porte de gauche, prenez tout, retournez à la vitrine et allez à gauche jusqu'au cimetière en évitant les plantes carnivores. Soulevez la tombe qui est toute droite, prenez la statuette, retournez à la jeep et allez à Tikal (cité)

gauche, entrez dans monument, descendez puis prenez les pieds du fétiche, allez voiture et ensuite allez à Uxmal (attention aux indiens).

UXMAL

Allez poser statuettes au pied du sorcier, et allez à droite, entrez dans la porte de droite, puis prenez le reste du fétiche, allez à MERIDA.

MERIDA

Vendez les 2 céramiques et achetez le maximum d'essence, allez à Chichen-Itza.

CHICHEN-ITZA

Montez en évitant l'aigle, entrez, descendez, faites tomber Kharfot dans le précipice, ensuite posez le fétiche entier sur la dernière table, reprenez-le et posez-le sur l'avant-dernière table, reprenez-le, allez sur la passerelle (attention si les passerelles

VILLAGE D'UXMAL

Allez voir le chef puis échangez-lui le parapluie contre le disque des vents. Puis allez à la cité d'Uxmal.

CITE D'UXMAL

Entrez dans la cité, évitez les cobras, allez à gauche, entrez dans la porte tout à gauche,

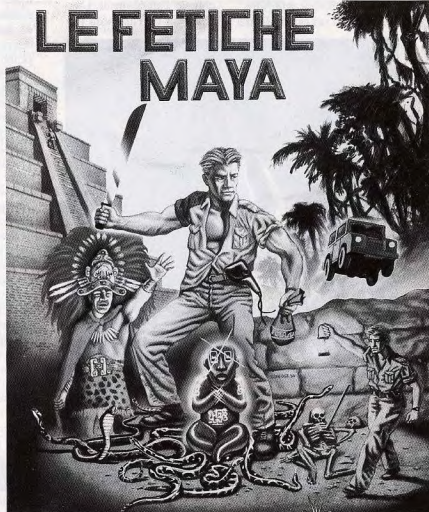
prenez la plaquette, ressortez puis allez à droite, entrez dans la porte de gauche. Prenez le casque et allez le poser au pied du grand sorcier, ressortez, allez à Méridor.

MERIDA

Allez au commerce et vendez le disque des vents et achetez tout ce que vous avez en essence, ressortez, allez au village de Tikal.

VILLAGE DE TIKAL

Là échangez la statuette et



COPAN

Là allez à droite, entrez par la porte de droite et suivez mon plan. Avancez sur la dalle blanche devant vous. Puis: droite, haut, droite, bras, bas, droite, bras, droite. La porte s'ouvre, remplacez la tête de jade par celle de pierre. Repartez par le même chemin pour sortir, entrez

Allez à droite, entrez dans le monument, prenez la plaquette, soulevez la dalle, descendez, puis appuyez sur la 1ère plaquette en partant de la gauche, ressortez, allez à la voiture, entrez dans le monument en face de vous, prenez statuette, soulevez plaque, descendez et là appuyez sur la 2ème plaquette en partant de la droite, allez voiture et allez

retournez et recommencez la manœuvre). Ensuite, arrivez au bout, posez le fétiche sur la table puis entrez dans la porte... (CHIFFOT Laurent).

FIGHTER BOMBER

Tout d'abord, sachez qu'il vous est proposé de nombreux chasseurs dans ce sol, si le meilleur reste le F-111F. La première chose que vous devriez remarquer concernant vos cibles est qu'elles sont toutes basées au sol, à l'exception des avions ennemis, bien évidemment. Dans cette mesure, vous n'aurez besoin d'équiper votre appareil qu'avec des missiles guidés air-sol de type Maverick TV. Si vous pouvez vous le permettre, rajoutez-vous quelques missiles HARM (ALARME). Vous êtes maintenant prêt à décoller.

LE DECOLAGE

Tout d'abord, desserrez les freins bloquant les roues de votre appareil, puis enclenchez le moteur au maximum en appuyant sur 0. Si vous appuyez de nouveau sur 0, cela enclenchera le dispositif de post-combustion (les afterburners), mais pensez à économiser votre carburant. Puis, dès que vous aurez atteint votre vitesse de décollage (environ 200 nœuds), tirez le stick vers vous et montez à 1 à peu près 30000 pieds, en n'oubliant pas de remonter votre train d'atterrissage. Simple, non?

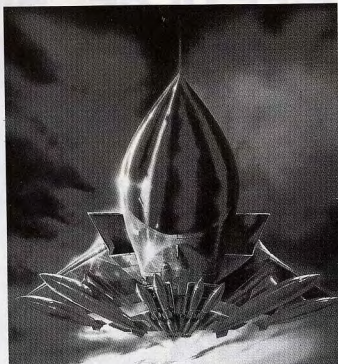
VOTRE PREMIERE CIBLE

Pressez U afin de déterminer votre premier point de parcours. Il indiquera la distance (RNG) et la direction (HDG). En utilisant le radar, vous serez en mesure de repérer la cible une fois qu'elle sera assez proche. Dirigez votre observant la cible en observant le dispositif HUD. Appuyez alors sur backspace pour préparer le missile et faites feu.

Vous pouvez visualiser le missile en appuyant sur F3. La boîte à informations vous fera savoir si votre objectif a été détruit ou non.

INTERCEPTER LES APPAREILS ENNEMIS

Le meilleur moyen d'éviter les chasseurs ennemis est de grimper à une altitude qu'ils ne peuvent atteindre. Le F-111F a un plafond de



60.000 pieds. Si un ennemi s'apprête à faire feu sur vous, l'informateur de l'avion vous le fera savoir. Au lieu de voler droit devant, faites se déplacer l'appareil de façon à éviter d'être pris de court. En pressant S vous pourrez prendre connaissance de la direction, vitesse, distance et dimensions de l'ennemi. Mettez-vous alors immédiatement face à lui mais gardez vos distances, car certains de ces pilotes sont de véritables kamikazes. Sélectionnez 'Sidewinder', et lorsque l'indicateur de ciblage de l'ordinateur virte au rouge, larguez votre.

REFAIRE LE PLEIN

C'est probablement la manoeuvre la plus difficile à réaliser, car le plein se fait en l'air par l'intermédiaire d'un avion de ravitaillement. Vous devez alors passer en afterburners (post-combustion). Une fois votre positionnement correct et le réservoir visualisé sur votre HUD, coupez l'afterburner. Le réservoir de l'appareil se

Une fois votre chasseur ravitaillé pressez H afin de reformer les conduites.

L'ATTERRISSAGE

Utilisez la visée satellite (F8) pour repérer exactement votre distance par rapport à la piste d'atterrissage, et ajustez votre position en utilisant le manche à balai. Une fois satisfait de votre inclinaison, remettez-vous en visée de cockpit. Vous devriez maintenant pouvoir observer la piste d'atterrissage dans le HUD. Réduisez alors lentement votre altitude et votre vitesse de 30 %, en n'oubliant pas de baisser le train d'atterrissage. Continuez alors de baisser votre altitude jusqu'à vous trouver juste au dessus de la piste d'atterrissage. Enclenchez alors les freins aériens et faites piquer le nez de votre avion, lentement et prudemment. Les roues criseront lorsque elles heurteront la piste d'atterrissage. Alignez-vous avec cette dernière en utilisant le manche à balai et descendez votre vitesse jusqu'à 0% en pressant 1. Pressez 1 de nouveau afin de couper le moteur puis coupez les freins aériens. C'est réussi! Félicitations pour votre premier vol réussi. Et bien, vous devriez être maintenant un pilote expérimenté. Malgré cela, vous voudrez certainement essayer toutes les missions, n'est-ce pas? Pour cela, au lieu d'entrer votre propre nom de pilote, essayez plutôt de taper «BUCKAROO». L'ordinateur répondra alors «Oh no! it's a buckaroo», mais plus important, vous pourrez essayer n'importe laquelle des setze missions proposées!

ravitaillement devrait se rapprocher. Ajustez alors la hauteur de votre appareil de façon à ce que la ligne de fuel se situe juste sur l'horizon. Utilisez alors le manche à balai pour bien vous positionner. Lorsque le ravitailleur approche, coupez les gaz de 40% (pressez 4). Le ravitaillement demande une très grande pratique: la plus grande erreur serait ici de vous approcher trop rapidement du ravitailleur. Si vous le loupez, descendez les gaz d'à peu près 30% et enclenchez les freins aériens (B). Le ravitailleur devrait alors vous dépasser. Coupez ces moteurs et recommencez.

FOOTBALLER OF THE YEAR

| | STADE | MANAGER | NICKNAME | | RESULTAT FINALE FA CUP | | | |
|---------------|-----------------|----------|-------------|-----------------------|------------------------|--------------|------------|------|
| ABERDEEN | Pittodrie | Scott | Dans | 1967: / / / / / | Tottenham | b. Chelsea | :2-1 | |
| ARSENAL | Highbury | Graham | Gunners | 1968:Georges BEST | WBA | b. Everton | :1-0 | |
| ASTON VILLA | Villa Park | Taylor | Villains | 1969:Dave MACKEY | Man. City | b. Leicester | :1-0 | |
| CARDIFF CITY | Ninian Park | Borrows | Bluebird | 1970:Billy BREMNER | Chelsea | b. Leeds | :2-1 | |
| CELTIC | Celtic Park | Turner | Bhoys | 1971:Frank Mc LINTOCK | Arsenal | b. Liverpool | :2-1 | |
| CHELSEA | Stamford Bridge | Campbell | Blues | 1972:Gordon BANKS | Leeds | b. Arsenal | :1-0 | |
| DUNDEE UNITED | Tanadice Park | Mc Clean | Terrors | 1973:Pat JENNINGS | Sunderland | b. Arsenal | :1-0 | |
| EVERTON | Goodison Park | Harvey | Toffemen | 1974:Ian CALLAGHAN | Liverpool | b. Newcastle | :3-0 | |
| LEEDS UNITED | Elland Road | Bremner | Unitéd | 1975:Allan MULLARY | West Ham | b. Fulham | : - | |
| LIVERPOOL | Anfield | Dalglish | Pool | 1976:Kevin KEEGAN | Southampton | b. Man. Utd | :1-0 | |
| MAN. UTD | Old Trafford | Ferguson | Red Devil's | 1977:Emyl HUGHES | Man. Utd | b. Liverpool | :2-1 | |
| NEWCASTLE UTD | St James' Park | Mc Faul | Magpies | 1978:Kenny BURNS | Ipswich | b. Arsenal | :1-0 | |
| NORWICH CITY | Carrow Road | Stringer | Canaries | 1979:Kenny DALGLISH | Arsenal | b. Man Utd | :3-2 | |
| NOTTS FOREST | City Ground | Clough | Reds | 1980: | Terry Mc DERMOTT | West Ham | b. Arsenal | :1-0 |
| RANGERS | Ibrox | Souness | Gers | 1981:Frans THITSEEN | Tottenham | b. Man. City | :3-2 | |
| SHEFFIELD | Hillsborough | Atkinson | Owls | 1982:Steve PERYMAN | Tottenham | b. QPR | :1-0 | |
| SUNDERLAND | Roker Park | Smith | Rokerites | 1983:Kenny DALGLISH | Man. Utd | b. Brighton | : - | |
| SWEANSY CITY | Vetch Park | Yorrah | Swans | 1984:Ian RUSH | Everton | b. Watford | :2-0 | |
| TOTTENHAM | White Hart Line | Venables | Spurs | 1985:Neville SOUTHALL | Man. Utd | b. Everton | :1-0 | |
| WEST HAM UTD | Upton Park | Lyall | Hammers | 1986:Gary LINEKER | Liverpool | b. Everton | :3-1 | |
| WOLVERHAMPTON | Moulineux | Mc Neill | Wolves | 1987:Clive ALLEN | Coventry | b. Tottenham | :3-2 | |
| | | | | 1988:John BARNES | Wimbledon | b. Liverpool | :1-0 | |
| | | | | 1989:Steve NICOL | Liverpool | b. Everton | :3-2 | |
| | | | | (FERCOT LAUREN). | | | | |

FRED

ST

- | | | | |
|--|--|--|---|
| 1) Prenez le poignard | 16) prendre la grille | 29) prendre la clé | 44) prendre la pomme |
| 2) pressez le sac | 17) (2e niveau) prendre le poignard, puis la pomme, puis la clé | 30) prendre la porte | 45) descendre tout en bas |
| 3) utilisez la potion de l'invincibilité si c'est elle qui se trouve dans le sac | 18) détruire l'étoile bleue | 31) descendre au rez-de-chaussée, et tuez la chauve-souris, prendez la porte | 46) prendre l'issue |
| 4) allez au fond du tableau | 19) monter | 32) prendre la potion | 47) prendre la potion rouge |
| 5) pressez la clé | 20) prendre la 1è porte | 33) tuez chauve-souris | 48) prendre la clé |
| 6) passez par la trouée | 21) prendre la pomme | 34) prendre clé | 49) sortir par l'autre issue |
| 7) prenez la pomme | 22) prendre la potion bleue et se laisser mourir | 35) sortir de cette pièce | 50) prendre l'ascenseur |
| 8) prenez la potion d'invincibilité | 23) vous êtes au début du 2è niveau, refaites le même trajet sauf qu'il faut prendre la 2è porte | 36) monter au 4è étage en prenant la pomme au 3è | 51) foncez tout droit |
| 9) aller au fond du tableau | 24) prendre la clé | 37) prendre la porte | 52) prenez la pomme sur la table |
| 10) prenez la clé | 25) pressez le sac | 38) prendre le poignard | 53) prendre la potion |
| 11) passez par la trouée | 26) (3è niveau) | 39) prendre la potion bleue | 54) tuez le dragon |
| 12) prenez le poignard | 27) prendre la pomme | 40) tuer la chauve-souris et prendre la clé | 55) tuez le magicien |
| 13) pressez le 2è escalier puis le sac | 28) tuer la chauve-souris | 41) sortir de cette pièce | 56) monter |
| 14) tuer tête de diable | | 42) aller au 5è étage | 57) prendre le joyau et vous avez gagné!! |
| 15) prendre clé | | 43) prendre la clé | (TOURNOU Français). |

FIRE AND BRIMSTONE

ST/AMIGA

Tableau VI (R):
Dépêchez-vous de passer au tableau suivant.

Tableau VII (R):
Foncez vers la charrette de foin en vous débarrassant des monstres et en sautant par dessus l'homme en rouge. Prenez les fruits, et passez au tableau VIII.

Tableau VIII (R):
Monter sur le trénon en prenant garde à la sorcière et aux monstres. Une fois propulsé par le ressort, bloquer le joy sur la diagonale en haut à droite, et vous arriverez à droite du dard. Sain et sauf.

Tableau IX (R):
Tirez! Tuez! Massacrez! Conservez l'arme de feu.

Tableau X (R):
Grimpez aux colonnes à droite de la tour, puis sautez sur la tour (elle même). Vous vous trouverez alors dans le passage secret N°2. Prenez la clé et plongez dans la cheminée du milieu, à droite (la plus grosse).

Tableau XI (R):
Tuez l'archer volant pour une potion (4 coups).

Tableau XII (R):
En prenant garde à la sorcière au balai, et au sorcier en robe bleue, allez jusqu'à la bouche. Pour la franchir, sautez en diagonale vers le haut sans arrêt, et elle ne vous croquera pas tout cru. Petit veinard.

Tableau XIII (R):
Détruisez les yeux en vous accroupissant et en tirant sans arrêt.

Tableau XIV (R):
Débarassez-vous vite du magicien avant qu'il ne lance des éclairs. Évitez les flèches de l'archer. Prenez le fruit rouge, sautez par dessus la flamme du serpent et foncez vers la droite.

Tableau XV (S/R):
Tirez sur les pierres tombales lorsqu'elles sont au sol. Contentez-vous d'éviter d'être sous ces dernières lorsqu'elles retomberont à terre. Elles sont totalement inoffensives, vous pouvez passer dessus sans cesse. Après une quinzaine de coups au bat, la pierre tombe en morceaux. Ne touchez pas à l'épée, ce serait mortel. Une fois les 3 pierres détruites, l'épée disparaît dans le sol, et vous pouvez passer.

NIDAVELLER:

Probablement le tableau le plus difficile du jeu, tant les réflexes du joueur sont sollicités. Prenez surtout garde aux monstres sans yeux qui, lorsqu'ils arrivent près de vous, se mettent à sauter sans cesse. Ne laissez jamais de monstre derrière vous lorsque vous passez d'un tableau à l'autre, car vous le retrouveriez dans votre dos. Évitez les crânes suspendus, attendez qu'ils soient totalement tombés pour sauter par dessus. Sauf pour le premier où vous pouvez passer entre le premier et second rebond. Pour le reste c'est à vous de jouer. Et un conseil, faites "pause" avant chaque salle pour bien vous remettre en mémoire les pièges du tableau (ce serait trop bête, non ?). Pour les clés apparemment inaccessibles, essayez les fioles jaunes, et recommencez.

Tableau I (S):
Le promontoire rocheux est à deux étages, montez par l'extrémité gauche du premier, allez à droite jusqu'à l'extrémité droite de la troisième dalle. De là, en évitant de toucher les vers lâchés par l'oiseau (attendez son passage), sautez en diagonale pour atterrir sur la seconde dalle du deuxième étage. Redescendez au premier étage par la droite, puis sautez en diagonale pour éviter les gouttes d'eau et sortir du tableau.

Tableau II (S):
Faites tomber la stalactite en vous approchant doucement. Remontez la pente jusqu'à ce que le gros rocher stoppe sa course. Sautez en diagonale dès qu'il roule vers vous. Pour le crâne voir l'intro, un peu plus haut.

Tableau III (S/R):
Avancez très doucement vers la droite. Une fois que les pieux sont tombés, foncez. Note: si vous voulez une potion, prenez la masse d'arme, et visez la tête de la première statue. Il faut tirer une dizaine de fois.

Tableau IV (S):
Pour avoir la bague, il suffit de sauter en diagonale pour éviter de tomber sur l'autel. Pour passer le monstre rouge indestructible, utiliser une fiole bleue.

Tableau V (S/R):
Montez immédiatement sur l'autel. Sautez en tirant sur le crâne pour le faire chuter. Redescendez et accroupissez-vous pour tuer les monstres sans yeux. Lorsqu'une ouverture se présente, franchissez le crâne, montez sur l'autel sans vous occuper de la sorcière, prenez la vie, et sautez hors du tableau.

Tableau VI (S):
Détruisez les monstres, accroupissez-vous devant l'ouverture au milieu, puis mettez le joy vers le haut (ce sera toujours comme ça pour entrer dans

un passage secret). Voilà le parcours à suivre (emplacement réel des dalles). Les dalles sont numérotées de haut en bas et de gauche à droite: 3ème rangée, dalle 5. Sautez sur la dalle 6 de la 2ème diagonale, du milieu de la 10 afin d'arriver juste à gauche du joy de la porte. Sautez alors en diagonale haut gauche (bloquer le joy). Vous atterrissez alors entre les dalles 9 et 10 de la rangée 8. Sautez entre les dalles 7 et 8 de cette même rangée, avancez un peu, et sautez entre les dalles 5 et 6 de la rangée 9. Sautez une nouvelle fois à gauche pour arriver à l'extrémité gauche de la dalle 4. Sautez encore une fois, prenez la clé, et laissez-vous tomber.

En sortant, grimpez au sommet du temple pour redescendre et aller chercher la boule (bombe), que vous prendrez à la place de la masse d'arme. Faites tomber le stalactite et passez au tableau VII.

Tableau VII (R/S):
Allez directement en haut du bâtiment en pierre. Pas besoin de sauter au dessus de l'oiseau, mais prenez garde aux monstres sauteurs (eux, vous touchez si vous ne sautez pas). Prenez la fiole et le cristal. Une fois l'oiseau passé, laissez-vous tomber par la gauche, et tuez le magicien. Remontez pour éviter le crapaud, et lorsqu'un œil monstre n'est en vue, laissez-vous tomber par la droite.

Tableau VIII (S):
Attention aux boules oranges. Vous pouvez passer lorsqu'elles

FIRE AND BRIMSTONE

ST/AMIGA

retombent. Avant de franchir la seconde, assurez-vous qu'aucun monstre n'est en vue. Faites alors tomber le stalactite qui se trouve juste derrière, et allez-y en prenant vos précautions.

Tableau IX (R):
Foncez vers la droite, sautez par dessus la goutte, puis sur dessus le vers, juste derrière le crochet (attention à lui, sinon...). Ne montez pas à l'échelle. Vous reviendrez après, par la gauche, s'il y a une clé.

Tableau X (R):
Attention que le crâne soit descendu avant de passer. Attention aux monstres sans yeux.

Tableau XI (R):
Attention avant de tirer, avancez en détruisant les oiseaux, sautez par dessus les gouttes, tirez une fois sur le monstre rouge, sautez par dessus, et dépêchez-vous de passer au tableau XII.

Tableau XIII (R):
Sautez sur l'autel en évitant les gouttes et les monstres. Accroupissez-vous au milieu. Vos points de vie descendent, ne vous inquiétez pas, ils vont remonter.

Tableau XIV (R/S):
Si vous voulez une fiole, il y a la statue (cf. tableau 5). Commencez par détruire l'oiseau, puis descendez détruire la sorcière. Retournez alors en arrière si vous voulez éviter le crapaud (et oui, car derrière il y a un stalactite qui ne demande qu'à tomber). Revenez et passez en faisant attention aux vers et aux monstres.

Tableau XV (S):
Arrivé à l'extrémité du tableau XIV, utilisez une potion Gold (celle qui fait sauter plus haut). Changez d'arme pour les bombes. Une fois en face de l'énorme bête, foncez sur l'autel de pierre. De là, sautez pour éviter les boules qui sortent des yeux, tout en tirant tranquillement. Après une bonne vingtaine de coups, le diamant qui se trouvait à la base du monstre, explose.

MUSPELL:

Ah, enfin, voilà un tableau qu'il est beau et pas dur en plus! Simple précision: si vous voulez ne pas avoir à le repasser, il vous faudra simplement avoir sauté, une fois le monstre de fin de tableau tué, une fiole bleue, une fiole Gold, et avoir encore en votre possession la boule de feu (Arme!) bien qu'elle ne soit guère utile dans ce monde embrasé. Pour tuer le géant de feu, utiliser les marteaux (8 coups).

Tableau I (S):
Prenez la fiole Gold sur la poutre. Arrivé à l'extrémité droite de la salle, utilisez la, puis sautez un grand coup en diagonale. Cela vous permettra d'éviter le monstre de feu du tableau II.

Tableau II (R/S):
Vous avez donc évité le géant de feu, attendez un peu sur la première marche de l'autel qu'un deuxième géant fasse son entrée. Celui-là, sautez par dessus et vous pourrez sortir.

Tableau III (R):
N'oubliez pas la hache, et gardez la boule de feu.

Tableau IV (R):
R.A.S. (enfin, n'oubliez pas que le pont est en mauvais état).

Tableau V (R):
Attendez que le démon cornu ait craché sa petite flamme pour passer.

Tableau VI (R/S):
Pour la larve démoniaque (quel joli nom!), ne bougez pas d'où vous vous trouvez, et tirez en position devant (une quinzaine de coups suffisent).

Tableau VII (R/S):
Assurez-vous que vous avez bien les marteaux en main pour détruire le géant de feu. Observez bien le sol, à droite du dernier pieu visible, vous apercevrez la pointe d'un autre pieu (vieux celui-là): sautez par dessus.

Tableau VIII (S):

N'oubliez surtout pas de grimper aux marches qui vous sont offertes, en prenant garde, tout de même, de ne pas toucher les oiseaux chateurs.

Tableau IX (R):
Bof, c'est du réflexe pur...

Tableau X (R):
R.A.S.

Tableau XI (R/S):
Accroupissez-vous à gauche pour détruire le crâne sauteur. Allez-

vous rafraîchir en calice en vous accroupissant. Sautez par dessus le pieu caché (cf. tableau VII), et prenez garde de ne pas avoir sauté sur le promontoire juste avant.

Tableau XII (S):
Détruisez le géant de feu avec les marteaux. Pénétrez dans le passage secret qui se trouve au niveau de la porte entrouverte. Attention, ne sautez pas sur n'importe quelle dalle, sautez sur la première à votre gauche, puis sur celle un peu plus haut à gauche, puis sur celle juste à droite, sur celle d'au dessus, puis sur celle qui se trouve à droite. Laissez-vous tomber sur la dalle juste en dessous, puis sautez sur la dalle qui se trouve en haut à gauche de la clé, et refaites le chemin en sens inverse. N'oubliez pas de tuer l'autre géant de feu qui arrive lorsque vous ressortez.

Tableau XIII (R/S):
Évitez la flamme tournoyante du guerrier indestructible, attirez-le vers votre sauteur par dessus et foncez.

Tableau XIV (R):
Allez chercher la vie en haut des échafaudages et foncez vers la droite.

Tableau XV (R):
Approchez-vous assez près en sautant (bombes en main) pour atteindre les œufs, touchez les plusieurs fois en évitant les flammes. Il en sortira des dragonneaux qu'il vous faudra éviter.

NIFLHEIM:

Rien de bien sorcier (enfin!), mais il faut avoir en sa possession une fiole Gold, une bleue et l'arme de feu.

Tableau I:
Devant le bloc de glace, utiliser l'arme de feu jusqu'à ce qu'elle disparaisse (la glace...).

Tableau II:
Utiliser la fiole bleue pour passer le précipice de glace.

Tableau III:
Utiliser la fiole Gold pour pouvoir atteindre la plateforme ou se trouve la vie, et finir le tableau.

MUSPELL (again!):

Tableau I:
Attention au démon cracheur.

Tableau II (R/S):
Allez chercher la hache: Un géant de feu apparaît, montez sur le petit piédestal de pierre (celui avec le squelette), et sautez par dessus le géant. Passez au tableau III.

Tableau III (R/S):
Tuez la larve démoniaque (cf. MUSPELL), montez ensuite chercher l'anneau, une fois en haut du bâtiment, sautez en tirant. Un livre apparaît (= vie).

Tableau IV (R):
R.A.S.

Tableau V:
R.A.S.

Tableau VI (R):
Détruisez le géant de feu, et le diable volant.

Tableau VII (R):
Allez jusqu'au milieu de la salle. De là, détruisez le diable volant en tirant 5 coups en sautant. Avancez-vous vers le tableau VIII.

Tableau IX (S):
N'oubliez pas de monter les marches, et de tuer le géant avec les marteaux.

Tableaux X et XI (R):
Purs réflexes.

Tableau XII (R):
R.A.S.

Tableau XIII (R/S):
N'hésitez pas à rentrer dans le bâtiment par la porte entrouverte (nouveau passage secret). Avant cela, détruisez le crâne sauteur en position acrobatique. Grimpez les deux premiers niveaux de l'échelle en maintenant la manette vers le haut. Vous êtes maintenant à portée de la clé. Sautez alors en diagonale haut droite: vous éviterez ainsi de retomber sur les barreaux enflammés.

Tableau XIV (R/S):
Détruisez le premier géant de feu, puis montez trois des six marches menant au squelette. Attendez qu'un second géant entre en scène, et enjambez-le pour passer au tableau XV.

Tableau XV:
BAH, même tactique, sauf que cette fois ci, vous pouvez utiliser une fiole bleue pour plus de sûreté.

NIDAVELLIR (again and again):

Tableau I (R/S):
Faites tomber le stalactite en amorçant un passage sous la première

boule orange lorsqu'elle remonte puis en revenant rapidement sur vos pas pour l'éviter. Passez ensuite au tableau II en faisant attention aux horribles monstres sauteurs (Beurk!). Ne prenez pas la vie, car vous en perdriez une autre avec le feu.

Tableau II (R/S):
Ne sautez surtout pas sur le promontoire soutenant les statues. En revanche, vous pouvez faire tomber la tête de la première en utilisant les masses d'arme. Attention aux démons en fin de tableau.

Tableau III (R):
Pour la fiole, utilisez la potion Gold.

Tableau IV (R):
Évitez la goutte qui tombe, et attention à la dalle lisse sur le bâtiment, elle est mortelle.

Tableau V (R/S):
Avancez jusqu'au deuxième arbre, faites tomber le stalactite. Attention aux vers. Revenez sur vos pas pour sauter par dessus l'homme en armure rouge.

Tableau VI (S/R):
Prenez le coffre en évitant l'autel, sautez par dessus la goutte en tirant si un oiseau arrive. Grimpez les deux niveaux de l'autel, et passez au tableau VII.

Tableau VII (S):
Descendez de l'autel lorsque le rocher est au milieu de l'écran. Allez vous placer au niveau du premier stalactite. Détruisez les monstres sauteurs, profitez d'une ouverture pour, lorsqu'ils se repartent, le suivre. Lorsqu'il revient, attendez le dernier moment pour arriver en sautant au milieu de l'autel. La boule ne vous touchera pas. De là, en évitant les monstres, vous descendrez sautez hors du tableau lorsque le rocher repartira vers la gauche.

Tableau VIII (R):
Foncez vers la droite en détruisant les monstres rouges. Lorsque l'occasion se présente, sautez sur le promontoire à droite de l'autel, en évitant la goutte. De là, vous atteindrez facilement le tableau IX.

Tableau IX (R/S):
Entrez au plus vite dans le temple (passage secret). Vous n'oublierez pas le stalactite en sortant. Allez sur l'échelle de gauche, grimpez jusqu'au dernier barreau. De là, bloquez le joy en haut à droite. Lorsque vous atterrissez, vous êtes de nouveau propulsé dans les airs (avec la clé). Répétez le même mouvement pour atterrir au sommet de l'échelle du milieu. Descendez les barreaux un à un avec précautions.

Tableau X (R/S):
Descendez pour détruire la sorcière. Ceci fait, grimpez sur le piédestal à droite de l'autel du milieu. Une fois le crapaud passé, vous pourrez passer à votre tour.

Tableau XI (R/S):
Sautez par dessus la goutte avant qu'elle ne se dédouble, en prenant garde de ne pas atterrir sur l'autel (enflammé pour l'occasion). Foncez à droite, franchissez la seconde goutte.

Tableau XII (R):
R.A.S. (c'est rare ça...).

Tableau XIII (R):
R.A.S. (encore ???).



Tableau XIV (R/S):
Grimpez jusqu'au sommet de la petite pyramide. Redescendez prendre la bombe. Sautez sur l'autel à gauche. Allez vous accroupir près de la coupe, puis sautez joyeusement vers le tableau XV.

Tableau XV (R/S):
Placez-vous le plus vite possible sur le promontoire rocheux, en ayant pris soin de faire chuter le stalactite juste avant. La tactique à observer est simple. Attendez que le rocher passe sous vous pour descendre, et tirer sur le diamant avec l'arme de feu. Remontez après 3 ou 4 coups juste avant que les yeux ne sortent. Évitez-les, puis redescendez, et ainsi de suite jusqu'à ce que le diamant explose. Facile, non ?

VANAHEIM (again...):

Tableau I et II:
R.A.S.

Tableau III:
Détruisez 5 spectres (5 fois 2 coups). Une fiole bleue apparaît alors entre les deux blocs de pierre. Utilisez la pour éviter 4 tir de la statue.

Tableau IV (R):
R.A.S.

Tableau V (R/S):
Tuez la mort afin de récupérer une fiole rouge (toujours utile).

Tableau VI (S/R):
Prenez la montre, et foncez au tableau VII.

Tableau VII (S):
Profitez de votre invulnérabilité éphémère pour passer les yeux et les spectres (attention aux monstres aux gourdins qui vous touchent malgré tout). Si vous mourrez dans la salle suivante, vous utiliserez alors la fiole rouge lorsque les yeux seront à l'écran.

Tableau VIII (S):
Entrez dans l'ouverture (passage secret). Les marches mènent à la clé. Placez-vous en face de la troisième, puis mettez la manette vers le haut. Une fois sur la dalle, sautez en diagonale de façon à retomber sur l'extrémité gauche de la dalle suivante (sinon vous ferez griller). Recommencez ainsi pour chaque dalle jusqu'à ce que vous parveniez à la clé. Laissez-vous tomber sur la dalle juste en dessous, puis allez à droite, vous retombez sur l'herbe sain et sauf. En sortant, mettez tout de suite le joy vers la gauche pour éviter la piqûre du dard. Repassez-le, puis allez au tableau IX.

Tableau IX (R):
R.A.S.

Tableau X (R):
Détruisez la mort pour obtenir une fiole bleue indispensable au tableau XII.

Tableau XI (R):
R.A.S., évitez seulement l'homme en rouge.

Tableau XII (S/R):
Utilisez la fiole bleue pour passer la statue, attention à la sorcière et au diable archer.

Tableau XIII (S/R):
Restez à gauche de l'écran pour détruire les yeux. Attention au dard.

Tableau XIV (R):
Détruisez la mort si cela vous fait plaisir.

Tableau XV (S):
Cf. tableau XV VANAHEIM.

ALFHEIM:

Tableau I (R):
R.A.S.

Tableau II (R/S):
R.A.S. Pour éviter le crapaud, montez sur le petit bâtiment de pierre.

Tableau III (R):
R.A.S.

Tableau IV (R):
Prendre les fruits rouges.

Tableau V (R):
R.A.S.

Tableau VI (R/S):
Débarassez-vous de la sorcière, pénétrez dans la petite ouverture couverte de lichens (passage secret). Sautez par dessus le trou juste à votre gauche pour aller chercher la clé. Il y a un parcours à effectuer dans le noir. Trouvez-le en utilisant une fiole Gold.

Tableau VII (R):
R.A.S.! A part les fruits bien sûr !

Tableau VIII (R):
Pas de précipitation, sautez d'abord la fosse à gauche du tableau.

Tableau IX (R):
R.A.S.

Tableau X (R):
R.A.S.

Tableau XI (R):
Allez chercher la montre pour être invulnérable.

Tableau XII (R):
Évitez l'homme en rouge.

Tableau XIII (R):
R.A.S.

Tableau XIV (R):
R.A.S.

Tableau XV (S):
Employez la même stratégie que celle employée au début, mais avec plus de points de vie: 90 au minimum. Ou autre tactique moins gourmande en points de vie, mettez vous environ au premier 1/4 du tableau, accroupissez-vous et tirez. Les tirs rouges les plus dangereux ne vous atteindront pas.

BRAVO, VOUS AVEZ GAGNE !!!

(Fabien Arsic)



GARFIELD

● Un petit truc très utile qui va te permettre de terminer le jeu... Si tu presses simultanément les touches Q.A.O. et P, et en restant quelques secondes dans cette position, tu verras qu'en appuyant sur la touche O du clavier numérique, tu pourras passer les tableaux automatiquement. En plus si tu te trouves à un tableau sur le côté gauche, tu te retrouves sur le même côté, au tableau d'à côté.

● Pour arriver au bout du jeu, il faut aller jusqu'au tableau où se trouve un rat. A sa gauche, tu verras un coffre, et si lui donnes un coup de pied, il s'ouvrira. A l'intérieur se trouvent deux objets: un os et une clé. Il te faudra attraper l'os pour que la clé apparaisse. Avec cette clé, tu devras te diriger vers le tableau où se trouve enfermée une chatte, et après avoir pressé la touche O, tu auras droit au message de félicitations

● Pour avoir les vies infinies:
POKE 7932.0 POKE 7933.0
POKE 7806.0 POKE 7809.0

● Nourriture infinie:
POKE 33595.0

```
1 REM Nourriture infinie pour GARFIELD
10 FOR =529 TO 562:READ A:POKE I,A-5:NEXT
20 POKE 157,128:519 539
30 DATA 37,31,250,174,39,146,225,7,174,7,146,226
40 DATA 17,101,77,82,85,174,7,146,36,14,101,174
50 DATA 178,146,54,82,146,73,82,81,45,13
```

● Pour avoir des vies infinies, fais un Reset après avoir chargé le programme, puis tape:
POKE 25389.173
POKE 25370.173
SYS 24320

● Pour avoir le score éphémère:
POKE 7932.0 POKE 7933.0
POKE 7806.0 POKE 7809.0

GALACTIC CONQUEROR

● Pour faire un score éphémère, placez le vaisseau au milieu de l'écran et mettez-vous en tir rapide. Ainsi une majeure partie des vaisseaux ennemis seront tués.
(BARDY Didier)

● Pour avoir du TITUS à l'infini, il faut ocl, rechercher les octets 3A F5 42 90 DA et les remplacer par 3A F5 42 00 DA

● Pour avoir du TITUS à l'infini, il faut ocl, rechercher les octets 3A F5 42 90 DA et les remplacer par 3A F5 42 00 DA

GABRIELLE

```
1 REM Vies infinies sur GABRIELLE version Disquette
10 MEMORY &3FFF:LOAD "gabriell.e":POKE &A023,&80:POKE &A024,&BE
20 READ &A1000:VAL("&A1000")>0:READ &A5:K+1:MEND
30 CALL &6C42
40 DATA 21,00,00,22,&6,94,22,&7,94
50 DATA 21,&5,74,&5,&9,23,&5,94
60 DATA c3,5a,69,c0
```

GHOSTBUSTER

● Lorsque l'on vous demande votre nom au début de la partie, tape OWEN et réponds "oui" pour l'ouverture du compte. Le nom de votre compte sera LIST. Vous serez maintenant en possession de 72000000 au lieu de 10000000

GAME OVER II

● Pour avoir:
Un mega-lazer:
POKE 2133.0
Plus de mines:
POKE 3166,25
Des vies infinies-POKE 8587.0
L'énergie infinie:
POKE 8682.0

```
1 Vies infinies pour GAME OVER II K7
2 Patrick FUNARO
10 DATA 50,234,143,205,232,128,195,99,8
20 DATA 89,195,155,205,226,129,195,99,8
30 CLS:OPENOUT "B":MEMORY 1999
40 CLOSEOUT:LOAD "C.BIN",2000
50 BORDER 8:INK 0,0:MODE 1
60 FOR =40 TO 174:READ B:POKE 1114,B
70 NEXT:IF FEER(2135)-205 THEN GOZO 100
80 POKE 2144,195:POKE 2145,111
90 POKE 2146,0:CALL 2000
100 POKE 2135,101:POKE 2136,120
110 POKE 2137,0:CALL 2000
```

1 Vies infinies pour GAME OVER II
2 version Disquette
10 DATA 33,186,0,205,212,188,121,34
20 DATA 100,0,0,102,0,33,0,1
30 DATA 229,85,93,14,65,223,100,0
40 DATA 33,159,0,34,10,2,201,205
50 DATA 57,171,49,0,192,59,71,170
60 DATA 234,11,32,1,175,50,169,124
70 DATA 95,73,3,175,50,195,155,195
80 DATA 88,163,132
90 MODE 1: C=0: FOR A=128 TO 186
100 READ B: POKE A,B: C=C+1: NEXT A
110 IF C<=5722 THEN PRINT "Erreur !!!":MEND
120 INPUT "Insérez la disquette <RETURN>:"POK
130 CALL &80

● Pour avoir les vies infinies:
POKE 54216.0
POKE 57606.0

SPECTRUM

● Voici le code pour la deuxième partie : 11423

ST

GOLDEN PATH

● Tapez le listing puis sauvegardez-le. Faites Run. Ce programme génère un fichier G_PATH1.PRG sur votre disquette. Pour jouer:

1 Faire RESET puis insérez la disquette et double-cliquez sur G_PATH1.PRG
2 Quand vous verrez le lecteur de disquettes s'ouvrir, insérez la disquette GOLDEN PATH puis tapez une touche. Le jeu commencera normalement.
L'énergie infinie pour GOLDEN PATH de JM.

```
Do
Read A$
Exit if A$="****"
CS=MKIS(Val("&H"&A$))
BS=BS+CS
```

```
Loop
BS=BS+MKIS(0)+MKIS(6H42)+MKIS(4H1202)
Open "0",#1:"G_PATH1.PRG"
Print #1:BS;
Close #1
End
Data 601A,0000,0058,0000,0000,0000
Data 0000,0000,0000,0000,0000,0000
Data 0000,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0000
Data 02D0,487A,FEF4,2F3C,004A,0000
Data 4E41,3F3C,0007,4E41,4267,487A
Data 0034,3F3C,004E,4E41,487A,0029
Data 487A,0025,487A,0014,2F3C,004A
Data 0003,4E41,2040,4268,1CDE,4EE8
Data 0100,6175,74E6,3CE7,61E2,65DE
Data 7072,6708,2A2E,2A0E,0020,****
```

ST

GUNSTAR

● Pour accélérer le jeu: POKE 4436.201
Pour avoir tout à l'infini, sauf le temps: POKE &212.301
Pour ralentir le jeu: RANDOMIZE USR #4000

```
1 REM Vies infinies sur GUNSTAR
2 REM Charge le jeu fais un RESET
3 REM avant de taper ce listing
10 =&24
20 FOR I=8357 TO 8372
30 POKE I,A
40 NEXT I
50 POKE 8387,A
60 POKE 8398,A
```

C64

GEE BEE AIR RALLY

1 REM Temps infini et permet de ne jamais rater.
2 REM aux qualifications pour GEE BEE AIR RALLY
10 DATA 180,38,191,166,224,40,124,40,124,200,5,133,595
20 LINK 7: PARSE 7: CLEAR &5555: LOAD "GCEE"
30 POKE 62492,91: LOAD"SCREENS": FOR A=23296 TO 65535
40 READ B: IF B=555 THEN GO TO USR 62464: POKE A,B-5
50 NEXT A

SPECTRUM 128 K

```
10 REM Vitesse superphonique
15 REM sur GEE-BEE AIR RALLY version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdoo par P. Maubert
30 MEMORY &FFFF:MODE 1
40 FOR =0&020 TO 40&020:READ A
50 A=VAL("&H"&A$):SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<=2727 THEN PRINT"ERREUR!!!!":MEND
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
75 CALL &B000:CALL &B000
80 DATA 15,00,53,0E,41,21,00,01,0E,14,80
90 DATA 21,17,AG,22,86,01,C3,00,01,6E,6C
100 DATA 07,AF,3E,CE,00,3D,3E,1E,17,C3,C3
110 DATA 04,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
115 DATA 00,00,00,00
```

CPC

● Pour atteindre la vitesse superphonique, aller en piste 22 secteur OO et à l'adresse 0900 remplacer le CO par un OO, ou bien rechercher les octets 35 FE 0F CO et les remplacer par 35 FE 0F OO (Patrick MAUBERT)

● Pour atteindre une vitesse superphonique : POKE &0DCE.0 (Patrice MAUBERT)

GRAND PRIX SIMULATOR II

● Pour avoir 99 secondes à chaque circuit, recherchez les octets 32 7E 41 23 7E et remplacez-les par 3E 30 32 7E 41.

ou bien faites les pokes suivantes :
POKE &41D5,&8E
POKE &41D6,&39
POKE &41D7,&52
POKE &41D8,&7F
POKE &41D9,&41

GUNSMOKE

```

10 REM VIES INFINIES POUR GUNSMOKE version K7
15 REM DE Patrick FINARO
20 KEYS: 1
30 INUIT " Quel tableau (1-5) ?"
40 IF T<1 OR T>5 THEN 30
50 FOR I=40000 TO 40005
60 READ A:POKE I,A
70 NEXT I:POKE 40006,T
80 PRINT "INSERER LA CASSETTE ORIGINALE"
90 PRINT "ET APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
1100 4861E
1110 RUN "*"
120 DATA 2,208,7,201,13,7
    
```

```

10 REM Pour commencer à n'importe quel tableau
20 REM POUR GUNSMOKE
30 DATA 201,201,201,2,4150
40 DATA 4103,201,4103,4103
50 INUIT "NUMERO DE TABLEAU?"
60 FOR I=50000 TO 50001:
70 READ A:POKE T,A:INUIT
80 POKE 50000,T
90 RUN:GMSK
    
```

MSX

● Pour avoir le nombre de vies que vous voulez sur GUNSMOKE stoppez le jeu lors de la page de sélection clavier joystick et pointer avec MULTIFRAC 2 à l'adresse 40F5 pour nombre de vies (de 0 à 255). Pour choisir votre tableau de départ pointer à l'adresse 42B0 pour tableau de départ désiné (de 1 à 6) le n°6 n'étant pas un tableau mais une belle image de fin animée avec une superbe musique. (Ambrosie THIELLY).

```

10 REM VIES INFINIES SUR GUNSMOKE version Disquette de Cyrille et Eric
20 " Mode 0: BORDER 0 pour I=0 TO 15-READ #3:LINK 1,VAL("M"+#3):NEXT:DATA 0,1,5,2,0,1,7,14,4,4,10,0,3,6,0,0
30 OUT #P7E,15:FOR I=49903 TO 49904:IN:READ A:POKE I,A:POKE I+1,B:POKE I+2,C:POKE I+3,D:POKE I+4,E:POKE I+5,F:POKE I+6,G:POKE I+7
40 POKE 49904,49:IF BC115063 THEN PRINT"ERRROR DANS LES DATA":END
50 CALL #99A2
60 POKE #F05,120
70 CALL #2E0C
80 DATA DD,21,7B,9D,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,4D,90,DD,00,91,3C,21,4A,9D
90 DATA 35,CA,22,98,21,4B,9D,35,20,3D,DD,25,51,00,DD,11,01,CD,01,FF,FF,3F,30,ED
100 DATA 80,21,5B,9E,AF,46,23,45,23,F9,E5,CD,32,BC,0E,F1,3C,FE,10,20,7D,CD,0A,9C
110 DATA CD,01,9C,CD,70,17,CD,81,9C,DD,E1,F2,21,4D,90,35,20,1E,21,00,CD,11,01,81,CD
120 DATA 01,FE,3F,16,00,DD,80,61,63,9D,CD,73,9A,CD,12,0C,41,5B,00,01,40,0D,90,ED
130 DATA DD,0E,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,DD,4E,00,DD,23,DD,4E,00,DD,23,DD,7E,00,32
140 DATA C3,9A,DD,23,DD,7E,00,32,AD,9A,DD,23,DD,78,00,32,9A,9B,32,C6,9A,DD,23,DD
150 DATA 78,00,32,EC,9A,DD,23,DD,7E,00,32,ED,9A,DD,23,45,9D,ED,43,40,9D,ES,21
160 DATA 00,00,30,01,00,06,09,0B,1A,C5,1B,CB,1C,1D,1E,0F,0E,07,47,0C,1B,C5,1D
170 DATA 10,F9,22,45,9D,43,17,32,44,9D,07,87,CD,12,9C,CD,10,F9,ED,5B,45
180 DATA 9D,7A,3B,28,0D,53,47,9D,CD,10,9C,21,FE,FE,22,47,9D,20,2A,42,9D,ED,5B,40
190 DATA 00,06,00,05,19,25,0D,7E,FE,22,4E,AB,11,77,2B,1B,7A,83,CD,0A,21,01,06
200 DATA 00,0A,0A,4E,4E,06,00,09,C1,03,1B,7A,83,CD,0A,11,00,00,07,ED,52,C2,87
210 DATA C3,8B,99,0E,0B,0E,01,1F,0C,0A,49,68,73,65,72,74,20,28,53,69,64,69,20
220 DATA 42,20,74,68,65,6E,1F,0E,0C,50,72,65,73,75,20,61,6E,79,05,65,79,CD
230 DATA C7,3E,01,0C,0E,0E,0E,0E,0E,0E,0E,0E,0E,0E,0E,0E,0E,0E,0E,0E,0E,0E
240 DATA 7E,FE,FF,28,06,CD,5A,8B,23,1F,5E,CD,0E,06,0E,06,0A,CD,32,0C,35,01,06
250 DATA 0A,48,CD,32,0C,35,0E,0C,00,00,0E,0C,00,0E,0C,00,0E,0C,00,0E,0C,00,0E,0C,00
260 DATA 1A,0C,18,03,06,10,0E,00,AF,43,23,45,F9,E5,CD,32,0C,0E,F1,3C,FE,10,9D,71
270 DATA CD,9C,CD,09,CD,19,0C,03,21,4B,9D,35,20,1E,21,00,CD,11,01,81,CD
280 DATA 23,7C,FE,20,0F,1E,FE,3E,07,0E,3B,0C,EC,9B,3E,05,0E,0A,CD,EC,9D,3E,0A
290 DATA 0E,0F,CD,0E,9B,01,02,04,0E,9B,3E,05,0E,0C,00,0E,0C,00,0E,0C,00,0E,0C,00
300 DATA 9B,01,C4,09,CD,E6,9B,1D,28,05,21,E1,11,00,00,01,05,00,ED,30,C7,01,89
310 DATA TF,49,0E,7B,81,0D,FB,CD,06,FA,ED,79,0E,0E,ED,7B,5F,0C,ED,7E,5E,FD
320 DATA 79,0E,FA,ED,49,06,7E,4E,FA,ED,79,ED,49,C9,FE,0E,0A,7B,10,FD,FC,C9,3A
330 DATA 4D,0E,C6,C1,4F,3A,4D,9D,47,CD,3E,3C,0D,6A,9B,3A,4E,9D,3C,32,4E,FE,09
340 DATA C0,ES,AF,32,4E,9D,3A,4D,9D,3C,32,4E,9D,3F,CD,19,CD,1C,05,ES,79,32,3D
350 DATA CD,9C,CD,09,CD,19,0C,03,21,4B,9D,35,20,1E,21,00,CD,11,01,81,CD
360 DATA CD,9C,CD,09,CD,0A,9D,E1,D1,3A,50,5D,FE,40,20,0B,3A,51,9D,FE,0E,20,07,3A
370 DATA 52,9D,07,C0,37,C9,47,C9,01,7B,FB,3E,08,CD,25,9A,CD,25,9D,CD,25,9D
380 DATA AF,CD,25,9D,10,81,0E,7E,FB,3E,08,CD,25,9A,CD,25,9D,CD,25,9D,CD,25,9D
390 DATA CD,25,9D,00,00,00,2A,5D,0F,00,28,01,C9,C5,07,0E,0A,ED,79,0E,0E,02
400 DATA 11,00,00,1B,7A,83,20,FB,10,FE,C1,C9,01,7B,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,25,9D,02
420 DATA 1D,20,FB,C9,00,7E,ED,79,0D,23,DD,7E,FD,2D,0C,0E,20,0D,01,C9,0C,ED,78,77
430 DATA 00,23,1B,ED,78,7E,FE,0E,9E,20,C0,7A,83,C2,07,9C,0C,ED,78,77,ED,7E,7E,FD
440 DATA 9C,2E,9D,78,7E,69,9D,21,50,ED,ED,18,99,CD,3B,FE,0C,ED,78,00,71,23,30,05
450 DATA 3D,20,FD,ED,78,7E,10,20,ES,C9,FE,5F,ED,78,87,30,FB,87,30,03,C8,9A,9E,01
460 DATA 0C,ED,79,0D,3E,05,0D,00,2D,FC,F1,C9,03,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
470 DATA 0E,03,00,00,00,17,10,20,00,00,00,00,00,4C,00,00,00,C1,C2,9A,7F,20,4F,20,9D
480 DATA CD,21,39,37,20,41,50,20,40,45,42,59,20,41,53,53,48,45,49,41,54,45,53
490 DATA 00,08,70,17,EA,25,CE,62,84,DS,49,20,4E,00,40,70,88,45,4A,00,00,6F,7C
500 DATA C9,1F,8B,CA,7E
    
```

CPC

● Pour avoir des vies infinies, rendez un éditeur de secteur et recherchez les octets: 6700 000C 0179 0001, une fois trouvés remplacez les par 000C 0179 0000. Recherchez aussi les octets: 6700 FBA 0179 0001, une fois trouvés remplacez-les par 6700 FBA 0179 0000. (The Eradikator)

GRID RUNNER

GROWTH

```

● Vies infinies Prendre un
éditeur de secteurs recherchez
33FC 000A00014E1857900001 4E66
remplacer par
33FC00 0A00014E18660000001 4E66
puis rechercher 5370000 14E66C079 et
remplacer par 6094000014E666C79.
(Gillus)
    
```

SPECTRUM

GOLD RUNNER

● Pour voler sans encombre et à travers tous les obstacles, commencez un jeu à une personne et rentrez dans le premier immeuble. Alors, appuie continuellement sur la touche F5 jusqu'à ce que la situation soit affichée à l'écran.

AMIGA

● Tapez "Easymode" au tableau des scores. Au début du jeu, appuyez sur la touche de fonction "F9" pour passer le niveau précédent.Celle-ci permettra de désactiver la collision de la bombe. Si vous êtes embarrassé par les pénultièmes vagues, appuyez sur la touche "F8" pour arrêter le bidouille.

ST

● Dès le début du jeu, appuyez sur la touche I et vous irez au tableau des scores, mais si vous appuyez sur la touche U vous changerez de niveau. Durant le jeu, appuyez sur la touche F4 et 3 aliens seulement apparaîtront à l'écran. En appuyant sur la touche F10 il y aura dérangés effets.

PC

● Dès que l'on arrive, courir au point en tuant les premiers ennemis. Ne pas passer le point, il est miné, tuer le canon sur niveau, puis se coller à la porte, les canons ne peuvent pas nous atteindre. Une fois dans le souterrain, se placer juste devant les chies d'acier. Durant les grands murs se placer sous le premier canon on ne peut pas être touché. Puis tirer l'ocul moultafis. Et voilà, fin premier niveau. (Williams MOUTAFIS).

```

● REM VIES INFINIES POUR GRYZOR
1 REM COMMODEUR KT par Sylvain MAISONNEUVE
2 REM POUR JOYSTICK HERO
3 POKE 53280,0:POKE 53261,0:POKE 5461,1
4 PRINT CHR$(147)
5 FOR I=544 TO 602:READ A:POKE I,ANEXT:SYSV 544
6 DATA 32,86,245,169,40,141,232,3,169,2,141
7 DATA 46,141,221,3,169,2,141,122,3,7,60,91
8 DATA 23,76,167,2,169,32,141,120,3,169
9 DATA 173,13,220,169,80,141,161,169,2,141
10 DATA 117,1,96,169,171,141,161
11 DTRX 52,141,3,116,7E,136,15
    
```

C64

```

● Pour avoir
vies infinies:
POKE 33015,99
● Nombre de
vies (1-25) :
POKE 33015,NB
    
```

SPECTRUM

GHOSTS'N'GOBLINS

CPC

```

● Pour avoir les
vies infinies:
POKE 36057,0
POKE 36059,0
POKE 36059,0
POKE 36060,0
    
```

SPECTRUM

GHOST HUNTER

● Pour avoir de l'énergie infinie: POKE 55510,0

C64

● Energie infinie: POKE 8A3C1,0

CPC

```

1' Energie infinie pour GHOST HUNTER
2' Version Cassette de Patrice Maubert
30 CLE:MEMORY #49FF
30 MEMORY #0000:MEMORY #E000:READ A:POKE N,VAL("S"+#A):NEXT
30 LOAD:"GHOST'HUNTERS"
40 POKE #A4E0,0:POKE #A4E1,FE
50 CALL #46A0
60 DATA AF,32,C1,82,C3,73,61
    
```

CPC

GRYZOR

CPC

```

● Pour avoir les
vies infinies:
POKE #A1526,&A7
● REM Invincibilité sur GRYZOR version Disk
20 REM C7 Joystick Hebdoo par Patrice Maubert
30 MEMORY #0000:MEMORY #E000:READ A:POKE N,VAL("S"+#A)
50 SUM:SUM:A:POKE N,A:INUIT
60 IF SUM<3871 THEN PRINT"ERRROR DANS LES DATA":END
70 BRUNTIMEZ:VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE"
80 CALL #B960E:LOAD OUT #7A7E,1:CALL #4912
90 DATA F3,3E,03,21,00,CD,22,AF,32,DD,00,03,19,04
100 DATA DD,21,66,AA,4F,DD,7E,00,89,28,0A,DD,23,DD,23,DD
110 DATA CD,2D,DD,19,2F,0D,5F,A9,DD,5B,0E,4E,23,FE,3D
120 DATA 93,58,00,07,7B,00,3D,4E,C6,6A,09,05,05,FE,85
130 DATA DS,CD,6A,0A,01,E1,F1,C1,5F,7E,32,47,CD,23,CD,23
140 DATA 7C,87,67,1E,14,18,06,7B,9D,44,00,3A,37,5A,DD
150 DATA A0,9A,09,02,59,05,70,06,2E,52,50,5A,11,7A,32,ED
160 DATA 32,57,AA,22,AB,5A,79,32,50,5A,32,5A,11,51,AA
170 DATA CD,C7,9A,3A,5E,AA,07,00,0A,11,4B,AA,CD,B1,9A,1
180 DATA 51,AA,CD,C7,9A,3A,5E,AA,21,00,00,00,CF,AB,09,CD
190 DATA CD,9A,11,4B,00,01,50,AA,00,00,00,00,00,00,00,00
2000 DATA C7,1A,18,0E,01,F0,AA,00,00,00,00,1A,03,01,F1,9A
2100 DATA ED,43,89,9A,14,47,13,C5,C1,3D,20,CA,0A,C1,07,FD
2200 DATA 01,7E,FB,11,10,20,03,FE,1A,9C,ED,78,77,00,2D,ED
2300 DATA 1B,7E,21,FA,AD,20,ED,21,3E,0D,21,3E,0D,21,3E,0D,FA
2400 DATA 0C,ED,77,0D,23,3E,3D,20,ED,78,3A,2E,0A,9E
2500 DATA 3A,5F,AA,06,04,0C,37,0C,ED,7E,2F,1A,CA,09,7E
2600 DATA FB,FE,5D,ED,78,7E,30,FB,87,30,02,F1,C9,F1,0C,ED,78
2700 DATA 80,3E,05,3D,0E,20,FC,03,05,00,00,00,00,00,00,00
2800 DATA 0E,1F,03,FB,11,10,20,03,FE,1A,9C,ED,78,77,00,2D,ED
2900 DATA 4A,00,09,4C,00,03,00,01,03,01,2A,FE,40,80,00,03
3000 DATA 0E,01,03,00,01,03,01,01,02,03,02,10,03,06,00,03
3100 DATA 04,09,01,20,05,0E,03,09,00,00,00,00,00,00,00,00
    
```

PC

GLIDER RIDER

● Pour désactiver les tourelles remplacer les octets 3A DE 4C B7 08 par 3A DE 4C B7 09. Pour avoir du temps infini remplacer les octets 3A 2A 13 3D 32 par 3A 2A 15 00 32. Pour avoir des bombes infinies remplacer les octets 08 3D 32 A4 13 par 08 00 32 A4 13. Pour avoir de l'énergie infinie remplacer les octets 78 3D 32 D1 13 par 78 00 32 D1 13. (Patrice MAUBERT)

1 *Temps, bombes et énergie infinis sur GLIDER RIDER version Cassettes
2 *par Patrice MAUBERT
30 MCODE 1:FOR N=48980 TO 48EA80 STEP 10:VAL=VAL("4"*)+1:SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT N
20 IF 80M0=0 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
30 INPUT"TOURELLES DESACTIVERES (O/N) " :\$A:IF UPERS(A\$)="N" THEN POKE 4BE99,4C8
40 INPUT"TEMPS INFINI (O/N) " :\$A:IF UPERS(A\$)="N" THEN POKE 4BE99,43D
50 INPUT"BOMBES INFINITES (O/N) " :\$A:IF UPERS(A\$)="N" THEN POKE 4BE93,43D
60 INPUT"ENERGIE INFINIE (O/N) " :\$A:IF UPERS(A\$)="N" THEN POKE 4BEA8,43D
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..." :CALL 4BB06:CALL 4BB80
80 DATA 21,00,40,11,28,2B,3E,AA,CD,A1,BC,3E,96,32,24,40,40,3E,8E,32,25,40,C3,00,40
90 DATA 3E,C9,32,97,44,3E,00,32,2B,11,3E,00,32,DF,12,3E,00,32,09,13,C9,00,04,02

1 REM Désactive les Lasers et donne de l'énergie,
2 REM du temps et des bombes infinis
3 REM sur GLIDER RIDER version Cassettes et Disquette
10 OPENOUT"1:MEMORY 1203:LOAD"GLIDER.BIN"
20 POKE 412D,4E:POKE 4134,4B7:POKE 4334D,418
30 POKE 4454,6C9:POKE 411B,6C9:CALL 4400

GOTHIK

SPECTRUM

● Pour avoir les vies infinies: POKE 4934,58 POKE 42110,58

● Energie infinie: POKE 402DE,0 POKE 406A7,83A POKE 4065F,AA7
Fiches infinies: POKE 40632,AA7
Boules de feu infinies: POKE 40664,AA7

● Pour le jeu soit rapide: POKE 40BAE,8C0
● Suppression des ennemis: POKE 40D17,8C9

CPC

1 *Donne une puissance supérieure aux bombes
2 *Par GOYTHIK version disquette de Patrick FUNARO
10 DATA 123,214,223,132,118,39,187,187,223,162
20 DATA 60,192,7,65,84,33,207,0,17,235
30 DATA 30,1,10,0,237,176,195,193,70,58
40 DATA 228,0,231,31,19,28,33,0,11,72
50 DATA 223,217,0,33,222,0,34,17,1
60 MODE 1: C=0: FOR A=207 TO 255
70 READ B: POKE A,B: C=C+B: NEXT A
80 IF C=0085 THEN PRINT "ERREUR DATA!!": END
90 INPUT "Insérez la cassette et tapez <RETURN>":OKS
100 CALL 4BC

1 REM Vies infinies pour GOYTHIK version Cassettes de Patrick FUNARO
10 B=0:MEMORY 43000:FOR I=4BE00 TO 5BF55:READ A:POKE I,A
20 B=B+A:NEXT I:IF B=10072 THEN LOAD"GOYTHIK":CALL 4BF20
30 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
40 DATA 197,229,245,6,246,237,120,254,0,40,6,241,225,193,195
50 DATA 0,0,240,42,15,191,34,57,0,33,52,191,34,146,1,24,235
60 DATA 205,76,63,42,57,0,34,15,191,243,33,0,191,34,57,0,251
70 DATA 195,0,62,33,108,123,54,193,35,54,66,35,54,191,135,66
80 DATA 97,254,5,40,27,254,7,40,23,254,9,40,19,254,13,40,15
90 DATA 254,24,40,11,254,25,40,7,1291,33,16,127,195,112,123,62

GRAND PRIX SIMULATOR

● Pendant la présentation, tape le mot "TRACK" suivi de la lettre correspondant au circuit de départ (A-N). Tout en appuyant sur cette lettre, presse sur 1 ou 2 pour démarrer le jeu.

CPC

● Pour avoir les vies infinies: POKE 40C6D,83E POKE 40C70,818 (Joël VIALETTE)

● Une superbe surprise musicale: POKE 3418,171 POKE 16455,171 POKE 4221,80 Nb est un nombre entre 250 et 255

C64

GRAVITY FORCE

Niveau:
Tapez "WARP" suivi du tableau désiré. Voici quelques codes de niveau pour ce jeu:
AGNUS, PARSEC, CRYSTAL, REACTOR, VISION, ORBIT, PALACE, ALIEN et FALCON.
(Sylvain DEMANNÉ)

GOONIES

● Pour avoir les vies infinies: POKE 52078,0 POKE 33409,0

● Dès que la présentation arrive, appuyez simultanément sur les touches situées en haut et à droite du clavier (+ - CLR, INS/DEL). Insistez. Vous changerez de tableau à chaque opération de ces touches. (J.F. ROUX)

SPECTRUM

C64

GOODY

● En se baissant dans le premier égout et en appuyant sur RETURN, on devient invincible et on passe à travers les murs. Seul le gorille peut vous tuer. Pour ouvrir la chambre forte il faut avoir ramassé les 13 petites "vies blanches" (appelez ça comme vous voulez) qui donne les 13 chiffres du code de la chambre forte. Targem sert à acheter des objets dans le magasin (détonateur, clé, tournevis, pince, châteaumeau...). (ANTONELLI Michaël).

GUNSHIP

PC

Avec votre éditeur de secteur, j'ai nommé DISOLOGY, placez vous sur la piste 29, secteur 41. Sur toute la ligne 80: nom du pilote. .

A l'adresse 94: le grade, jusqu'à 7 pour colonel. Adresses 95 et 96: score

Adresse 97: nombre de SR (blâmes)

A l'adresse 98 à 103: les médailles, soit un octet par décoration, dans l'ordre NDS,SEAC,CAC,MFC,WCA,AM,PH,ACM,BVS,SDS,DCM,OH

A l'adresse: B1: CHEAT (avec blâme), O: rien

A l'adresse AE: 1 pour KIA (capturé par l'ennemi), 2 pour KIA (tué en mission)

CPC

Listing:

10 * Modification de la fiche du pilote pour GUNSHIP
20 * *ASTRAD CMC DISK par Fabre Numa pour JOYSTICK HERBOD
30 INPUT "Nom de la sauvegarde:" :\$A:\$A="4" :P.L1"
40 OPENOUT"Joy":MEMORY 4132E:LOAD \$A,4132F:CLOSEOUT
50 POKE 4134,71: grade
60 POKE 4134,0:POKE 41345,01: SCORE VUE MULTIFACE.
70 POKE 41346,0: SR (blâmes)
80 FOR I=1347 TO 41352:READ A:POKE I,A:SENDP
90 * La ligne DMA qui suit indique le rétro de médailles
95 * dans l'ordre indiqué par haut.
100 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
110 POKE 41350,01: adresse
120 POKE 41350,01: CHEAT (autre blâme)
130 SAVE \$A,B,4132F,450

Pour les possesseurs de MULTIFACE.

POKE 41343,grade

POKE 41344,0: la valeur entrée est multipliée par 10

POKE 41345,0: la valeur entrée est multipliée par 2560

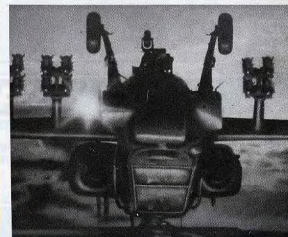
Ces deux valeurs ajoutent et forment le score.

POKE 41346,0: SR (blâmes)

POKE 41347 à POKE 41352: médailles.

POKE 41350,01: voir adresse A:PORE pour éditeur plus tard.

POKE 41360,0: CHEAT (autre blâme) qui sincretise lorsqu'on utilise l'option (trompeur) (Fabre NUMA)



C64

GUERRILLA WAR

● Pour avoir les vies infinies: POKE 40872,0 Plus d'ennemis: POKE 40810,0

SPECTRUM

CPC

● Pour avoir Levy infinies, il faut rechercher les octets 21 3C 0F 1A 3D et les remplacer par 21 C3 0F 1A 00. Et pour ces octet une mule ty française de, houx kis avent pokay lat sans faut: POKE 43A5A,0 (Patrice MAUBERT)

10 REM Vies infinies pour Guerrilla War
20 PRINT CHR\$(147)
30 FOR I=2816 TO 2891
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT I
60 IF B<=875 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT "INSEREZ L'ORIGINAL"
80 INPUT "ET APPUYEZ SUR ENTER":AS
90 SYS 2816
100 DATA 162,81,189,17,11,157,128,1,202,16
110 DATA 247,162,255,154,76,128,1,32,86,245
120 DATA 169,144,141,240,3,169,1,141,245,3
130 DATA 76,167,2,169,32,141,84,3,169,162
140 DATA 141,85,3,169,1,141,86,3,76,0
150 DATA 8,169,176,141,89,1,169,1,141,90
160 DATA 1,173,18,208,96,169,0,141,55,177
170 DATA 141,72,177,76,0,70

SPECTRUM

10 REM GUERRILLA WAR
20 REM VERSION SPECTRUM
30 REM PAR Johann FERMANNE
40 PRINT"INSEREZ LA CASSETTE ET APPUYER SUR UNE TOUCHE":FAUSE 0
50 CLRAS:2450:LOAD"GOO":POKE 4542,32:POKE 4545,19:FOR N=45708 TO 45715:READ A:POKE N,A:NEXT N
70 LOAD"SCREENS":RANDOMIZE USR 45042
80 DATA 62,201,50,71,164,195,0,128

GREAT ESCAPE

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

(Stéphane LEPREROST)

SPECTRUM

● Pour avoir le moral infini: POKÉ 41182.0
 ● Pour avoir le jeu sans ennemi: POKÉ 50209.201
 pour traverser les portes sans clés: POKÉ 45619.0 (Emanuel NUNES).

GIGANOID

● Pour avoir quelques vies supplémentaires, appuyez sur la touche 'CAPS LOCK' (pendant la page du choix du joueur) vous aurez alors un message. Il ne vous reste plus qu'à recommencer une partie.

● Pour vaincre la Tère tête facilement mettez votre raquette à l'extrême gauche de l'écran.
 Comme ceci la balle ira entre le haut de l'écran et la tête.Cette manoeuvre répétée aura pour effet de faire exploser la tête.

ST

AMIGA

GAUNTLET II

● Quand tu ouvres un coffre appuie sur la touche 'INSERT' et alors un truc apparaîtra, ramasse le, et il te donnera 50000 points de vie.

ST

AMIGA

10 REM Vie's infinies pour GAUNTLET II
 20 B=0:AD=0:62144:FOR I=62144 TO 262271 STEP 2
 30 READ A:FORW I:A:B=B+NEXT I
 40 RESTORE 160:FOR I=304 TO 335 STEP 2
 50 READ A:A=VAL("6H"+A):FORW I:A:B=B+A:NEXT I
 60 IF B=798822 THEN PRINT "VERSEUR DANS LES DATAS"END
 70 INUT "INSERER VOTRE ORIGINAL"ORS
 80 CALL ADO
 90 DATA 6100,0036,337C,0002,001C,42A5,0027C,237C,0000
 100 DATA 0402,0024,237C,0003,0000,0025,4E4D,FE39,33FC
 110 DATA 0000,0000,0000,31FC,0130,0063,013E,4E59,0003
 120 DATA 000C,2C79,0000,0004,93C9,4E4E,FE4A,FE5A,009C
 130 DATA 2480,43FA,0086,FE4B,FE9E,43FA,002E,4280,4281
 140 DATA 41FA,0014,4E4B,FE44,43FA,001E,45FA,002E,4280,4281
 150 DATA 000E,4E75,747D,6163,0064,6093,5E2E,6465,7669,6365
 160 DATA 23FC,4E6B,013E,0000,20C9,4E6B,0000,23FC,4E6B,013E
 170 DATA 0000,53C0,4E69,0006,6B54,4E75,0079,0001,000F,0E01
 180 DATA 317C,07D0,0000,4E69,0000,53B6

AMIGA

1 REM Energie infinie ou extra bonus
 2 REM sur GAUNTLET II version Cassette
 10 B=0:FOR I=1360 TO 1424:READ A
 20 POKÉ I:A:B=B+NEXT I
 30 PRINT " - ENERGIE INFINIE"
 40 PRINT " - EXTRA BONUS"
 50 IF B=5732 THEN 68 ELSE GO TO 80
 60 MODE I:PRINT"INSERER GAUNTLET II"
 70 CALL 48B0:FOR I=1360 TO 1424:READ A
 80 MODE I:PRINT"VERSEUR DANS LES DATAS"END
 90 DATA 205,24,181,245,33,112,1,17
 100 DATA 135,146,62,22,205,161,188
 110 DATA 33,183,117,64,00,62,171
 120 DATA 174,119,39,37,112,1,179,32
 130 DATA 246,241,254,49,40,5,33,130
 140 DATA 5,24,03,33,17,05,36,61,3
 150 DATA 195,183,1,35,139,45,54,24,24
 160 DATA 09,33,56,35,56,201,125,160,0

CPC

CPC

C64

1 REM Energie infinie sur GAUNTLET II
 10 SYS 65371:POKE 53280,0:POKE 53281,0:POKE 646,1
 20 FOR I=8448 TO 8512:POKE I,255:NEXT I
 30 POKÉ 55248,180:POKE 53249,180:POKE 53276,1
 40 FOR I=928 TO 931:READ A:FORW I,A:B=NEXT:SYS 528
 50 DATA 37,49,252,37,113,250,174,32,146,213,13,174
 60 DATA 63,146,214,13,81,21,13,174,37,146,53,48,174
 70 DATA 136,146,54,48,174,7,146,55,48,81,8,47,243,43
 80 DATA 213,174,160,146,92,213,174,6,146,26,213,174
 90 DATA 137,146,253,12,243,6,213,174,101,146,236,159,101

10 REM Vie's infinies pour GAUNTLET II version Diagette
 20 DATA 0D,34,BE,21,80,40,1E,00,240,1E,1,11,00,17,0F,AF,BE,3A,2C9
 30 DATA 4A,8B,32,18,41,C9,21,AS,37C,8C,CD,DA,80,22,AA,8E,79,51A
 40 DATA 32,48,8E,09,C9,84,00,00,3AE
 50 N=8:A=4E828:1=0
 60 WHILE 1<=0:FORW I:0:HEMID:GOTO 120
 70 OS=FORW X=1 TO 8:READ Y:Y
 80 V=VAL("6"+Y):POKE A,Y:CS=CS+V:A=A+1:NEXT Y
 90 V=VAL("6"+Z):POKE A,Z:CS=CS+V:A=A+1:NEXT Z
 100 IF CS=255 THEN PRINT"VERSEUR DES LES DATAS"END
 110 I=1->10:RETURN
 120 PRINT"METTEZ GAUNTLET II DANS LE DRIVE PUIS PRESSEZ UNE TOUCHE"
 130 CALL 48B0:CALL 4E80:POKE 4E8A,45:CALL 4E80:1:CFM

C64

CPC

CPC

GOLD RUSH

Solution complète de Frédéric BOTTON
 Le but du jeu est de traverser les Etats-Unis depuis New-York jusqu'en Californie dans l'espoir de retrouver ton frère ainsi que la fortune !!
 Il y a trois moyens de parvenir à destination :
 -par diligence
 -par bateau via Panama
 -par bateau via le Cap Horn

NEW YORK
 Entrer dans la maison et ouvrir l'albun de photos. Retirer la photo de famille. Ressortir et vendre la maison immédiatement... Son prix va diminuer au fur et à mesure que la fièvre de l'or atteint New York. Entrer dans le "Gazbo" prendre les fleurs et la pièce d'or qui est tombée entre les lames du plancher.
 Aller à la poste et dire "get mail" à l'employé. Il n'y en a pas !
 Revenir plus tard et il y aura une lettre de ton frère. Lire le cachet "Sutters Fort" et regarder le timbre "Gold flake" et enfin lire la lettre. Les lettres en majuscules forment "Great find the american river" (Grande découverte dans le rivière Amérique).

Aller au siège du journal, trouver le patron et signer. Aller dans le bureau et lire les feuilletons concernant ton frère.
 Aller au cimetière et déposer les fleurs sur la tombe de tes parents.
 Aller à la banque et dire au receveur "Get quail" (le président, tu l'apprends de l'albun photo). Annuler tous les comptes...
 Retourner à la maison et récupérer les produits de la vente.
 Aller au magasin et lire l'affiche. Si tu veux voyager en bateau, il faut aller à la rue avec la coque de la tienne et acheter un ticket. Le prix augmente avec la météo vers l'or ! Il ne faut pas traîner...
 Si tu passes par Panama, sois sûr d'avoir acheté une moustiquaire, des fruits et des légumes à la quincaillerie. Si tu passes par le Cap Horn ou avec la diligence, assure-toi d'avoir acheté des fruits et de la nourriture !

Si tu as choisi la diligence, achète un ticket au bureau des diligences et monte-le à l'homme de la livry stable. Entre dans la cabine... Par bateau, monte simplement à bord et attends que le bateau parte...

LA DILIGENCE
 Paye le capitaine au camp. Achète un bouc sauvage au corral. Examine les plaines, et, quand l'herbe commence à pousser, donne l'ordre de partir... En attendant le printemps, parle à l'homme qui le t'il te donnera une bible. Sur le front de la colline, libère le bouc. Après avoir arrosée deux fois, nettoie les chaînes au feu. Cherche dans le désert l'endroit l'ancien feu du tonneau de l'atelage abandonné, et manger la viande à l'intérieur.

LE CAP
 Parte à l'homme qui lit la bible. Quand la nourriture est épuisée, prends la corde dans la couchette. Les petits morceaux de métal de la salle du moulin, le bâton du stocker, le porc du Galexy et l'attache parisiennne du bureau du capitaine. Aller au bout du bateau et pêcher...c'est que tu toucheras la terre, va au dépôt des diligences.

PANAMA
 Dis l'yes! quand le guide te demande si tu veux payer les indigènes ou pas ! Dans la clairière, parle à l'homme avec la bible. Prends un bâton pour éviter de te faire ronger par les fourmis... Au prochain écran, tu auras le choix entre trois chemins. Par le premier, tu te feras encaiser par un serpent, par le deuxième tu te feras mettre en lambeaux par une plante. Le troisième est bien caché. Dès que tu es monté, monte et avance. Tu devras le trouver sans trop de problèmes. Pour passer les sables mouvants, suis un chemin en ligne droite sur environ la moitié ou les deux-tiers de l'écran, va légèrement vers le haut et ensuite vers la droite. Va ensuite au dépôt des diligences le plus rapidement possible.

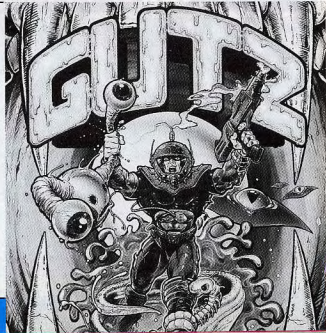
LE FORT DE SUTTER
 Va chez le forgeron et prends le fer à marquer. Achète une caserole à la boutique avec la pièce d'or du "GAZZBO". Va au cimetière et trouve la tombe de "par" mentionnée dans la lettre de ton frère. C'est la grosse au milieu dans le fond (c'est comme nous manger cf. équipe de jockey heheh). Va à l'employé "GET MESSAGES". Il n'en a pas pour toi mais il te demande d'en acheter un chambre 11. Prends-le et va le donner. Quand l'homme part, entre dans sa chambre et tourne la roue du canon sur la cheminée. Entre dans la cheminée et tu te retrouves dans la chambre 12 !!

LA RIVIERE ET L'HOTEL GREEN PASTURES
 Quite le fort et va vers l'est. Continue à marcher dans la rivière et filtre l'eau avec la casserole régulièrement !! Tu devrais trouver de l'or assez souvent ! Les endroits où il y en a semblent abstrus. Lorsque tu auras voyagé sur environ 18 milles vers l'est (18 écrans.), tu arriveras à un moulin. Va à droite et tu arriveras dans un petit village. Va à l'hôtel green pastures. Dès à l'employé "GET MESSAGES". Il n'en a pas pour toi mais il te demande d'en acheter un chambre 11. Prends-le et va le donner. Quand l'homme part, entre dans sa chambre et tourne la roue du canon sur la cheminée. Entre dans la cheminée et tu te retrouves dans la chambre 12 !!
 Lis la note, prends l'annuaire et la code.ouvre la fenêtre et attends que l'oiseau vole jusque dans la cage. Examine l'oiseau, examine sa capsule et mets-y la photo de famille. Quand il revient, lis la lettre. Un aim plaut émité va te guider ! Attends que le pensionnaire de l'hôtel parte et sors par la chambre 11.
 Suite la semaine prochaine.

GUTZ

C64

1 REM Energie infinie, consultation illimitée
 2 REM de la carte et traverser les murs pour
 3 REM GUTZ version CASSETTE
 10 DATA 37,170,249,174,37,167,113,165,6,146
 20 DATA 136,8,147,131,8,145,132,8
 30 DATA 101,239,179,55,16,206,15,213,45,174,170,146
 40 DATA 27,154,174,49,78,217
 50 DATA 24,174,5,146
 60 DATA 161,260,174,37,146,101,42,174,230,146
 70 DATA 102,42,145,41,167,182,40,174,170,146
 80 DATA 104,42,174,233,146,105,42,178,138,225
 90 DATA 101,75,91,72
 100 FOR A=344 TO 417:READ B:POKE A,B;5: C=0:CH=0
 110 IF C=0:READ I:PRINT"Entre dans les datos"END
 120 POKÉ 36E,44:POKE 393,44:POKE 39E,44:POKE 403,44
 130 POKÉ 40E,44:INUT "Insérer la cassette..."
 140 POKÉ 81E,80:POKE 817,1:POKE 205E,0:LOAD



GEMINI WINGS

```

10 REM Vies infinies sur GEMINI WING version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdou par Patrice Maubert
30 MEMORY 48FF:POKE 1:POKE 4866,1
40 PER 104500 TO 4833:READ A3:VAL("M**AS)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE 4A8A4,6:POKE 4B7B,8FF
60 IF SUM<12253 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":POKE 6
80 CALL 4806:POKE 218K 0,0:LINE 3,4:CALL 48500
90 DATA 0E,07,CD,8F,89,21,0E,0C,54,5D,01,00,40,ED,B0,CD
100 DATA 03,89,3E,46,32,8A,C6,32,DA,C6,21,00,40,16,93,CD
110 DATA 79,AS,21,00,50,11,00,18,01,00,08,ED,0E,16,04
120 DATA D5,CD,79,AS,21,01,00,18,00,14,7A,FE,09,50,21,AF
130 DATA 32,38,44,21,5E,AS,11,40,00,01,1B,00,01,00,21,AF
140 DATA C0,11,01,C0,01,FF,3F,3E,00,ED,B0,C3,45,58,21,00
150 DATA C2,11,00,AS,01,00,2D,ED,00,21,00,C0,11,01,00,01
160 DATA FF,2F,26,00,ED,B0,C3,00,00,1E,00,00,C1,85,CD,6E
170 DATA C6,E1,C3,00,00,20,20,00,00,00,00,00,00,00,00,00
    
```

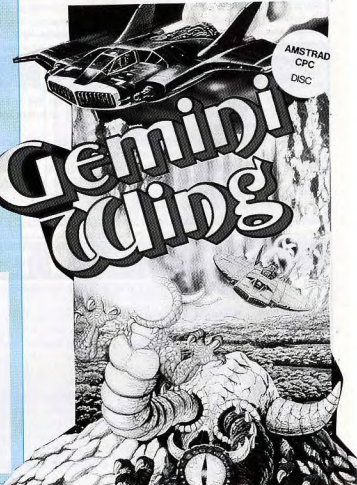
C64

```

10 REM GEMINI WINGS COMMODORE
20 REM VIES INFINIES DE LUCAS
30 FOR I=283 TO 315:READ A:POKE I,A:NEXT
50 DATA 32,85,245,169,1,141,42,4,96,72
40 POKE 157,128:END 283
50 DATA 32,85,245,169,1,141,42,4,96,72
60 DATA 77,80,32,169,173,141,122,17,162
70 DATA 4,189,35,1157,203,81,202,138
80 DATA 208,246,76,40,8
    
```

```

10 REM Vies infinies pour GEMINI WING version K7
20 REM (C) JOYSTICK par Patrice MAUBERT
30 MEMORY 99A0:MOCKE 1:POKE 48D7,500:POKE 48D18,6BE
40 FOR 104500 TO 4833:READ A3:VAL("M**AS)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<4169 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE K7 ORIGINAL...":
80 CALL 4806:CLEAR:LOAD"1":POKE 48D16,4C3:CALL 49A98
90 DATA 21,89,8E,22,4E,A6,C3,08
100 DATA A6,DD,21,88,A8,11,AS,00
110 DATA CD,47,A6,21,9C,EE,22,61
120 DATA AS,C3,82,AS,A9,37,38,44
130 DATA C3,15,58,00,00,00,00,00
140 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
150 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
    
```



CPC

● Pour avoir des vies infinies faites POKE #443B,0. (Patrice MAUBERT)

● Voici les codes différents levels: THIESTAR EYESTART WHATWALL GOODNITE SKULLDUG BIGMOUTH CREEPSH (Patrice MAUBERT)

GOLD RUNNER II

ST

Tapez ce listing en GFA Basic puis sauvegardez le. Insérez une disquette vierge puis faites RUN. Ce programme genere un fichier GOLDLI+.prg sur votre disquette. Pour jouer: 1) Faire RESET 2) Insérez la disquette contenant GOLDLI+.TOS 3) Double-cliquez sur GOLDLI+.TOS 4) Quand le lecteur de disquettes s'ouvrira, insérez la disquette GOLDRUNNER puis tapez une touche, le jeu demarrera normalement.

Vies infinies pour GOLDRUNNER II + de Jésus

```

Do
Read A$
Exit If A$="****"
C$=Mk13(Val("6H**AS1))
B$=B$+C$
Loop
B$=B$+Mk13(0)+Mk13(6H42)+Mk13(6H1200)
Open "C:",#1:"\goldli+.prg"
Print #1:B$
Close #1
End
Data 601a,0000,00e4,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,ffff
Data eF3c,0007,4e41,42a7,3f3c,0020,4e41,411a,ffE0,21c8,0432,49F9,0007,0000
Data 7001,3200,42a7,2f00,42a7,2f00,3f3c,0008,4e4e,297c,476d,0aF6,008a,397c
Data 4e45,000e,4e4a,***
    
```

3615 JOYSTICK

5000 VIES INFINIES

A CONSUL 24H SUR 24

GHOULS'N'GHOSTS

TOUS

Si vous devez perdre votre armure, cherchez un coffre magique. Ouvrez-le et un magicien apparaîtra et vous changera en canard. Maintenez éteint tous les ghouls, et lorsque vous retrouverez forme humaine, vous disposerez de votre armure. Utilisez la magie avec modération. Le clone d'Arthur est le plus adapté à combattre les ennemis descendant plusieurs coups, mais la meilleure magie reste le rayon électrique à trois voies lorsqu'il est utilisé avec la lance.

PREMIER TABLEAU
Prenez garde aux faucheuses arrivant d'en-dessous et spécialement sous votre ligne de feu. Tout en progressant à travers le tableau, essayez d'éviter de rester en haut des collines, car vous y seriez plus vulnérable en cas d'attaque. Le second coffre contient une armure magique. Grimpez en haut des ruines afin de descendre les vautours mais essayez d'éviter de sauter lorsque vous serez prêt des guillottes. Dans la seconde moitié, escaladez la colline, sautez et filez à gauche, sautez de nouveau et partez à droite. Tuez les créatures ressemblant à des porcs et laissez vous entraîner en dans les falaises. Marchez lentement jusqu'au gardien final. Sautez et tirez comme un malade jusqu'à ce qu'il soit près. Puis sautez-vous en restant dans les panges et tirez-lui à la tête. Si vous le pouvez, prenez la dague rapide et accouplez-la à un stick en autofire.

SECOND TABLEAU
Coeurez aussi vite que vous le pouvez, passez prudemment en dessous des basses têtes de tortues rebondissantes, et emparez-vous de l'armure

magique se trouvant dans le second coffre. Tuez tous les monstres ailés volant à basse altitude, et sautez lorsque vous serez sur les plateformes qui s'effondrent. Courez vers la première partie de la plateforme (vous devrez vous déplacer rapidement car les plateformes s'effondrent) et sautez jusqu'à la seconde moitié. Sautez alors sur la plateforme suivante et

lorsque vous remarquerez que les graphismes au sol ont changé, faites très attention: des trous apparaissent soudainement dans le sol Attention aux tirs. Détruisez l'attrape-mouche de Venus en deux tirs et sautez par dessus les gouffres enflammés. Tuez l'autre attrape-mouches et lorsque vous arriverez au loup enflammé, tirez-lui dessus comme un malade avant qu'il ne saute. Sautez

troisième. Il vaut mieux que vous évitez les lutins verts, spécialement ceux qui lancent des pierres! Le quatrième chevalier est beaucoup plus difficile, principalement parce qu'il arrive tout de suite après le troisième chevalier; le cinquième chevalier est quasiment impossible à tuer. A la place, allez à gauche des piéques et courez à droite aussi vite que vous le pouvez. A mesure que l'écran scrolle vers le haut, perdez le moins de temps à créer des créatures. Courez simplement sans arrêt et vous devriez vous en tirer sans la perte de votre armure. Courez le long de la première -langue- et attendez sous la seconde. A mesure qu'elle commence à s'élever, sautez dessus et courez le long d'elle; le timing est crucial si vous souhaitez arriver sur la plateforme du dessous. Continuez de courez sur la plateforme et essayez de sauter sur la -langue- suivante (siessen tomber le coffre, il n'est plus vas la peine). Marquez la troisième -langue- et vous devriez attirer juste sur une plateforme. Si cela est le cas, sautez rapidement sur la plateforme de votre gauche et continuez de sauter. Débrouillez-vous sur la troisième -langue- et à une fois plus vous devriez chronométrer de



continuez de sauter. Maintenez sautez sur la troisième plateforme puis au sol entre les deux pièges de sable. Sauter sur la quatrième plateforme et sautez immédiatement pour franchir le fossé. Continuez de sauter jusqu'à arriver sur la cinquième puis la plateforme finale. Tuez le démon ailé en restant au centre de l'écran et en faisant feu, mais prenez garde à sa salive maléfique.

TROISIEME TABLEAU
Allez tout à droite de l'écran afin de tuer le premier chevalier au couteau, à gauche pour le second, et restez au milieu pour le

HEROES OF THE LANCE

```
10 REM Points infinis pour
20 REM HEROES OF THE LANCE DK
30 MODE 2:FOR I=48880 TO 48880+114
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT I
60 IF B<=9991 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
70 CALL 6680
80 DATA 35,0,1,17,0,0,14,65
90 DATA 223,232,190,35,146,190,34
100 DATA 26,1,195,0,1,23,173
110 DATA 190,34,140,22,62,201,50
120 DATA 32,46,33,131,22,50,4
130 DATA 35,54,0,35,54,0,195
140 DATA 0,22,33,0,0,34,55
150 DATA 169,34,136,169,34,138,168
160 DATA 34,140,168,34,142,168,34
170 DATA 203,169,34,152,171,34,198
180 DATA 142,34,24,142,34,205,147
190 DATA 34,17,146,34,173,146,34
200 DATA 175,146,34,177,146,34,147
210 DATA 146,34,148,146,33,170,146
220 DATA 34,180,195,0,129,90,192
230 DATA 7,0,0,53,80,93,0,0
```

CPC

● Riverwind en fête suivi de Goldmoon puis de Bastien et après les faibles et le dernier Flint. Utiliser la toile (web) pour bloquer les adversaires. Si Riverwind se blesse on fait passer Flint en fête et on guérit Riverwind ensuite on le remet en fête. (Fabrice ROUX).

ST

```
* Heroes of the Lance de J.M.
*100 points supplémentaires de sagesse
Nom$="A:VADDL1.SAV"
Open "1",#1,Mode
Length=LoF(#1)
Code$=Input$(Long#,1)
Close #1
Restore
For I=0 To 7
  Read Code$
  Mid$(Code$,1+209,1) <=> (Code$,5)
Next I
Open "0",#1,NS
Print #1:Code$:
Close #1
End
Data 600,699,600,688
Data 4FF,4FF,4FF,4FF
```

HUMPHREY CPC

```
1 * Immunité bactérielle, mouches,
2 * Electricité. Choix du tableau
3 * pour HUMPHREY version Cassette
4 * de Patrick FIBRO
10 DATA 5,18,29,26,14,15,25,8,16,6
20 DATA 22,31,13,21,11,20,67,210,55,211
30 DATA 35,67,49,55,213,35,67,66,55,213
40 DATA 35,67,29,55,155,19,55,250,26,67
50 DATA 280,57,44,49,20,214,8,22,20,70
60 DATA 6,17,5,242,181,200,237,8,67,5
70 DATA 259,45,61,6,180,55,76,35,180,206
80 MODE 0: FOR A=0 TO 15: READ B
90 LINE A,B:BS=NEXT A
110 PRINT "introduisez la cassette"
130 CLENOUT:="": MEMORY 6746: CLENOUT
120 LOAD "111":6480: POKE 4662,647
130 FOR A=1920 TO 1980: READ B: POKE A,B:5
140 NEXT: INPUT "Tableau (0-39)":E
150 POKE 1978,T
160 FOR A=1600 TO 1993:POKE A,(A-1000)
170 FEEL (A): NEXT: PRINT "Pressiez <PLAYS>"
180 CALL 600
```

ST

● Pour avoir des vies infinies prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets 010000 4004700001000008046000 et les remplacer par 010000 40060000010000090846000 Pour avoir des vies infinies rechercher 4E754279 et remplacer par 4E754E75. (Gillus)

AMIGA

● Avec le O du pavé numérique, on déplace le curseur qui sélectionne l'ame et ensuite on appuie sur space pour valider. Et hop...et hop... (Pierre Boutavain)

HYDROFOOL CPC

```
● Il faut utiliser :
- Le crochet contre le poisson-loup.
- Le harpon contre la baleine.
- Le fer à cheval contre l'Hippocampe.
- La culbute contre la méduse.
● Énergie infinie :
POKE 87575&C3
```

```
1 REM HYDROFOOL version Cassette.
100 MODE 1:OPEN "1":*MEMORY 4700:LOAD""
200 POKE 4865,803:POKE 4866,0:POKE 4867,48E
300 B=0:FOR I=48800 TO 48830:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT I
400 IF B<=4667 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
500 CALL 5700
600 DATA 62,195,50,117,117,33,35,190,17,28,131,1,12,0,237,176,33
700 DATA 47,190,17,71,150,1,13,0,237,176,14,255,33,55,113,205,22
800 DATA 189,32,65,76,65,78,32,83,85,71,65,82,30,40,40,53,51,60
900 DATA 32,84,49,51,40,53,52,41
```

HIGHWAY ENCOUNTER

```
10 REM Vies infinies pour HIGHWAY ENCOUNTER K7
15 REM de Patrick FIBRO
20 MEMORY 62000
30 LOAD ""
40 MODE 1
50 CALL 348A
60 FOR I=48000 TO 49800
70 READ A:POKE I,A
80 B=B+A:NEXT I
90 IF B<=7913 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
100 CALL 6000:END
110 DATA 33,64,0,17,0,156,1,64,0
120 DATA 237,176,33,128,0,17,64,0
130 DATA 1,9,15,237,176,33,119,0
140 DATA 54,33,0,156,1,7,0,0
150 DATA 1,64,0,237,176,195,242,1
160 DATA 33,116,34,54,15,35,54,160
170 DATA 33,33,34,54,91,33,64,32
180 DATA 17,64,0,1,40,2,237,176
190 DATA 33,64,0,229,33,0,187,229
200 DATA 33,55,2,229,33,7,184,229
210 DATA 33,187,2,229,241,33,234,177
220 DATA 17,237,17,243,200
```

CPC

● Pour activer le lazer :
POKE 6690,234
POKE 6691,234
C64
POKE 6692,234
Execution :
SYS 4103

HOLLYWOOD POKER

```
REM Bidouille déshabilleuse pour HOLLYWOOD POKER
REM de Denis NADE
FRINT=0:vos vies disparaissent avec la copie de sauvegarde de*
FRINT="Hollywood Poker et appuyer sur une touche"
QUESTION:
a$=INKEY$:IF a$="*" THEN QUESTION
CLENOUT:
PRINT "Nom de la fille : "
FRINT"<1> Isabelle "
FRINT"<2> Laurence "
FRINT"<3> Denise "
FRINT"<4> Stéphanie "
INPUT n$
a$=VAL(IN$)
IF a$1 OR a$4 THEN CHNCL
FOR I=1 TO a$READ S$NEXT
DATA isa,lor,den,ste
NAME "d0:"n$+$.5" AS "d0:"POF"
NAME "d0:"n$+$.1" AS "d0:"n$+$.5"
NAME "d0:"POF" AS "d0:"n$+$.1"
PRINT "Bidouille effectuée par le pouvoir du JOYSTICK
Ancestral"
```

AMIGA

```
110 REM In autre regard pour HOLLYWOOD POKER !
120 FOR I=16384 TO 16424
40 READ C:A=C-10
50 POKE I,A:NEXT I
60 FRINT C:SYS(147):POKE 53344,A:POKE 53345,0
70 INPUT "Quelle image (1-5)":A
80 IF A<1 OR A>5 THEN GOTO 70
90 POKE 16412,A+1
100 FRINT C:SYS(147)
110 SYS 16384:SYS 16416
120 DATA 42,54,257,42,118,255,172,10,199
130 DATA 37,74,167,130,18,12,42,234,24,218
140 DATA 255,179,216,151,240,20,86,42,19,179
150 DATA 41,151,93,79,121,98,70,86,102,42,93,49,75
```

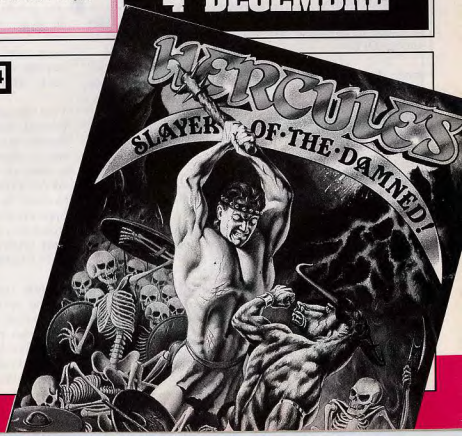
C64

● Pour choisir l'image:
POKE 177470:POKE 1775230
Nb: ex un chiffre entre 2 et 0 SYS 2070

● Destabiliser vos adversaires sans jouer ! Il suffit de changer le nom des fichiers.
Fichiers images : nom en abrégé de l'image (1 à 5)
Ajoutez les noms en abrégés pour Stéphanie : Lor pour Laurence ; Is pour Isabelle ; Den pour Denise.
Pour les adeptes de l'amiga, possesseurs de climats ou autres, changer l'image 5 en image 1, c'est tout.
Pour les incultes viceux, il y a quand même une solution.
Tapez ced :
(changer auparavant votre Workbench et passez sous cd)
copy @0:ced:ram to ram
copy @0:ced: to ram
cd ram
inserez Hollywood Poker sans taper :
cd @0:
maintenant, pour exemple, déshabillez Stéphanie
Ramurane d0:ste 1 to ste 1
Ramurane d0:ste 5 to ste 1
Ramurane d0:ste 1 to ste 5
Un seul incovenient, après le changement de nom, le jeu se trouve bloquer. Il faudra donc renommer à nouveau la 5 en 1.
(Bruno Crestémas)

HERCULES C64

● Pour avoir les vies infinies:
POKE 6257,32
POKE 6258,0
POKE 6259,192
POKE 49152,109
POKE 49153,3
POKE 49154,133
POKE 49155,20
POKE 49156,90
POKE 3905,169
POKE 3906,0
POKE 3907,234
SYS 2304
● Pour avoir les vies infinies
POKE 3905,169
POKE 3907,23



HERO'S QUEST

CREER SON PERSONNAGE:

Prenez un guerrier de préférence. Amusez-vous pour qu'il ait au moins 1 point par paramètre, comme cela, il pourra s'entraîner à toutes les disciplines (les paramètres qui ont zéro ne peuvent être augmentés). Pour avoir précisément 1, il faut choisir le paramètre en question, taper + deux fois (on obtient 6) et taper +. (Vous auez alors 1). Mettez-vous à aux disciplines qui ont zéro au départ, et mettez le reste à la magie de préférence.

SOLUTION

(Attention: ceci pouvant être considéré comme un jeu de rôle, il y a plusieurs solutions, et énormément de choses sont superflues. Ici vous ne lirez que ce qu'il y a dessiné à la finition du jeu. Je vous laisse le plaisir de découvrir le reste).

Allez au magasin «DRY GOODS» et achetez deux gourdes (FLASKS). Allez ensuite au magasin de magie et achetez le sort «ouvrir»(OPEN).

Sortez de la ville. Vous êtes équipé pour commencer l'aventure. Allez au champignon des fées et prenez-en une poignée. Ensuite, rendez-vous au champ d'Eranra et utilisez le sort «ouvrir». Prenez le parchemin qui est dans le tour. Vous aurez un nouveau sort. Descendez et allez aux plantes cracheuses.

Rassemblez des cailloux par terre et lancez-les. Après une quinzaine de cailloux, le noyau sera à vous (assurez-vous qu'il vous reste au moins un caillou, cela servira à un endroit où l'on ne peut pas en

prendre, plus tard). Repassez devant le champ d'Eranra pour attendre la caverne. Evitez Logre, entrez dans la caverne de l'ours, et nourrissez le avec une ration (FEED BEAR).

Entraînez-vous à la discrétion (stealth). Pour ceci tapez SNEAK, (enter), WALK (enter), encore SNEAK, etc... Faites ceci jusqu'à ce que votre discrétion atteigne les 20 (environ). Puis, toujours en question, taper + deux fois (on obtient 6) et taper +. (Vous auez alors 1). Mettez-vous à aux disciplines qui ont zéro au départ, et mettez le reste à la magie de préférence.

Reposez-vous plusieurs fois car vous devez être crevé si vous avez fait tout ce qui précède en mode «cours»(RUN). Sinon battez-vous, faites tout ce que vous pouvez pour faire passer le temps car il faut que la nuit tombe.

Une fois qu'il fait nuit, rendez-vous aux fées, qui vous demanderont de danser. Faites-le pour elles, puis demandez-leur de la poudre féérique (ASK ABOUT FAIRY DUST). Elles vous en donneront, vous la mettez dans une gourde. Allez à la cascade et prenez de l'eau, elle ira dans l'autre gourde. Ensuite courez jusqu'au champ d'Eranra, mangez un fruit et dormez sagement jusqu'au jour.

Prenez des fleurs. Après cela, allez au château. Vous serez acclamé et vous dormirez encore une fois après un diner complet.

Allez voir la Dryad au lever du soleil (il faut s'approcher de cartes sonores). Répondez oui à toutes ses questions. Donnez-lui le noyau et prenez la noisette. Allez aux meeps et demandez-leur de la

foumure verte. (pour les faire sortir de leur tour, il faut faire TALK MEEPS quand un d'eux sort sa tête).

Allez chez la fée bénéfique et donnez-lui la foumure verte. L'eau, la poussière féérique, les fleurs, les champignons et la noisette. Sortez, puis réentrez. Vous aurez alors la potion de réflexion (DISPEL).

Allez à l'antwerp qui est plus bas, près de la dryad. C'est un ballon bleu qui rebondit. Ne le touchez surtout pas. Cherchez dans la parole de rochers jusqu'à ce que vous trouvez une semure. Utilisez le sort «ouvrir», puis poussez le gros rocher bloquant l'entrée. Mettez-vous dans le passage ouvert sans pour autant vous y engouffrer (sans changer d'écran, quoi) et tapez «HIDDEN GOSEKE» (on a passé quelques parties importantes du jeu, donc ceci n'est pas logique, mais c'est bel et bien ce qui faut taper), puis entrez. Là, cela devient dur. Passez à gauche de la barrière, puis passez sur la passerelle de droite. Ensuite attrapez-vous devant le passage qui mène entre les tonneaux et la paille et enjambez la corde (STEP OVER ROPE).

Vous changerez d'écran. D'abord, fermez la porte derrière vous, puis allez vers la chaise qui se trouve à droite de l'écran. Tapez «MOVE CHAIR» et elle bloquera la porte. Approchez-vous du chandelier et poussez-le aussi (PUSH CANDELABRA).

Les trois hommes venus de gauche seront bloqués. Ils s'arrêteront, et profiteront pour vous parler devant la table, sous la corde. Dès que le dernier des trois se sera retourné et aura

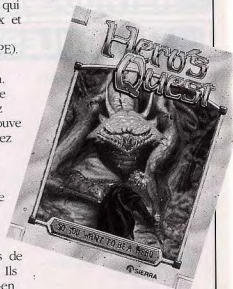
commencé à marcher, prenez la corde et admirez!

Maintenant ouvrez la porte qui se trouve derrière vous. Bienvenue chez le Warlock!

Contrairement aux apparences et à la musique, il n'est pas de votre camp. Lancez-lui le caillou qu'il vous reste et il fuira.

Entrez dans la première porte à droite (si vous tombez, tapez STAND quand vous dévalerez la passerelle). Ensuite, tirez la chaîne et entrez dans la porte qui vient de s'ouvrir. Placez-vous juste à côté de la grande planche qui a la porte ouverte dessus, et tapez OPEN DOOR deux fois. Pénétrez dans la porte. Vous verrez le chef. Une fois que vous êtes en face d'elle, utilisez la potion de réflexion.

Quand vous avez repris contrôle, sortez par le rideaux de droite et admirez... LA FIN!



IMPOSSBALL

CPC

```

10 REM Vies infinies pour IMPOSSBALL version disquette
20 FOR I=40000 TO 42000
30 READ A=B:A=POKE I,A:NEXT
40 IF B<=5564 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATA":END
50 CALL 64000
60 DATA 42,56,199,6,25,175,119,35,16,252
70 DATA 17,0,144,205,155,188,62,1205,14
80 DATA 188,33,0,32,205,231,65,205,202,65
100 DATA 35,0,32,17,64,64,205,190,65,205
110 DATA 114,190,76,79,65,68,62,102,164
120 DATA 128,82,80,77,27,111,4,88,78,232
130 DATA 89,107,96,136,220,178,118,192,0,5
140 DATA 249,194,45,162,211,165,147,224,82,140
150 DATA 29,102,253,90,165,193,91,77,100,132
160 DATA 222,82,76,235,52,71,45,44,128,45
170 DATA 32,4,72,139,2,57,253,67,79,109
180 DATA 22,30,15,34,70,59,63,62,63,93
190 DATA 70,80,46,65,72,80,0,250,13,114
200 DATA 138,26,64,133,104,254,239,103,83
210 DATA 46,209,64,59,192,63,11,57,228,174
220 DATA 36,30,22,103,146,13,61,15,15,251
230 DATA 114,88,100,11,200,176,163,78,55,197
240 DATA 95,3,15,47,163,173,34,34,20,189
250 DATA 146,7,118,131,122,69,124,167,227,99
260 DATA 99,85,34,205,72,126,50,74,192,43
270 DATA 21,43,70,159,22,44,255,25,128,64
280 DATA 56,176,65,21,230,146,152,210,16,196
290 DATA 88,139,19,68,176,220,234,160,237,17
300 DATA 150,220,90,17,199,121,152,24,143,233
310 DATA 95,65,141,102,51,201,91,157,84,190
320 DATA 241,168,57,228,221,62,82,215,14,27
330 DATA 74,102,52,108,226,191,33,141,40,69
340 DATA 100,186,72,189,23,88,172,216,230,164
350 DATA 233,29,146,248,94,29,178,140,17,44
360 DATA 252,12,170,50,172,153,54,44,33,47
370 DATA 25,241,254,151,123,137,132,32,96,50
380 DATA 76,188,61,254,0,56,161,175,203,46
390 DATA 189,201,35,90,188,229,26,0,19,237
400 DATA 120,135,48,261,135,56,5,26,12,237
410 DATA 121,13,62,61,32,253,8,61,32
420 DATA 232,237,120,203,103,40,12,254,192,56
430 DATA 246,12,237,120,119,95,19,24,238,235
440 DATA 225,201,112,250,237,121,201,17,71
450 DATA 188,285,252,187,203,94,200,241,24,137
460 DATA 2,74,0,8,15,0,0,1,8,9
470 DATA 70,0,0,0,65,0,56,42,255,2

```

```

480 DATA 7,0,255,255,255,255,0,0,0,0
490 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
500 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,2,55,126,79
510 DATA 26,169,18,35,19,16,247,201,235,33
520 DATA 0,34,229,65,12,255,26,38,0
530 DATA 111,219,237,81,229,65,25,34,229,65
540 DATA 209,19,16,239,201,122,64,84,93,237
550 DATA 95,254,53,32,248,6,255,237,95,18
560 DATA 19,16,244,27,26,254,99,32,234,201
570 DATA 248,6,245,237,95,18,19,16,230,27
580 DATA 26,254,99,32,234,201

```

- Pour avoir le temps infinis: POKE 830D,0
- Les vies infinies: POKE A46D,0
- Pour avoir 255 vies, il suffit de prendre un éditeur de secteur et de rechercher: 90D CD 78 3E 01 32 AF 90 3E 04 32 AA 90, et de le remplacer par 90D CD 78 3E 01 32 AF 90 3E FF 32 AA 90. (Florent GERY)

```

1 'Vies et temps infinis sur IMPOSSBALL version Cassette
10 ON ERROR GOTO 30:MODE 1:MEMORY 433F
20 PRINT"Introduire IMPOSSBALL et pressez une touche"
30 CALL $B818:"LOAD"!*,"$B800:"LOAD"!*,"$1400:"LOAD"!*,"$C000
40 POKE $A62,0:"POKE $96D,0:"CALL $E20

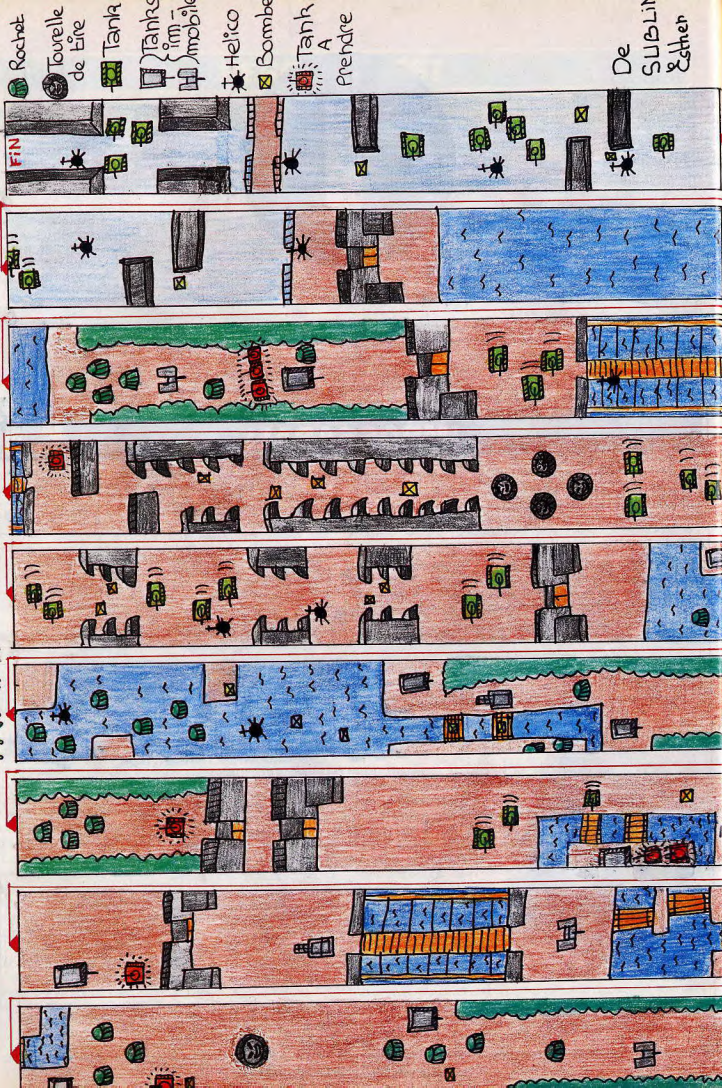
```

```

10 REM Vies et temps infinis sur IMPOSSBALL version Disk
20 REM version du pack "HEATWAVE"
30 REM (C) Joystick Hedio par Patrice Maubert
40 MEMORY $8FFF:MODE 1:POKE $B66,1
50 FOR N=4000 TO 4678:READ AS=VAL(F"***AS)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE $A84,6:POKE $BE78,6FF
70 IF SUM=1184 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATA":END
80 PRINT:PRINT"INSERER VOTRE ORIGINAL...":BORDER 0
90 CALL $8B6:MODE 2:NIN 0,0:NIN 1,0:CALL $A600
100 DATA 26,07,CD,0F,89,21,00,0C,54,50,01,00,48,ED,00
110 DATA 83,89,3E,45,32,6A,06,32,DA,C0,21,00,01,85,16,06
120 DATA CD,4E,AD,21,00,19,16,07,CD,0E,AD,81,11,00,89,81
130 DATA 0D,1D,C5,ED,80,31,11,00,0D,ED,80,21,00,11,61
140 DATA 05,0C,6E,AE,01,80,18,99,14,7A,FE,06,20,11,21
150 DATA 00,01,11,00,59,01,00,08,C5,CD,21,00,00,11
160 DATA 00,CD,ED,80,8F,62,84,32,32,96,63,00,42,1E,00
170 DATA 0C,1E,00,66,C6,E1,C5,00,00,00,00,00,00,00

```


IKARI WARRIORS



IKARI WARRIORS

● Pour avoir les vies infinies :
POKE 50291,165
SYS 3968

Une fois l'écran écrasé, faire un reset et retapez. SYS 3968

● Entrer dans le tank dès que possible et s'écraser dans le premier bâtiment rencontré. Presser "F1" - le message de "GAME OVER" s'inscrit sur l'écran. Recommencer le jeu : le tank est à présent invincible. Enfoncer la barre espace pendant le jeu permet au personnage d'aller dans les feuillages, de l'autre côté de l'écran. La barre espace permet également de faire garder la même position aux barrières de tanks jusqu'à ce que le bouton soit enfoncé à nouveau.

● Si tu fais un score de plus de 18 000 pour accéder au palmars, et que tu tapes FREERIDE, le message "1998 FEB" apparaîtra à la place et, lorsque tu redémarras, ton soldat sera invincible.

Voici les caractéristiques des différents bonus obtenus par la destruction d'une installation ou des hommes en costume rouge vif.

- K : smart bombs
- B : high power grenades
- L : longer range bullets
- S : shorter shot
- F : faster bullets rate

● Chargez Amiga Monitor et insérez la disquette originale et ne pas s'occuper du message d'erreur. Chargez le BOOTBLOCK en 700000 soit <70000 00 00 04, changez le JMP \$8020 de l'adresse 7012C. Tap JMP \$6000 puis tapez ce qui suit en \$60000 A 60000 MOVE.W #547L, \$10FFE
" " \$110000
" " \$100002
" " \$11154
" " \$11156
" " \$11158

JMP \$8020
Puis lancez le programme par G 7000C. (David GIL)

● Pour avoir des vies infinies, faites un score et entrez FREERIDE comme nom. (Alexandre Jouandeut)

● Pour avoir les vies infinies :
POKE \$575A,0
POKE \$5755,0
POKE \$5750,0
Pour detraquer les soldats -
POKE \$28B,40
POKE \$6EAB,\$A6

I BALL II CPC

● Pour avoir 255 vies, il faut prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 3E 04 32 28 1F 3E 01 32 et les remplacer par : 3E FF 32 28 1F 3E 01 32. (Diego PRADOS)

● REM Tout à l'infini pour I BALL II de Régis LYARD
1 POR A=31722 TO 31735:READ B:T1-T1+B:POKE A,B:NEXT
2 A=16337:READ B:T2-T2+B:POKE A,B:NEXT IF B=99 THEN 2
3 IF 11<2024 OR T2<4200 OR T1<4845 THEN PRINT "ERREUR":END
4 POKE 622,76:POKE 623,181:POKE 624,64:SYS 16537
10 DATA 234,234,234,169,49,141,159,2,169,234,141,160,2,90,78,41,3
11 DATA 32,212,225,132,35,213,235,120,0,140,21,3,169,166,141,20,3,169,128
12 DATA 141,237,0,188,202,3,72,169,64,141,179,3,104,76,23,3,169,0,160,169
13 DATA 140,239,151
14 DATA 140,174,180
15 DATA 141,254,153
16 DATA 141,77,134,140,76,134
17 DATA 76,191,3,99

● Pour avoir les vies infinies :
POKE \$8805,165
POKE 3439A,234
POKE 34395,234
POKE 34396,234
Execution : SYS 34050

IMPACT AMIGA

● Tu peux te fixer deux objectifs : les points, ou le progrès. Les points s'accumulent en ramassant les agrafes tournantes et en prenant les points bonus à la fin d'un écran. Le progrès arrive en utilisant les agrafes pour obtenir des pouvoirs supplémentaires qui t'aideront à suivre le niveau plus facilement. Voici les codes pour avoir accès aux différents tableaux : gold, fish, wall, pool, head, fork, roof, et user pour les écrans définis par le joueur.

I BALL C64

● Pour avoir du temps et des balles infinies :
POKE 21916,234
POKE 20660,234
POKE 20670,234
Execution :
SYS 27933

INSANITY FIGHT AMIGA

● Pour passer entièrement la première partie sans ennui, place-toi dès le début à l'extrémité droite de l'écran et passe en vitesse maximale.
● Pour choisir votre tableau : appuyer simultanément sur le bouton de feu du joystick, les 2 boutons de la souris + la lettre -L au clavier.

IMPOSSIBLE MISSION II C64

10 REM Quand invulnérabilité pour IMPOSSIBLE MISSION
20 POR =679 TO 762:READ C:A=C+5:POKE I,A
30 READ C:A=C+5:POKE I,A
40 B=B+NEXT
50 IF B<2941 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
60 DATA 37,109,230,174,89,146,248,8
70 DATA 174,6,148,249,8,91,18,13,77
80 DATA 82,85,174,101,146,21,125,37
90 DATA 137,260,104
100 REM 157,128:SYS 320
1 REM TEMPS ET INVULNERABILITE
2 REM TEMPS IMPOSSIBLE MISSION 2
10 PRINT CHR\$(147) FOR I=50 TO 639
20 READ A:B=A+POKE I,A:NEXT
30 IF B=5214 THEN SYS 592
40 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
50 DATA 32,86,245,169,89,141,208,8
60 DATA 169,56,141,209,8,76,16,8
70 DATA 169,109,141,190,160,169,2
80 DATA 141,191,160,76,230,159,169
90 DATA 12,101,536,40,141,23
100 DATA 63,169,175,141,31,63,76,0,8,8

10 REM Invulnérabilité sur Impossible Mission II
20 POR =679 TO 762:READ C:A=C+5:POKE I,A:B=B+NEXT
30 IF B<9635 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
40 PRINT "Mettez la disquette et appuyez sur une touche"
50 POKE 700,215:POKE 198,0:WAIT 198,1:SYS 679
60 DATA 125,174,59,138,6,167,10,194,247,7,154,188,207,21,253,174
80 DATA 5,37,218,260,167,205,165,7,147,126,178,145,127,176,91,5
90 DATA 177,174,174,167,8,165,239,146,201,84,447,20,54,145,23,54
100 DATA 174,206,167,7,165,239,146,78,52,147,79,52,145,80,252,146
110 DATA 96,52,147,97,52,149,98,52,81,133,133,8,7,260,13,253
120 DATA 7,78,82,85

ISS

```
10 REM Vies infinies pour ISS FUNARO
20 B=>MEMORY 43FF
30 FOR I=>#E020 TO #E3E2
40 READ A:POKE I,A
50 B=>A:NEXT I
60 IF B<>C119 THEN PRINT "ERREUR DATAS":END
70 LOAD "":CALL #BE21
80 DATA 39,250,179,54,195,35,54,14,35
80 DATA 54,150,195,0,172,186,29,172
100 DATA 33,45,190,34,47,39,251,201
110 DATA 62,126,50,84,7,195,128,159
120 DATA 33,127,65,54,143,33,204,65
130 DATA 54,179,33,44,86,54,249,195
140 DATA 5,54,74,79,85
```

CPC

C64

```
10 Tout à l'infini pour ISS
20 ADD=>24
30 FOR C:A=C-10:IF C=300 THEN SYS 524
40 POKE AD:A=ADD+1
50 GOTO 30
60 DATA 119,138,143,167,42,96,255,179
70 DATA 43,151,252,12,179,12,151,253
80 DATA 12,106,82,87,90,179,56,151,30
90 DATA 15,179,12,151,21,15,86,10,14
100 DATA 179,183,151,112,163,179,78
110 DATA 151,148,170,179,175,151,155
120 DATA 164,151,10,18,170,179,11,143
130 DATA 91,86,19,138,300
```

Pour avoir des vies infinies
POKE 33768,173
POKE 33783,173
POKE 39270,173
RUN
(Eric DEGRANGE)

C64

INTERNATIONAL KARATE +

Pour avoir du temps infini :
POKE 5638,23
SYS 2345
(LUCAS)

"Pause" et "dépaus" le jeu pour te remettre très vite sur pied, si tu crains de rester trop longtemps allongé après avoir été abattu.

```
10 REM Immortalité pour IK+ version K7
30 FOR I=>#8000 TO #8020
40 READ A:POKE I,A
50 B=>A:NEXT I
60 FOR I=>#A000 TO #A031
70 READ A:POKE I,A
80 B=>A:NEXT I
90 IF B<>#603 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
100 CALL #8000:"RUN"!!
110 DATA 33,26,175,17,64,0,1,16,0,237,176
120 DATA 62,195,33,64,8,34,87,67,50,86
130 DATA 67,243,195,237,65,62,1,50,183,41
140 DATA 251,201,42,123,188,34,0,176,33,18
150 DATA 128,34,123,188,162,195,50,122,188,201
160 DATA 42,0,176,34,123,188,62,207,50,122
170 DATA 188,33,225,252,34,129,65,33,149,154
180 DATA 34,206,65,33,130,106,34,235,65,195
190 DATA 122,188
```

PERDU DANS UN JEU ? 3615 JOYSTICK

INSIDE OUTING

```
10 REM Vies infinies pour INSIDE OUTING version DK
20 MEMORY 4206
30 FOR I=>10 TO 15:INR I,0:NEXT I
40 MOVE @:BORDER @
50 LOAD "SCREEN.BIN",@:CORO@
60 FOR I=>10 TO 15:READ A
70 INR I,A:NEXT I
80 LOAD "CODE"
90 POKE #2E6F,480:POKE #2E6F,48E
100 FOR I=>10 TO 14:READ A
110 POKE #E807,A:NEXT I
120 POKE #E811,0:POKE #E8E6,0
130 IF B<>1241 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
140 CALL #29D7
150 DATA 0,26,6,26,10,9
160 DATA 2,24,15,3,16
170 DATA 16,13,26,11,23
180 DATA 62,53,50,8,0
190 DATA 62,144,50,203,14
200 DATA 195,106,44,84,87
```

CPC

```
10 REM Vies, Energie infinies pour INSIDE OUTING
20 FOR I=>#0176 TO #0224
30 READ C:A=C-10:POKE I,A
40 B=>A:NEXT I
50 IF B<>#413 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
60 POKE #0211,44
70 INPUT "NOMBRE DE DEPART (0/30)?:",T
80 POKE #0215,T:POKE #16,0:POKE #17,196
90 LOAD
100 DATA 42,175,254,172,94,170,167,152
110 DATA 150,13,150,189,135,106,172,37,170
120 DATA 206,152,63,19,150,64,19,86,23
130 DATA 18,179,54,151,39,21,151,249,114
140 DATA 151,77,112,179,12,151,207,29
150 DATA 86,11,18,80,96,77
```

Pour avoir:
-Les ennemis immobiles:
POKE 2371,44
-L'énergie infinie:
POKE 2865,44
POKE 4677,44

C64

● Invulnérabilité : POKE #F14,201
Sauter dans les airs : POKE #2E1F,4A
Un seul cristal pour finir : POKE #4D5A,0
Immobilité les Rats : POKE #4EFC,201
Immobilité les oiseaux : POKE #4F1B,201

INTERCEPTOR

AMIGA

```
10 REM INTERCEPTOR sur AMIGA
20 REM Ce programme vous permettra
30 REM de faire des missions sans
40 REM avoir à vous qualifier
50 REM Par Sylvain De Mannet
60 PRINT "Insérez votre disquette";
70 PRINT "dans le drive dF0: ";
80 PRINT "puis pressez RETURN.";
90 INPUT CHR$(13)
100 OPEN "R",#1,"D00:CONFIG",1
110 FILE #1,1 AS AMIGAS
120 LEFT AMIGAS=CHRS(1)
130 PUT #1,2
140 FOR BOUCLE=>0 TO 5
150 PUT #1,"BOUCLE+22:NEXT"
160 CLOSE #1
170 PRINT "VOUS POUVEZ REBOOTER ";
180 PRINT "SUR INTERCEPTOR."
```

● Pour pouvoir accéder à toutes les missions d'Interceptor, éditer en 300000 les valeurs suivantes avec un éditeur de mémoire :
300000: 0001 0000 0003 0301 0000 0A0D 0000 0000 0000 0000
300110: 0005 0000 0002 0201 0000 0000 0000 5200
300200: 4F00 0405 0000 0000 0000 0000 0000 0000
300300: 3000 0000 0000 0000 0000 0005 0000 0001 0012
300400: 0000 0008 0002 0008 0000 0000 0000 0000 ----
(--- rien du tout)

Sauvegarder le tout en faisant : S CONFIG 300000 30040E

Il est préférable de sauvegarder ce fichier sur une autre disquette que celle d'Interceptor. Puis, quand vous voudrez jouer, chargez Interceptor et quand il vous demandera une disquette avec un LOG, insérez la disquette sur laquelle le fichier CONFIG a été sauvegardé. (Boutanger pierre)

```
10 REM Génère le programme CONFIG d'INTERCEPTOR
20 CLS
30 PRINT "Insérer la disquette INTERCEPTOR"
40 PRINT "et appuyer sur RETURN"
50 INPUT AS
70 DATA 00,01,00,01,00,00,02
71 DATA 01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
72 DATA 00,01,01,01,01,01,01
73 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
74 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
75 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
76 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
77 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
90 OPEN "DFO:CONFIG" FOR OUTPUT AS 1
100 FOR A=1 TO 78
110 READ A
120 AA=ASC (LEFTS (A,11))
130 IF AA#64 THEN AA=AA-55 ELSE AA=AA-48
140 AA=AA-16
150 BB=ASC (RIGHTS (A,11))
160 IF BB#64 THEN BB=BB-55 ELSE BB=BB-48
170 CC=AA+BB
180 PRINT "*"EL,CHR$(CC);
190 NEXT A
200 CLOSE #1
210 END
```

IRON LORD

TOUS

Avant toute chose, il faut avoir parcouru l'ensemble du territoire et discuté avec tous les personnages. De plus, après chaque nouvel événement il faudra, lors de la rencontre avec un personnage, le questionner à nouveau. Lorsque l'on veut discuter avec un personnage, il ne faut pas hésiter à épouser toutes les ressources de l'option "discussation".

A certains moments, vous en viendrez à manquer d'argent. Une seule solution fiable: les dés. Il faut donc acheter les dés pipés chez le marchand et jouer dans le tripot. A chaque fois que vous arrivez face au riche capitaine et que vous misez une somme raisonnable, vous êtes presque sûr de gagner. Mais attention: le hasard n'intervient presque pas dans le résultat des dés, c'est l'ordinateur qui tient le rôle le plus important. Pour réussir plus facilement des combats, il faut acheter le talisman du meunier contre 2000 pièces d'or.

La réussite de votre quête dépend de trois événements majeurs: * Le tir à l'arc: après avoir reparté la coupe (si, si, c'est possible...), il faut l'offrir à l'herboriste. Discutez jusqu'à ce qu'il accepte de vous confier une armée et de vous fabriquer un contrepoison (uniquement après que le moine vous ait raconté ses malheurs). Lorsque l'on a le contrepoison, le donner au moine et discuter jusqu'à ce qu'il offre son armée et qu'il promet de parler de vous au temple.

* Le bras de fer (dans la maison de jeu) après avoir battu les neuf adversaires, aller draguer la serveuse. Discutez jusqu'à ce qu'elle vous remette son pendant. Rencontrez ensuite le mercenaire et lui donner le pendentif. Lui demander de l'aide jusqu'à ce qu'il accepte d'en discuter avec le chef des mercenaires. Si vous parlez avec le marchand de son problème (de vol d'un collier), demandez au mercenaire de vous vendre le collier... et achetez-le. Donner le collier au marchand, et demandez-lui s'il n'a pas quelque chose qui pourrait satisfaire le chef des mercenaires. Achetez l'armure et donnez-la au mercenaire. Discutez jusqu'à ce qu'il vous promette le commandement des troupes mercenaires.

* La mort de 5 assassins: elle vous permet d'impressionner l'aubergiste. Demandez-lui le commandement des troupes de sa guide et de payer le meunier (si toutefois celui-ci vous a dit que l'aubergiste refusait de le payer). Allez voir le moine, lui demandez de vendre son vin à l'aubergiste. Retournez voir l'aubergiste, lui annoncez que le moine accepte de lui vendre son vin et lui demandez de vous confier la milice de la guide. Retournez voir le meunier et lui demandez s'il accepte de monter une armée paysanne sous vos ordres.

Une fois arrivé à ce stade, il est possible d'obtenir plus d'aide en allant voir le templeier et en lui demandant ses armées. Reste la phase finale: le combat. Il faut donc déclencher la guerre (sauvegarder auparavant votre partie...). Pour gagner facilement le combat mettez 5 troupes à gauche et 4 à droite, en mettant au moins 3 de front. Ne pas trop déplacer les troupes, et attendre d'avoir réécrit toute l'énergie vitale avant d'attaquer. Lors d'une attaque, disposer les troupes de manière à pouvoir lancer plusieurs armées à l'offensive en même temps, ce qui limite considérablement les pertes et augmente le pouvoir d'attaque. La victoire finale est entre vos mains...

2ème partie.

Le labyrinthe.

Il y a 6 labyrinthes différents à parcourir. Pour passer au labyrinthe suivant, il suffit de trouver une flèche orientée vers le bas, les flèches orientées vers le haut conduisant au labyrinthe précédent. Entre chaque labyrinthe se trouve une petite séquence d'arcade où il faut détruire tous les êtres volants, en évitant au maximum de se faire toucher par les gouttes acides. La partie est finie lorsque le censeur de vie (qui décroît avec le temps) a rejoint celui des gouttes acides (jaune). Mais je ne vais tout de même pas faire un plan, non? Vous ne vous perdez plus, à votre âge! (KLINGER Werner)

INDY ADVENTURE

ST

IÈRE PARTIE :

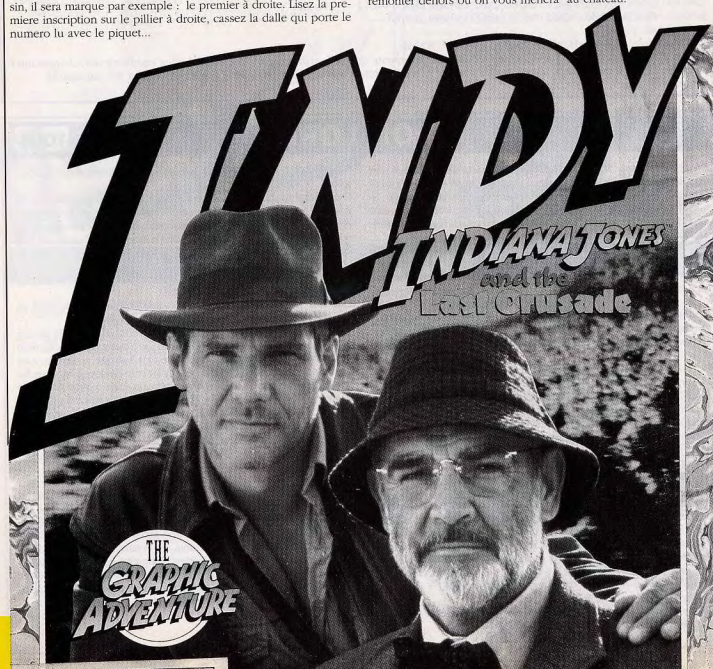
Indy est maintenant dans le gymnase, vous pouvez entrer dans le vestiaire et vous entraîner à la boxe (il faudra plus tard se battre contre des nazis). Sortez du gymnase, prenez la première porte que vous voyez à droite, parlez aux étudiants et cliquez toujours la troisième ligne. Vous voyez dans son bureau, ramassez tous les papiers sur son bureau et ouvrez le paquet découvert (c'est le journal du Graal). Maintenant sortez par la fenêtre, une voiture va vous conduire à Walter Donovan, écoutez ce qu'il dit. Maintenant allez chez Henry, tirez l'étiquette qui est en équilibre et ramassez le papier collant qui est derrière. Allez dans votre bureau, et utilisez le papier collant dans le bocal plein de dissolvant, vous découvrirez une clé. Allez chez Henry, soulevez la plante et la nappe, et utilisez la petite cle dans la commode, ramassez le vieux livre.

BIBLIOTHEQUE

Allez à Venise, dans la bibliothèque, il y a 3 livres à prendre : "mein kampf" "plan des catacombes romaines" comment piloter un bi-plan" il faut parcourir les étagères avec la fonction "quiet ce" et quand vous tomberez dessus il sera marqué : "livre" (sans s). Prenez le piquet et le cordon rouge. Quand vous êtes devant une fenêtre, regardez le journal, essayer de trouver le vitrail identique au dessin, regardez l'inscription sur le pilier à droite, cassez la dalle qui porte le numero lu avec le piquet...

ZÈME PARTIE : CATACOMBES

Vous êtes maintenant dans les catacombes. Pour vous y retrouver regardez le plan dans l'Atlas. Allez dans la salle où il y a deux squelettes couchés, prenez le crochet qui est au bout du bras. Allez dans la salle du bout, remontez sur la terrasse du café par la bouche d'égout, regardez la bouteille de vin et prenez la, redescendez et allez dans la salle pleine d'eau. Remplissez la bouteille d'eau, allez dans la salle avec la torche et utilisez la bouteille sur la torche puis tirez la torche. Vous êtes à l'étage inférieur. Allez dans la salle avec le bouchon au plafond, utilisez le crochet avec bouchon et utilisez le fouet avec le crochet. Remontez par la salle avec l'échelle. Allez dans la salle pleine d'eau (qui ne l'est plus maintenant). Vous découvrez un passage, prenez le. Allez dans la salle avec une machine et utilisez le cordon rouge avec la machine, utilisez rouge. Allez dans la salle avec les trois statues, regardez le journal et mettez les statues dans le même ordre que sur le journal. La porte s'ouvre, prenez le passage. Continuez toujours jusqu'à une avec des cranes et une porte fermée. Regardez le journal, en poussant un crâne il se dégage une note, en sachant qu'à droite c'est le "do", jouez la parition du journal, la porte s'ouvrira. Vous n'avez plus qu'à continuer jusqu'à la tombe, ouvrir le cercueil, le regarder, ouvrir le cadenas de la grille et remonter dehors ou on vous mènera au chatou.



INTERPHASE

Le premier (et logiquement le plus simple) tableau est expliqué dans le manuel, mais c'est après que les choses se corsent un peu. Voici une solution tableau par tableau.

TABLEAU 2 : L'AGNEAU DU SACRIFICE

Ce tableau paraît à première vue assez compliqué, mais la solution est en fait très simple. C'est un droit de sécurité qui va vous poser des problèmes ici : tout d'abord, il semble que vous n'avez aucun moyen de le franchir. Tournez alors la première plaque tournante vers l'avant (UP) et envoyez KAF E à DROITE, juste sur la manette de pression. Ceci déclenche l'autodestruction du robot, et vous permet d'éviter ainsi le plancher électrifié qui vous barrait jusque-là la route.

TABLEAU 3 : LES MONTAGNES RUSSES

À commencent ici à se compliquer un peu... Lorsque KAF E atteint la première plateforme, envoyez-la en bas (DOWN), et, dès qu'elle atteint la plateforme du dessous, remontez (UP). Maintenant envoyez-la à droite (RIGHT), mais laissez la plateforme face à la gauche (LEFT), ce qui a pour effet d'envoyer le robot dans la mauvaise direction lorsqu'il l'atteint et ainsi de le piéger dans l'élévateur. Répétez ce procédé pour la seconde série de plateformes. Envoyez alors KAF E à gauche à la prochaine plateforme qu'elle atteint, mais laissez la plateforme face à sa droite afin de conserver le second robot dans la chambre. La

caméra de sécurité devra être éteinte avant que KAF E l'atteigne. Lorsque KAF E atteindra la dernière plateforme, envoyez-la en bas, afin de la conduire à l'élévateur de sortie.

TABLEAU 4 : PARCOURS EN "S"

Ce niveau est quasiment disposé en forme de S : cela paraît compliqué, mais ne l'est pas lorsqu'on sait s'y prendre rapidement.



Dès que vous pénétrerez dans cette zone, détruisez la première caméra de sécurité, ce qui activera un robot, rendant le tableau impossible à terminer. Puis ouvrez toutes les portes dès que KAF E les heurte. Détruisez tous les contrôleurs de portes (des cubes verts) que vous rencontrerez, ce qui vous fera gagner un temps précieux pour la suite. KAF E trouvera alors son chemin jusqu'à l'ascenseur.

TABLEAU 5 : TOUJOURS DES CERCLES

Lorsque KAF E heurte la première plateforme tournante, envoyez-le à gauche. Puis allez à la plaque se situant dans le bas côté gauche de la carte et préparez-la à aller vers l'avant.

La plateforme se trouvant immédiatement au-dessus devrait également s'enclencher vers l'avant.

Positionnez alors la plaque de gauche vers le bas, puis envoyez KAF E vers le bas, puis envoyez le nouveau vers le haut. Pour conclure, envoyez-la à gauche, puis en bas, et vers le haut pour accéder à l'élévateur.

TABLEAU 6 : LE DILEMME

Il y a deux façons de compléter ce tableau : c'est entièrement à vous de décider laquelle vous choisissez. La voie de droite est la plus difficile, car on vous y demandera plus de travail en 3D. Celle de gauche est plus simple à traiter, mais est stratégiquement plus complexe.

VOIE DE GAUCHE:

Détruisez immédiatement la porte ouverte en dessous de KAF E ou elle se dirigera sur un robot. Visitez l'usine, débranchez une porte clone, puis remplacez le circuit. La prochaine porte que KAF E rencontrera devrait être ouverte dès que le robot qui patrouille de l'autre côté sera aussi loin que possible. Après qu'elle l'ait franchie, fermez la porte de gauche. Au-dessus de la porte se trouve une plaque positionnée vers la gauche. Placez-la face à la droite. Maintenant allez à l'élévateur du haut. La plateforme de droite devrait être tournée vers la droite, face à l'ascenseur. Maintenant envoyez KAF E à gauche. Une fois que le robot sera parti, réparez et ouvrez la porte. Maintenant ouvrez-la à droite par deux fois, puis à gauche, puis à droite de nouveau. Repositionnez alors immédiatement la dernière plateforme côté gauche, ce qui empêchera

INTO THE EAGLE'S NEST

```

10 REM Vies munitions et clefs infinies
15 REM pour INTO THE EAGLE'S NEST
20 SYS 65371:FOR A=49152 TO 49250
30 READ B:POKE A,B;S=NEXT
40 PRINT "Insernez l'original"
50 INPUT "et appuyez sur Return":AS
60 SYS 49162
70 DATA 145,110,8,146,111,8,147,112,8
80 DATA 101,37,49,252,165,81,174,30,167
90 DATA 197,37,5,139,37,113,250,165,125
110 DATA 174,174,167,54,37,5,197,174,52
120 DATA 146,238,7,174,197,146,239,7,91
130 DATA 110,8,174,5,146,14,75,146,37
140 DATA 75,146,235,85,146,135,86,146,181
150 DATA 104,146,224,30,146,8,97,167,5
160 DATA 194,93,197,162,85,18,207,213,252
170 DATA 174,62,146,98,18,81,52,197,70
180 DATA 83,73,94,37,76,87,78,75,84
    
```

C64

CPC

```

5 REM Tout à l'infini pour INTO THE EAGLE'S NEST
6 REM Version cassette de Christophe BIBOLLET
10 MODE 1:MEMORY 12345
20 LOAD ""
30 TOT=0
40 FOR N=48000 TO 484A5
50 READ AS:A=VAL ("*"+AS)
60 POKE N/A: TOT=TOT+A
70 NEXT N
80 IF TOT<6413 THEN PRINT "ERREUR DANS LES
DATA":END
90 CALL @8000
100 DATA 26,40,2E,CE,36,6A,2C,36
110 DATA 9A,24,2E,87,36,DD,2E,04
120 DATA 36,99,2E,FE,36,8E,21,24
130 DATA BE,3E,C3,32,30,00,22,31
140 DATA 00,03,12,40,3B,C5,21,32
150 DATA BE,32,11,44,22,12,44,C3
160 DATA F5,41,6F,67,32,90,8A,32
170 DATA F8,25,22,21,25,C6,B7,32
180 DATA A2,19,33,00,81,4A
    
```

```

Rem Tout à l'infini pour INTO THE EAGLE'S NEST
Rem Taper ce listing en GFA Basic
Rem Attention! Ce programme écrit sur la disquette
Rem Faites une sauvegarde.
Data "A:AUTOGEN.PRG",@H76F4
Poke @H77342,@H73F4
Poke @H76E8,@H410
For I=@H773F4 To @H7740A Step 2
  Read AS
  A=VAL ("*H"+AS)
  Poke I,A
  Next I
  Save "A:AUTOGEN.PRG",@H76F4,@H80
Data 4239,0007,14DF,4239,0007,32F3
Data 4239,0007,2AAB,4EF9,0007,0000
    
```

ST

```

10 REM Tout à l'infini pour INTO THE EAGLE'S NEST
30 FOR A=58833 TO 58845:READ B
40 POKE A,B:NEXT
50 FOR A=59403 TO 59000
60 READ B:IF B=421 THEN GOTO 80
70 NEXT A
80 RANDOMIZE USR 58368
90 DATA 250,67,233,226,193,45
100 DATA 8,226,122,5,246,29,119
110 DATA 55,36,148,55,64,153,55
120 DATA 185,166,55,15,161,208,5,133,421
    
```

SPECTRUM

CPC

● Tout d'abord, vous devez frayer un chemin à travers les lignes ennemies et atteindre le détonateur que vous devez déclencher en tirant dessus qu'une seule fois (car à proximité se trouve de la dynamite... alors gare à vous!). Ensuite il vous faut trouver le laissez-passer de l'ascenseur qui vous permettra de gagner un autre étage où vous devrez déclencher un autre détonateur. Comme il y a 4 étages, il y en a donc 4 à déclencher.

Lorsque tous les détonateurs seront déclenchés, vous devrez retourner à l'endroit où vous avez commencé la partie, au plus vite, car le compte à rebours de l'explosion du château a déjà commencé. Votre mission deviendra de plus en plus difficile si vous choisissez de déclencher un ou plusieurs prisonniers (tout simplement parce que vous devez à chaque fois ramener le prisonnier délivré au départ avec vous).

Voici quelques conseils qui vous seront utiles: Tirez deux fois sur 1 tonneau pour le faire disparaître. Les vases, peintures et colliers ne vous apportent que des points, ne vous attardez donc pas à vous les récolter. Surtout, il ne faut pas tirer à tort et à travers car les balles vont au-delà de ce que vous voyez et si par malheur elles venaient toucher de la dynamite vous seriez mort. (Mohamed CHANAOU)

TOUS

● Taper <DAS> CHT sur la table des High Scores, pour avoir des vies infinies. Attention à ne pas épuiser les réserves de munition. (Finton Stockin)

CPC

A TAPER EN AMIGA BASIC :

```

DEFIN A=2
PRINT "METTEZ VOTRE COPIE DE
SAUVEGARDE DANS LE LECTEUR" INPUT
(P=PP/PP/52) ; FILES2$
FILES="PPO" ; FILES$
OPEN "I",#1,FILES
SOURCE$=INPUT$(4096,#1)
CLOSE #1
FOR A=1 TO 4
  READ ALT
  READ NEU
FOR X=1 TO LEN(SOURCE$)
  IF MID$(SOURCE$,X,1) <CHR$(ER2ATS) THEN
  MID$(SOURCE$,X,1) <CHR$(NEU)
ENDIF
NEXT X
NEXT A
OPEN "O",#1,FILES
PRINT #1,SOURCE$;
CLOSE #1
END
DATA 21H,72H,@2H,@3H,45H,36,@4H,36
    
```

AMIGA

```

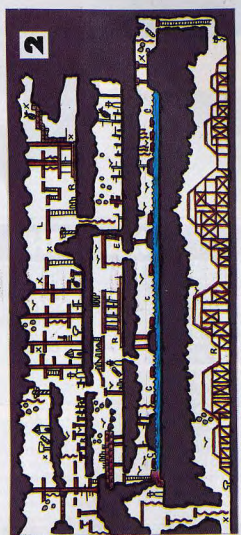
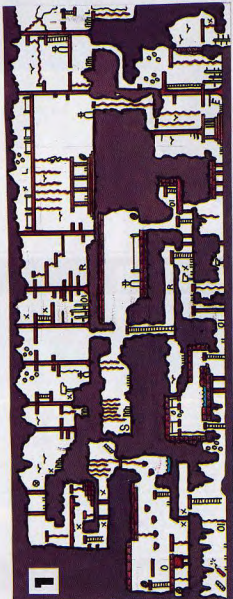
1 REM Vies, munitions et clefs infinies
2 REM sur INTO THE EAGLE NEST version Disquette
10 B=@:FOR I=48F00 TO 48F40:READ A:B=A+B:POKE I,A:NEXT
20 IF B=5926 THEN CALL @8000 ELSE PRINT"ERREUR DANS LES DATAS"
30 DATA 33,64,191,205,212,188,121,34,65,191,50,67,191,33,0
40 IF I=30,0,22,0,14,65,223,65,191,33,24,191,34,164,1,195
50 DATA 0,1,62,195,50,212,168,33,48,191,34,213,168,195,0,168
60 DATA 33,0,0,34,248,37,175,50,144,10,50,162,25,195,0,1,132
    
```

- Pour avoir: Les vies infinies: POKE 35810,0 POKE 35811,0 POKE 35812,0 L'energie infinie: POKE 41136,0
- Pour avoir des vies infinies : POKE 46481,44 POKE 46515,96 POKE 46536,44 POKE 46570,96

SPECTRUM

C64

CPC



JACK II

THE NIPPER

- = ROCHER
- = ANANAS
- = NOIX DE COCO
- = FLÛTE
- = RADEAU
- = DYNAMITE
- = OISEAU
- = HOMME
- X = INDIGÈNE
- E = ELEPHANT
- O = OURS (à l'échelle 1/8)
- R = RINHOCEROS
- || = LIANE

JACK THE NIPPER II

1 REM Vies infinies et invulnérabilité
2 REM sur JACK THE NIPPER II
10 FOR I=272 TO 323:READ A:POKE I,A:5:NEXT
20 POKE 816,16:POKE 817,1:POKE 22050,0:LOAD
30 DATA 145,140,14,101,167,49,156,6,147,113
50 DATA 11,145,120,81,11,174,49,146,175
60 DATA 204,146,33,135,146,21,135,167,101,147

● Vies infinies : POKE &705C0
Noix de coco infinies : POKE &5D20&C9
Immunité avec les ennemis : POKE &4E3B,24
POKE &46E2,24

● POUR JACK THE NIPPER II, si tu te mets contre le bord et que tu appuies sur les touches O.K.X, tu venas que le borlonienne monte sur le bord. Les piètons ne pourront pas t'enlever de vies. (cette opération te fera perdre des vies, mais cela en vaut la peine). Pour le faire voir, il faut le faire monter sur le bord, puis le mettre au milieu de l'écran et appuyer sur les touches O.K et X. Lorsque tu changeras de perso sur le mur. Appuies sur la touche O et Jack grimpeur tableau. Jack se transforme. Appuies sur pas aller plus haut, appuies sur X et s'il reste coincé, rappuies sur O. Quand il est tout en haut, dirige Jack vers la gauche et il pourra voler. Si tu n'y arrives pas le premier coup, recommence. Ne pas répéter l'opération souvent, sinon le jeu se bloque.
(Francis MANFREDDI)

● Pour avoir des vies infinies sur JACK THE NIPPER II tape : POKE 51114,44

Les balénes ne se jettent pas sur les mécaniques : POKE 33508,44

Invulnérabilité : POKE 33264,44

Anti-chute : POKE 38704,96

Exécution : SYS 32784

CPC

10 'Vies infinies version K7 pour JACK THE NIPPER II
20 MEMORY &3FFF
30 MODE 1:FOR I=40000 TO 64000:READ A
40 POKE I,A:B=4:NEXT I
50 IF B=5896 THEN PRINT "ERREUR DATA":END
60 POKE &A27,0:POKE &A31,6C9
70 POKE &A26,418
80 PRINT "Insérer la cassette"
90 CALL &8B18
100 ON ERROR GOTO 100:UTAPE
110 MODE 0:LOAD "I",&4000
120 CALL &9000
130 DATA 243,33,0,64,17,0,1,1,0,2,237
140 DATA 176,33,37,160,17,0,3,1,44,0
150 DATA 237,176,62,195,50,142,1,33,0
160 DATA 3,34,143,1,135,0,1,243,62,53
170 DATA 50,52,112,62,8,50,208,80,62,33
180 DATA 50,32,92,62,32,50,59,78,50,108
190 DATA 78,62,8,167,40,12,50,177,50,50
200 DATA 193,80,50,197,80,83,126,135,0,77

CPC

JACK THE NIPPER

● Pour avoir de l'énergie infinie, iksoisiez l'option de redéfinition des touches et tapez le mot ZAPP

● Pour avoir les vies infinies tape :
POKE &39F0 : POKE &3A90,0

1 'Vies infinies sur JACK THE NIPPER
10 'Version Disquette
20 MODE 1 : NR 0,0 : DRK 1,26
30 DRK 2,141 : DRK 3,145 : BORSER 0
40 OUT &8200,428
50 OUT &8200,2
60 OUT &8000,62A
70 CPRINT "145m"
80 MEMORY &3FF:LOAD "NIPPER.BIN",&C000
90 LOAD "NIPPER.PGM",&400:POKE &200A,0
100 POKE &2013,6:CALL &1001

CPC

● Prendre la sarbacane dans la salle de départ, elle sert à tirer sur les personnages. Chercher la clé dans le décor à droite de la banque. Entrer dans la banque, un passage secret s'ouvre, il faut prendre la disquette et entrer. Dans le passage secret, il y a un paquet de lessive, on peut le prendre. La disquette trouvée à l'entrée du passage de la banque a son utilité au "Technology Research". Il faut se placer sur l'ordinateur et toute l'installation se détache. Le paquet de lessive trouvé dans le passage de la banque sert à la laverie, il faut passer les 3 machines à laver qui se mettront à buller. La carte A que l'on trouve sur l'armoire à la sortie du passage secret sert à l'entrée de la banque, il faut sauter sur les distributeurs de billets qui exposera. La pile que l'on trouve au commissariat sert au magasin d'été/motocycle (sans nickel) il faut aller sur le petit camion en tras et tous les ordinateurs s'éteignent. Le pot de glue trouvé à la laverie sert au "Gummo's Champing Motors". Il faut se placer sur les machines qui avancent, elles resteront calées. Le parfum N°8 que l'on trouve dans la 2ème salle du commissariat sert au fabricant de chaussettes "Humo Socks", il faut passer sur une chaussette et elle sera parfumée. Il faut reprendre la clé et l'apposer au musée aller chercher le klaxon sur l'étagère. Il faut sortir et aller au commissariat, il faut klaxonner près du chat. Une fois qu'il est au plafond, il faut tourner en dessous de lui et klaxonner à bord, le score va monter très rapidement jusqu'à 100%. On obtient le grade de "Lieutenant Honor", si on veut aller plus vite, on fait directement la dernière action.
(Thierry LAINÉY dit L'expert)

JET BIKE SIMULATOR

CPC

10 REM Invulnérabilité pour JET BIKE SIMULATOR
20 REM Version cassette

30 MEMORY &3000
40 LOAD "I"
50 POKE &3A76,6C3:POKE &3A77,61F:POKE &3A78,48E
60 FOR I=40000 TO 42000
80 READ A:POKE I,A
80 B=A:NEXT
90 FOR I=64000 TO 64411
100 READ A:POKE I,A
110 B=A:NEXT
120 IF B=10820 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
130 CALL &6B14
140 DATA 243,221,33,0,191,17,71,0,205
150 DATA 103,187,33,0,164,34,88,191
160 DATA 195,0,101,33,64,0,229,33
170 DATA 0,187,229,195,75,58,62,69
180 DATA 50,75,62,153,50,75,0
190 DATA 243,241,201,58,206,102,254,205
200 DATA 40,24,175,50,52,102,50,221
210 DATA 104,50,186,104,33,66,104,17
220 DATA 34,104,1,6,0,237,170,195
230 DATA 78,101,175,50,10,104,50,175
240 DATA 103,50,45,106,62,8,50,118
250 DATA 105,33,60,164,17,114,105,107
260 DATA 6,0,237,176,195,220,230
270 DATA 7,56,81,76,24

● Version disquette non pas cassette transcodée sur disquette !
Pour passer à chaque fois au tableau suivant en normal
POKE &4A8,0
POKE &40CB,0
(Patrice MAUBERT)

10 REM Temps infini sur JET BIKE SIMULATOR version Disk
20 REM (C) JOYSLICK Hédo pour Patricio Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR I=50000 TO &9033:HEAD AS:A=VAL("I"+I*2)
50 SUB=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM>4373 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT" - ENLEVER LA SIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA SIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) " :C
100 IF C=1 THEN POKE &9000,481
110 PRINT:PRINT"INSERER VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGER-LE"
120 CALL &806C:CALL &9000:"BIN"010M"
130 DATA C0,24,90,3E,00,32,5E,11,3E,7B,81,3E,45,32,31,90
140 DATA C0,24,90,3E,66,32,31,9E,21,00,80,11,00,80,0E,C1
150 DATA 0F,31,90,C9,21,00,80,15,0E,1E,00,0E,12,0F,31,90
160 DATA C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

● Pour la version disquette non pas cassette copiée sur disquette !
Pour passer à chaque fois au tableau suivant en normal, aller en page 11, secteur 12 à &158, remplacer le 81 par un 00 et à &17B, remplacer le 81 par un 00
(Patrice MAUBERT)

JINKS

● Pour changer de tableau à chaque fois que vous perdez, il vous suffit de rechercher les octets CA 2C 07 et les remplacer par 00 00 00. Et pour ceux qui préfèrent poké :

POKE &02A5,0

POKE &02A6,0

POKE &02A7,0

(Patrice MAUBERT)

1 REM Immunité totale pour JINKS
2 REM Version Cassette
10 DATA 371,170,249,167,43,105,62,147,213,13
20 DATA 145,214,15,101,174,49,156,135,204,174
30 DATA 101,146,65,247,81,54,75,91,72
40 FOR A=272 TO 301 : READ A : POKE A,B=5 : C=H
50 NEXT A : IF C=2546 THEN PRINT "Erreur" : END
60 PRINT "Insérer la cassette" : WAIT 653,1
70 POKE 816,16 : POKE 817,1 : LOAD

C64

CPC

JOE BLADE ST

● Ouvrir JOE_BLADE.TOS, quatrième et cinquième secteur sur cinquante, chercher C9 FF IE 13 FO IE 00 00 01 et remplacer 13 FO 00 IE par 13 FO 00 X X secondes pour trouver le code de la grenade. Troisième secteur sur cinquante, chercher 01 06 13 FO 00 14 10 00 00 F0, et remplacer 13 FO 00 14, par 13 FO 00 X X vies premier joueur.
(Sylvain LEDOYEN)

JAIL BREAK

CPC

● Pour avoir les vies infinies :
POKE 52050,234
POKE 52051,24
POKE 52052,234
POKE 52097,234
POKE 52098,234
POKE 52099,234
SYS 51300

10 REM VIES INFINIES POUR JAILBREAK
15 REM de Patrick FURBER
20 MEMORY &6FFF
30 MODE 1
40 LOAD "I",&100
50 POKE &1216,161:POKE &1221,161
60 POKE &1246,161:POKE &1249,161
70 POKE &1263,161:POKE &1285,161
80 POKE &1274,688
90 FOR I=40000 TO &8006
100 READ A:POKE I,A
110 NEXT I
120 CALL &1A00
130 DATA 175,50,123,205,195,0,240

● Pour avoir 255 vies avec un éditeur de secteur, rechercher les octets 3E 05 32 D3 et remplacer le 05 par FF.

Pour avoir 255 vies (premier joueur).
POKE &80D2,&FFF
POKE &812D,&FFF
Pour avoir 255 vies (second joueur).
POKE &80D4,&FFF
(Antonio TREMOCO)

PREMIERE PARTIE LIBERATION D'ORLEANS, LES BATAILLES ET LES SIEGES :

Au début du jeu, il faut aller au Nord avec l'armée de Jeanne d'Arc. Pendant la bataille, la meilleure tactique est la suivante : ne bougez pas. Tirez, avec vos archers, sur les soldats qui avancent, puis, quand il sont trop près, avec vos bombardiers. Dès qu'il sont vraiment près (presque au contact de vos hommes), faites charger votre cavalerie et votre piétonnier. Il est possible que les chevaliers de Hennein restent sur place. Si ce cas se présente, faites avancer vos archers (pas trop loin pour éviter les tirs des bombardiers) et tirez, ils chargeront.

Après avoir anéanti les armées ennemies dans l'Orléansais, asséssez Orléans avec l'option "offensive". Il est fortement conseillé d'avoir beaucoup d'hommes pour pouvoir mieux endurer les coups et surtout, pour la partie défensive, il n'y a aucun problème, mais il ne faut pas arrêter de frapper. Pendant l'escalade, vous pouvez vous protéger des pierres avec votre bouclier (en cliquant avec le joystick). Il est extrêmement difficile d'éviter l'huile bouillante. Heureusement, les défenseurs lancent souvent des pierres. Une fois Orléans libéré, allez dans la région de Champagne et prenez Reims. Pour les combats à cheval, il est conseillé de prendre une épée. Si vous êtes derrière votre adversaire, chargez la pointe de votre épée en avant. L'épée doit toucher votre ennemi au moment où il se retourne. Si vous chargez en même temps, donnez un coup d'épée vertical de haut en bas.

LE TRÉSOR ROYAL :

Après s'être fait sacrer roi à Reims, prenez les impôts sur les fougues dans une grande province (c'est pour payer la solde des troupes). N'oubliez pas la taille chaque septième. Plus vous avez de provinces, plus vous percevez d'impôts. Une province en révolte ne produit aucun impôt et la pire, c'est que la révolte se propage vite. Pour éviter cela, pendez les meneurs. La pendaison des responsables d'une jacquerie sert d'exemple aux autres provinces. En prime, une bidouille pour Atari ST pour remplir sa caisse (ca ne marche pas si votre caisse est vide), notez la somme initiale, sauvegardez. Avec un éditeur de secteur, recherchez la somme initiale en hexadécimal et remplacez la par la somme désirée (en hexa).

DIPLOMATIE :

La diplomatie sert surtout à libérer un capitaine ennemi (si vous en avez un), demandez vite une rançon car les prisonniers s'évadent rapidement. Comme ambassadeur, prenez De La Tremoille et Régnauld de Chartres. Comme ville, Paris est le meilleur endroit pour négocier avec les anglais. Quand vous libérez un otage, ne demandez pas de sommes trop importantes. La rançon doit être proportionnelle aux qualités de l'otage, ainsi qu'à sa classe sociale (par exemple, le duc de Bretagne vaut plus John Talbot). Si votre interlocuteur refuse tout dialogue, neuz l'otage.

CONSEILS DIVERS :

Ne tuez pas vos propres vaisaux. Il est inutile d'essayer d'éviter certain événements : Jeanne d'Arc meurt à Rouen, suite au procès de Cauchon, même si celui-ci a été tué et Rouen prise. De La Tremoille se fait exiler sans qu'on puisse protester. Henri d'Angleterre se fait proclamer roi à Paris même si Paris est libéré. Sauvez le jeu avant d'attaquer une ville car si vous perdez, vous pourrez reprendre la partie. Si vous avez beaucoup d'argent, construisez une forteresse dans les provinces n'ayant qu'une seule ville (ca coûte entre 1 500 000 et 2 500 000, selon l'efficacité). Si l'unique ville de la province tombe aux mains de l'ennemi, ils devront encore prendre la forteresse pour avoir la province, de plus, la forteresse est beaucoup mieux protégée.

(stephane DUVAL)

Bidouille sur une partie sauvee de JEANNE D'ARC sur ATARI ST de LITANNEUR
Listing écrit en GHA 3.00
Ce programme vous donne plus de 2 milliards de livres tournois, 650000 arches, 200000 chevaliers, 650000 troupes et 1000 bombardiers.

```
a=MALLOE(2302)
BLOAD "PARTIE.COU",a
LFOKE a+61782,6HFFFFFF
LFOKE a+6184,6HDE8E420
LFOKE a+6188,6HDE80064
BSAVE "PARTIE.COU",a,2302
```



```
' Bidouille sur JEANNE D'ARC
' en GFA Basic sur AMIGA
' par Christophe PARIS
' (c) 1989 JOYSTICK HebdO
' Il est préférable de faire toutes
' les modifications après
' avoir conquis ORLEANS puis REIMS.
max=2302
DIM fichiers(max)
present:
charge_disk
tableau
Label:
changement
mil:
PRINT AT(15,25);"Etes vous sur pour sauvegarder ?(o/n)";
FORM INPUT 1,a$
IF a$<"n" AND a$<"o" AND a$<"N" AND a$<"O"
GOTO nul
ENDIF
IF a$="n" OR a$="N"
GOTO Label
ENDIF
sauvegarde
END
'
' PROCEDURE tableau
PRINT AT(28,11);" M O D I F I C A T I O N S
"
PRINT AT(15,15);" Nb de chevaliers-> ";fichiers(6/2)
PRINT AT(15,17);" Nb d'archers -> ";fichiers(6/2)
PRINT AT(15,19);" Nb de pi_tons -> ";fichiers(8/2)
PRINT AT(15,21);" Nb de bombardes -> ";fichiers(10/2)
PRINT AT(15,23);" TRESORS ROYAL -> ";
PRINT LPEER(Vfichiers(192/2))
RETURN
PROCEDURE modif
encore:
PRINT AT(x+12,y);"modification?(o/n) ";
FORM INPUT 1,a$
IF a$<"n" AND a$<"o" AND a$<"N" AND a$<"O"
GOTO encore
ENDIF
IF a$="n" OR a$="N"
GOTO fin_saisie
ENDIF
PRINT AT(x,y);"
"
IF y=23
PRINT AT(x,y);"(maxi=2147483647) ";
GOTO fin_max
ENDIF
PRINT AT(x,y);"maxi";INT(6HFFFF/2);" ";
fin_max:
INPUT new
IF y=23
GOTO tresor
ENDIF
IF new>32767
new=32767
ENDIF
fichiers(100/2)=new
GOTO fin_saisie
tresor:
IF new>2147483647
new=2147483647
ENDIF
LFOKE Vfichiers(192/2),new
fin_saisie:
PRINT AT(x,y);"
"
tableau
RETURN
PROCEDURE present
PRINT AT(15,2);"-----";
PRINT "-----"
PRINT AT(15,3);"-----COMMENT FAIRE GAGNER JEANNE ";
PRINT "D'ARC AU LOTO <---";
PRINT AT(15,4);"-----";
PRINT "-----"

```

fait par Christophe PARIS
(c) 1989 JOYSTICK HebdO

RETURN
PROCEDURE charge_disk
PRINT AT(15,15);" insérez le disk de sauvegarde";
PRINT "de Jeanne d'Arc";
PRINT AT(15,16);"% pressez sur le bouton de souris"
WHILE MOUSE=0

WEND
BLOAD "dfo:partie.cou",V:fichiers(8)
PRINT AT(15,15);"
PRINT AT(15,16);"
RETURN

PROCEDURE changement
x=43
y=15
loc=6
modif
x=43
y=17
loc=4

modif
x=43
y=19
loc=8
modif
x=43
y=21
loc=10

modif
x=43
y=23
loc=1922
modif

RETURN
PROCEDURE sauvegarde
BSAVE "dfo:partie.cou",V:fichiers(8),max
RETURN

● Pour garnir vos coffres une fois que vous êtes roi, commanditez un enlèvement à Gunther de Kollm en lui offrant le maximum, demandez lui d'enlever Jean Vi de Bretagne, ce qui doit (pour les trois premières fois) marcher à tout les coups. Plus aussitôt qu'il est dans vos caissons, envoyez Yolande d'Anjou et Dunois pour négocier sa libération auprès du roi d'Angleterre, en demandant le maximum (le lieu de négociation n'a aucune importance), et voilà, théoriquement vous avez maintenant des caisses bien remplies...

● Pour le passage facile du pont levé, laissez le doigt constamment sur le bouton de la manette appuyée, tout en laissant la manette dirigée vers la droite, les combats sont ainsi toujours gagnants. Pour les combats contre le cavalier solitaire, prendre la massue, se mettre dans un coin (droit de préférence) et ne plus bouger, joystick toujours orienté vers le bas et l'autre est fichu. Utilisez souvent vos espions dans l'option "coup de main", les deux meilleurs sont ceux des coins supérieur droit et inférieur gauche. Ne perdez pas de temps à essayer de revendre des prisonniers, ça marche très rarement, il vaut mieux les exécuter avant qu'ils ne s'échappent (ainsi les anglais auront de moins en moins de chefs de guerre). (Arnaud LADRÈRE)

● Pour augmenter vos chances de victoire au maximum lorsque vous rencontrez un chevalier solitaire, allez tout à fait à droite de l'écran, et frappez l'adversaire dès qu'il arrive. En principe, la victoire ne peut vous échapper.

● A l'approche de Thiver, par précaution, n'oubliez pas de licencier vos hommes, car bien souvent Thiver aucun combat n'est possible, et vous seriez obligé de payer les troupes pour rien.

JOE BLADE II CPC

● Pour avoir le temps infini:

Première partie:
POKE &24AD,0
Deuxième partie:
POKE &2614,0
Troisième partie:
POKE &28D3,0
Quatrième partie:
POKE &2319,0

```
1 *Temps infini,cles en plus et
2 *on ne meurt pas quand on tombe.
3 *JOE BLADE II version cassette
4 *Par Patrick FINARD
10 DATA 33,53,174,54,195,35,54,14,35,54
20 DATA 196,195,6,172,62,62,50,106,21,62
30 DATA 6,68,152,29,62,112,50,48,35,52
40 DATA 188,36,50,195,38,50,226,40,201,2
50 MEMORY &3FFF:MODE 1
60 FOR A=6640 TO 48678:READ B:POKE A,B
70 FOR H=HEX A
80 IF CO<=68 THEN PRINT"Erreur!!":END
90 POKE 4BE14,2:LOAD"
100 POKE 4417E,8E:POKE 4410C,4B3
110 POKE 4320C,4F8:CALL 44025
```




KARNOV

CPC

18EM Vies infinies pour KARNOV version Disquette.

```

10 MEMORY 49FFF FOR I=4A000 TO 4A08F:READ A:VAL("M"+A):POKE I,A:B=B+A:NEXT
20 MODE 0:IF B<=15047 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END ELSE CALL 6A000
50 DATA 01,0A,20,1,21,98,AD,CD,01,BC,09,17,AB,05,21,7AD,03,09,AD,40,43
60 DATA 14,45,4E,02,08,08,08,00,00,00,00,00,00,20,25,AF,32,80,AD,1F,FE
70 DATA 03,20,38,DD,78,08,DD,56,02,DD,6E,04,DD,56,05,06,00,1E,03,01,5E
80 DATA 0E,87,CD,0E,09,91,05,4E,75,3A,80,7F,00,28,06,91,CD,4E,0E,05
90 DATA 18,04,91,CD,6E,06,2A,DD,18,09,09,25,AE,7,27,2D,AD,16,03,01,71
100 DATA 70,80,7E,0E,00,0B,CD,5A,0B,23,18,76,48,4E,4D,42,52,50,45,20,44
110 DATA 27,41,52,47,55,4D,45,46,54,53,20,49,4E,43,4E,52,52,45,43,54
120 DATA 00,00,00,00,ED,5B,42,8E,21,8D,00,01,19,00,ED,09,09,24,00,03
130 DATA 07,00,7A,00,3E,00,00,00,10,00,00,00,00,00,2A,52,5E,05,0E,09,00,00,FF
140 GOTO 4A000:G,4,21
150 IF PEEK(44067)<>5 THEN PRINT"CE N'EST PAS KARNOV":END
160 POKE 44067,255:BCR,4A000,4,21:GOTO 4,102,0,641:DCM

```

● Au niveau 9 (c'est à dire le dernier) quand tu es arrivé devant les cinq miroirs, place l'échelle avec les deux miroirs du milieu sur le plus haut miroir, tire entre le socle et le miroir. Ensuite descend de l'échelle et le parchemin descendra. Attention, cette opération se fait sans que le sorcier n'arrive ou n'apparaisse.
(M. de la CHOCOLATERIE)

```

1 REM Vies infinies pour KARNOV
10 PRINT CHR$(147):FOR I=560 TO 618
20 READ A:POKE I,A:5:NEXT
30 IF <=6375 THEN CALL 560
40 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
50 DATA 37,49,252,174,73,146,210,8,174,7,146,211,8,61,37
60 DATA 113,250,81,46,8,174,213,146,210,8,174,8,146,211
70 DATA 8,174,123,146,211,6,81,213,8,174,7,146,50,14,174
80 DATA 103,146,55,14,81,240,7,174,170,146,228,133,81,5,133

```

● Pour avoir les vies infinies :

POKE 32991.36

Pour avoir du temps infini:

POKE 35884.36

Execution :

SYS 32768

C64

KRAKOUT

C64

180 REM Vies infinies sur KRAKOUT version Disquette
110 REM de Florence LAFITTE
120 DATA 1,23,0,4,26,2,11,9,16,6,3,24,15,10,13,12
130 DATA 6CD,684,9,6CD,0,608,621,0,400,411,0,680
140 DATA 1,0,640,453,8E,450,6C9,484,48E
150 MODE 4:FOR #=0 TO 15:READ I:INK A,I:NEXT
160 OPENOUT "M":MEMORY 6383
170 FOR #=40 TO 654:READ B:POKE A,B:NEXT
180 LOAD "KRAK"X
190 MODE 2:INK 1,1:LOAD "KRAK"X
200 POKE 41329,0
210 CALL 440

CPC

1 REM Vies infinies pour KRAKOUT version Cassette
10 MODE 1:BOARD:0:INK 0,0:0:FOR I=440 TO 664
20 READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
30 IF #=212 THEN CALL 440
40 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
50 DATA 6,1,33,93,0,17,0,1,205,119,188,33,0,1
60 DATA 205,131,188,205,122,188,33,94,0,34,5
70 DATA 1,195,0,1,46,175,50,58,123,195,46,174

THOMSON

● Dans le programme KRAKOUT, placer un LOAD"KRAKOUT" à la place de LOAD"KRAK" et ce dernier appellera le programme suivant préalablement sauvegardé par SAVE"KRAKOUT"X
18 REM Vies infinies par Laurent FERRY
20 CLEAR, 6HDEF
30 LOAD"MESS":LOAD"***":LOAD"SCR100.FEN"
40 EXEC 6H2000
50 LOAD"MESS":LOAD"SP"IN
60 POKE 6H85F,9:POKE 6H860,9:EXEC 6H800

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

KUNG FU MASTER

CPC

10 REM Vies infinies pour KUNG FU MASTER version K7
20 MEMORY 43000
30 FOR I=4BF00 TO 6BF4C
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+ACHKXT
60 IF B<=708 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 LOAD"***":CALL 63A6A
80 LOAD"***":63040
90 CALL 6BF00
100 DATA 1,200,1,17,55,189,33,45,191,237
110 DATA 176,1,242,1,53,64,48,17,64,0
120 DATA 237,176,33,64,0,229,33,45,0,187,229
130 DATA 33,242,1,229,33,7,184,229,33,187
140 DATA 2,229,241,243,201,62,4,30,32,106
150 DATA 62,255,50,37,106,62,136,50,56,189
160 DATA 62,207,50,55,189,62,136,50,56,189
170 DATA 50,57,189,195,55,169,0

1 REM 255 vies sur KUNG FU MASTER
2 REM pour la Compilation
3 REM THEY SOLD A MILLION \$
4 REM de Laurent MORA
10 MODE 6:BOARD:0:FOR I=0 TO 15
15 INK I,0:NEXT I
20 LOAD"KUNG_SCM",6C000
30 INK 0,1:INK 1,15:INK 4,18:INK 5,24
32 INK 6,26:INK 7,0:INK 8,16:INK 9,22
34 INK 14,2:INK 13,24:INK 15,9:INK 11,1
36 INK 2,3:INK 3,19:INK 10,13
40 OPENOUT"MM":MEMORY 64FF
50 LOAD"KUNG_DAT",4530
70 FOR I=0 TO 19:READ AS
75 POKE 6A800+I,VAL("M"+A8):NEXT I
80 DATA 01,01,90,11,40,00,21,00,05,ED
85 DATA 0A,3E,00,CD,10,00,00,00,00,9C
90 POKE 32412,8:POKE 32413,CCE
100 CALL 6A800

● Pour avoir les vies infinies :
POKE &79DE,0
POKE &79DF,&CE

KRYPTON EGG

ST

● Vies infinies pour KRYPTON EGG par Eric Bourdeaux

```

PRINT "inserez le disc 1 de krypton egg"
PRINT "desirez vous mettre le jeu en"
PRINT "vies normales ou en vies"
PRINT "infinies ? ( n ou i )"
INPUT AS
IF #="n"
  B=1
  IF #="i"
    B=2
  IF #=" "
    B=4
  ENDIF
  OPEN "N",#1,"KRYPTON.COD"
  SEEK #1,6H7CF
  POKE 300000,4
  BPUT #1,300000,1
  SEEK #1,6H7CF
  POKE 300000,1
  BPUT #1,300000,1
  CLOSE #1

```

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteurs et rechercher dans le fichier KRYPTON.COD les octets :

53 79 00 00 8C 0C 79 FF FF

et le remplacer par :

60 04 00 00 8C 0C 79 FF FF

Puis éditer le fichier KRYPTON.COD et rechercher les octets :

53 79 00 00 8C 0C 79 FF FF

et le remplacer par :

60 04 00 00 8C 0C 79 FF FF

Génial, ça marche aussi pour le dernier tableaut.
(GILLUS)

● Au moment où le jeu vous demande le disk B, cliquez 8 fois sur le bouton de droite de la souris, puis cliquer sur celui de gauche.

Pendant une partie, il vous suffit d'appuyer sur F10 pour avoir des vies infinies, appuyez sur ESC pour changer de tableaut et appuyez sur CTRL pour accéder au tableaut du monstre directement.

Attention, si le monstre vous dit, vous aurez le droit - à un jeu GAME OVER - et de recommencer votre partie

KING QUEST IV

TOUS

● Aller toujours vers l'Est jusqu'au chateau de Lolotte, elle vous donnera une mission avec une récompense à la clef. Entrer dans la maison près du cimetiére et prendre la première porte à gauche. Approchez vous près de la bibliothèque à droite du portrait et tapez "GET BOOK". Aller en face du portrait et tapez "LOOK PICTURE". Dirigez vous ensuite vers le mur de gauche et tapez "LOOK WALL". Utilisez "MOVE LATCH", entrez dans le passage secret et prenez la pelle en tapan "GET SHOVEL", vous pouvez ressortir de la maison ou continuer à monter les escaliers, dans ce cas, montez, passez entre le banc et l'orgue, tapez "SIT ON THE BENCH" puis "PLAY ORGAN", je ne sais pas quel est le résultat mais vous en serez quitte pour un petit morceau de musique... Allez vers le petit pont et regardez dessous, vous verrez un point jaune (dans l'ombre), allez à coté et tapez "GET BALL". Allez à la mare, approchez vous du bord et tapez "THROW BALL IN THE WATER", allez près de la grenouille, tapez

"GET FROG" puis "GET CROWN" (quand vous mettez cette couronne sur votre tête en tapan "WEAR CROWN" vous serez changé en grenouille). Allez dans la maison des nains. Entrez et tapez "CLEAN ROOM", observez la scène, quand vous serez à table, tapez "TALK DWARF" puis ENTER, recommencez trois fois. Quand ils seront partis, approchez vous de la table et tapez "GET POUCH". Allez à la mine (jusqu'au fond), approchez vous du main près du seuil et tapez "GIVE POUCH", le main vous donnera une lanterne. Dans un tableaut, vous verrez un oiseau sur le sol qui servolera à votre approche. Allez la plus vite possible à l'endroit où il était posé et tapez "GET WORM". A la piscine, vous verrez un ange arriver (si il n'est pas la ressortir et rentrer jusqu'à son arrivée). Attendez qu'il soit dans l'eau puis précipitez vous dans la piscine, il partira en laissant son arc et 2 flèches.
(Xavier CHARRUAU)

VOICI DÉJÀ LA RÉPONSE AUX 5 ÉNIGMES :

DE PROFONDIS

- Cliquer (la statue s'enfonce),
- Cliquer sur "attendre",
- Cliquer sur le crochet qui sort du plafond : choisir l'option "attraper un lasso..." du cerveau.
- Cliquer sur "attendre",
- Cliquer sur la statue de pierre qui sort : choisir l'option "sauter dessus",
- Adorer la statue jusqu'à ce qu'elle vous conduise sur l'autre rive, ¡ VOUS OBTENEZ UN PREMIER CRANE.

LE PENDU

- Utiliser le PSY POUVOIR "SUPERVISOR" ou utiliser la lanterne si on l'a,
- Utiliser le PSY POUVOIR "TRANSFORMATION EN MOUCHE" et se poser sur la plate-forme sous le pendu,
- Appuyer sur le levier à gauche du pendu (pousser),
- > Il meurt (normal, c'est un tralfale!).
- Enlever corde (après avoir cliqué sur le pendu),
- > Il tombe et va mourir DELOS,
- Cliquer sur le creux (au-dessus de la plate forme),
- Inspecter le creux,
- ¡ VOUS OBTENEZ UN SECOND CRANE.

LE MUR

- Appuyer sur la dalle "Zone 2" dès le début,
- Ouvrir une des 2 portes (à droite ou à gauche),
- On arrive devant une statue de croisé,
- Cliquer sur la marche sous la statue (monter dessus),
- Fouiller dans votre poche,
- Cliquer sur poignard et choisir l'option "mettre dans" et glisser le poignard dans la fente au niveau du cœur,
- Emprunter le passage près du mur,
- On arrive devant un trou (cliquer dessus), l'inspecter,
- ¡ ON TROUVE UN TROISIEME CRANE.
- Revenir sur vos pas et prendre le passage près du mur (seul passage).

EN PRESENCE DU SCORPION

- Cliquer sur le scorpion,
- Choisir l'option "prier",
- Franchir la porte sous l'araignée,
- Dans la salle avec la maîtresse, cliquer sur la toile et choisir l'option "rampier",
- Offrir la mouche donnée au départ par le maître des épreuves à l'araignée,
- Vous pouvez ou non l'embrasser mais surtout ne pas la ... (frisque de piqûre).

- Choisir d'offrir la mouche à l'araignée bleue et prenez la rouge,
- Revenir au scorpion et mettre l'araignée rouge dans sa bouche ouverte,
- La trappe (découverte au scanner) s'ouvre et KHIELE sort,
- Cliquer sur la trappe et choisir "passer"
- ¡ VOUS TROUVEZ UN QUATRIEME CRANE.

LES JUMEAUX

- Cliquer sur chacun des 2 serpents : ouvrir leur gueule
- Aller dans la salle à gauche. ("LA SOURCE"),
- Devant la fontaine, inspecter la tête de serpent. (on apprend que l'oeil est un peu usé),
- Cliquer sur l'option "appuyer sur l'oeil" (l'eau coule),
- Remplir le gobelet,
- Retourner dans la salle des "JUMEAUX",
- Verser l'eau ("vider dans" en ayant cliqué sur le gobelet) dans la gueule du serpent de gauche), on récupère un petit dé (le prendre),
- Cliquer sur l'option "appuyer sur l'oeil" (l'eau coule),
- Lancer le dé (cliquer sur le dé et choisir "lancer sur") : normalement, "on fait un 2",
- Mettre le dé dans la gueule du serpent de droite, la porte du fond est alors libérée ; la franchir,
- On arrive dans la salle "QUI SERA SAUVE ?",
- Cliquer sur la tête du serpent sur le mur ("appuyer"), bruit dans la salle LA SOURCE
- Soulever les mains "en bas à gauche" et "en haut à droite",
- "Recliquer" sur la tête du serpent ("appuyer"), une trappe s'ouvre au mur,
- Inspecter cette dalle, regarder le symbole et retenir ce que c'est,
- Retourner dans la salle LA SOURCE, on trouve alors devant la fontaine 6 cubes qui, lorsqu'on les inspecte, comportent chacun un signe gravé :
 - CUBE 1 : TRIANGLE,
 - CUBE 2 : TRIANGLE,
 - CUBE 3 : ETOILE,
 - CUBE 4 : CROIX,
 - CUBE 5 : CARRE,
 - CUBE 6 : LIGNES ONDULEES.
- En fonction du dessin observé sur la trappe dans "Qui sera sauvé ?", soulever le cube qui porte le même dessin,
- ¡ ON TROUVE LE CINQUIEME CRANE.

Le jeu ne peut être fait aussi facilement :

- Rencontrer des aspirants pour échanger les objets,
- S'il n'y a pas de protozarks dans le coin, tuer le mec carrément, ou alors voler l'objet par "télékinésie",
- Rapporter les 5 crânes vers un échangeur dans l'orbite du maître : on devient alors DIVO et on se rend à la salle du rêve près du passage dans "l'anno", mais là, je me fais tuer par la maîtresse en m'endormant.

(Rolan BOUYER)

Suite de la solution (Après les 5 Enigmes) de Gilles GOZARD

A partir de cet instant je fais une sauvegarde car sur les 6 plaques de la source, une seule contient un crâne, les autres sont mortels. Comme je n'ai pas la solution, je les teste une à une, et si je suis tué, je n'ai pas besoin de tout recommencer.

Allez échanger les cinq crânes, vous gagnez un oeuf.

Ne pas suivre les ordres que l'on donne à cet instant. Sortir de l'anneau "PASSAGE DES FIDELES", montrer l'oeuf si on veut le demande.

- LE PARVIS

Ne pas aller "REVE DE PANGÉ" ni "SALLE DE GARDE"
Faire "BROUILLEUR D'ESPRIT" au garde au fond à droite, puis entrer.
Ne pas perdre de temps car ils vont vous poursuivre.

- LA GARGOUILLE

Ne pas aller "ANTE CHAMBRE", inspecter "GARGOUILLE", appuyer sur l'oeil, une fois de l'autre côté ne pas s'occuper du cadavre, et attraper le levier au lasso actionner, passer dans trappe.

- LES ELAGES

Aller tout droit jusqu'à NORMAJEE, ASH, écouter ce qu'ils disent, faire un "SCANNER", ouvrir tombe, prendre "FEU ET FIOLE", aller galerie gauche jusqu'à trappe, entrer, vous voilà au réfectoire.

- ABLUTIONS

Toutes les portes donnent sur des dortoirs où vous pourrez lire des inscriptions.

- SEUIL DE LA VERITE

Mettre l'oeuf dans bouche de la statue, inspecter "LUTRIN" faire "TELEKINESIE" pour attraper statuette.

- APAISEMENT DES PUISSANCES

Tuer préresse, faire "BROUILLEUR D'ESPRIT" à SAURA, lui faire boire la fiole et hop, vous avez récupéré votre petite copine.

- LE REPOS DE SAURA

Poser statuette dans la niche, la trappe s'ouvre. Faire entrer le singe dans celle-ci; maintenant retourner "PRESENCE DE DIEU", le mur des étoiles s'ouvre.
Vous êtes prêt à affronter "PROTIZIM HARSSK", son maître, et la fidèle QRIICH.

- NAISSANCE D'UNE RACE DIVINE

Attention, vous devez posséder assez de PSI POUVOIR.
Entrer.
Pousser levier (le mur d'étoile se ferme).
Tuer ZORQ "KILLER" PSI POUVOIR.

Brouiller esprit d' HARSSK (QRIICH se fixe sur sa tête).
Pendant qu'il monte à l'échelle, fermer trappe avec télékinésie.
Attendre qu'il se cogne en haut, et qu'il lâche SAU FAL.
Lancer le poignard de sacrilice (sur HARSSK) récupéré dans "APAISEMENT DES PUISSANCES".
Et voilà, c'est fini, vous êtes libre, et tous les PROTOZORQS sont morts.

KINETIK

CPC

1 ' Vies et énergie infinies, immortalité
2 ' pour KINETIK version disquette
10 OPENOUT *D* MEMORY 1279; LOAD *kinetik.son, 64020
20 CALL 1634;LOAD *kinetik.*; 6500; LOAD *kinet1k2*, 64500
30 MODE 1; POKÉ 63506,0; POKÉ 61904,201; POKÉ 634FD, 201
40 POKÉ 2715,9; CALL 6500

● Avec le truc qui suit : faites attention de bien payer vos factures... Prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets suivants : 3A,72,44,3D,FE,FF et remplacer 3D par 00 ce qui donne des vies infinies.
(L'huissier Arnaud)



THE KRystal

Au début, avant tout trouvez le bégarr et donnez-lui les skingless-deux fois, puis acceptez le pommeau. Maintenant trouvez gloop, puis demandez lui «what do you do?». Acceptez l'invitation qu'il vous offre. Allez au palace et dites au garde «i have an invite». Entrez dans le nécad et passez devant Necdrod jusqu'au kring. Acceptez les skingless. Rencontrez la princesse et dites «it's a secret, puis acceptez l'anneau de belz (ring of belz). Allez sur la place du marché et ramassez le rouleau et le

la meilleure chose à faire est de décoller et garder l'ennemi le plus loin possible de vous (mais pas hors de portée) tout en les détruisant eux et leurs projectiles. Dès que vous aurez disposé de la première vague vous attaquez, accélérez en direction de la petite planète mais ralentissez dès qu'une nouvelle escadrille apparaît. Continuez de répéter ce procédé jusqu'à ce que vous atteigniez votre destination. Lorsque vous atterrissez, trouvez tante Polly et demandez-lui «where are you?». Acceptez le «multipeu». Ramassez les

de manière à acquérir de l'expérience. Retournez à votre vaisseau et sélectionnez l'icône pour «fétina» (de nouveau, utilisez les mêmes tactiques de vol qu'auparavant). Lors de votre arrivée, utilisez le «heatpro» immédiatement et trouvez l'anneau des sphères. Il est utile de noter que la sphère ne peut être ramassée sauf si le pommeau (pomme) se trouve dans l'inventaire. Entraînez-vous encore à destination. Lorsque vous retournez à zaminola. Trouvez le pirate blanc et donnez aux enfants du minolan votre trouvaill.

passés, utiliser l'anneau de belz. L'anneau ne marchera pas si le rouleau ne se trouve pas dans l'inventaire. Maintenant «where am I?», acceptez la ceinture des sceurs célestes, et vous retournerez automatiquement à votre vaisseau. Sélectionnez l'icône de magno et allez-y, toujours en utilisant les tactiques précédemment mentionnées. Lorsque vous serez relié de la «-brain cell», vous devez disposer d'assez de points psychiques (vous devez trouver et tuer redhead



«frandanas» de serrena, qui se trouve là, et utilisez-les pour la force. Donnez la charité au «butler». Franchissez la porte verte et passez à travers l'arche centrale dans le hangar spatial puis pénétrez à l'intérieur de votre vaisseau. Sélectionnez l'icône du haut pour «zaminola» et décollez. Lorsque vous voyagerez dans l'espace,

tablettes de «heatpro» en dehors de la tête du kring et retournez dans votre vaisseau de la même façon que vous êtes venu. Sélectionnez l'icône de gylsta et en utilisant les mêmes tactiques qu'auparavant, dirigez-vous vers elle. Lorsque vous atteindrez votre destination, ramassez le «psychorobin» et engagez-vous dans quelques combats d'espée

Donnez la charité à Malagar et entrez dans la tête du kring. Achetez «greige» et «fissionchips» à Venkor et utilisez-les pour la force, puis allez dans votre chambre en haut et écoutez votre radio. Maintenant retournez au vaisseau et voyagez n'importe où. Suivez le scorpion bleu à travers l'anneau magique. Une fois après que redhead et la princesse seront

dans un combat d'espée final (vous devez disposer d'assez de points de force). Confrontez Finn Shadok dans un combat psychique, il sera battu si vous disposez du psychorobin dans votre inventaire. Après avoir vaincu Shadok dans un combat psychique, entrez dans la porte qui ne sera pas ouverte et observez le final.

LIVE AND LET DIE

```
1 REM FUEL ET MENTIONS INFINIES POUR LIVE & LET DIE
2 REM VERSION AMERICO DISCOLETTE
10 MODE 1:MEMORY 64000:B:FOR I=60000 TO 48012:READ A1:B=64:POKE I,A:NEXT
20 IF B< 1747 THEN PRINT "Erreur dans les data":END
30 CALL 6B037:LOAD"1",64A10:POKE 6A457,0:POKE 6A458,4BF:CALL 6A410
40 DATA 62, 0, 50, 3, 116, 62, 201, 50, 13, 116
50 DATA 62, 40, 50, 50, 127, 135, 253, 5, 0, 74, 79, 89
10 REM Viee infinies pour LIVE AND LET DIE version K7
20 MODE 1:FOR I=60000 TO 48011
30 READ A:POKE I,A
40 NEXT I
50 POKE 6BF06,6C9:POKE 6BF0B,418
60 PRINT "INSEREZ LA CASSETTE ORIGINALE"
70 CALL 6B037
80 MODE 1:MEMORY 64000:LOAD"1",64A10
90 POKE 6A457,0:POKE 6A458,4BF:CALL 6A410
100 DATA 62,25,50,3,116,62,33,50,134
110 DATA 116,62,40,50,241,107,195,253,5
```

● Pour avoir de l'essence à l'infini: piste 6, secteur 05, adresse 11A, remplacez 19 par 00. (Pascal BOSSY).

● Pour mourir de rire à l'infini : POKÉ Daniel.Daniel Pour avoir du Fuel infini, il faut rechercher toujours avec un éditeur de secteur, les octets suivants : 35 11 F3 FF 19 et les remplacer par : 35 11 F3 FF 00 Et pour les pots couer : POKÉ 7403,0 (Patrice MAUBERT).

```
1 REM Tout à l'infini pour LIVE AND LET DIE
10 POKE 52811,1: POKE 53280,1
20 FOR A=288 TO 386: READ B: POKE A,B:5: C=C-B: NEXT
30 INPUT "Insérez la cassette et tapez <RETURN>":OKS
40 SYS 185
50 DATA 158,5,137,257,174,229,138,258,182
60 DATA 257,150,257,205,213,254,235,258,213
70 DATA 250,174,81,146,230,260,174,242,146
80 DATA 231,260,174,251,146,232,260,174,58
90 DATA 138,6,181,5,185,6,374,6,37
100 DATA 191,260,174,5,37,194,260,174,5
110 DATA 37,218,260,174,37,146,227,8,174
120 DATA 112,146,228,9,174,6,146,229,6
130 DATA 81,5,9,174,243,146,145,25,174
140 DATA 81,146,216,252,174,205,146,217,252
150 DATA 174,252,146,218,252,243,37,213,101
```

CPC

ST

C64

```
10 REM FUEL INFINI POUR LIVE AND LET DIE
15 REM DE PEDOT Olivier
20 OPTION BASE 1:DIM AA(1024):CHEAT=VARETR(AA(1))
30 OFF SED=0:REM n'utilisez pas cette ligne avec le nouveau ST BASIC
40 FOR Y=0 TO 230 STEP 2
50 READ B:POKE CHEAT+Y,B
60 NEXT X
70 BSAVE "LIVECHT.FRW",CHEAT,244
810 DATA 48024,61000,48000,410000,410000,410000,410000,410000,410000,410000
820 DATA 48000,61000,410000,410000,410000,410000,410000,410000,410000,410000
420 DATA 4H2CF4,6H2FC3,4H2000,6H0560,4H487A,6HFE22,4H4267,6H3F3C
430 DATA 6H024A,6H4E41,4H4EEF,6H000C,4H487A,6H3E3C,6H3E3C,6H3009
440 DATA 4H4E41,6H5C3F,6H3F3C,6H0007,6H4A41,6H140F,6H4267,6H487A
450 DATA 4H0060,6H3F3C,6H0045,6H4E41,6H487A,6H0061,6H487A,6H0050
460 DATA 6H487A,6H007D,6H2F3C,6H004B,6H0061,6H4E41,6H487A,6H0007
470 DATA 6H7FE0,6H2F30,6H0004,6H2E40,6H43E9,6H0100,6H0249,6H24E4
480 DATA 6H704B,6H2E40,6H43E9,6H513C,6H3E7F,6H2E7C,6H2E4B,6H0E71
490 DATA 6H014E,6H4119,6H0007,6HFE00,6H2E4B,6H0E71,6H45E7,6H000C
500 DATA 6H701F,6H200A,6H513C,6HFEFF,6H4ED1,6H4119,6H0006,6HEDBC
510 DATA 6H317C,6H4E71,6H1228,6H4ED0,6H2A2E,6H4200,6H1145,6H496E
520 DATA 6H7165,6H7274,6H2067,6H0150,6H0050,6H0A69,6H73E0,6H0061
530 DATA 6H0E64,6H0070,6H72E5,6H7379,6H0063,6H2060,6H6579,6H0061
540 DATA 6H7594,6H6F5C,6H6C69,6H7662,6H6F6E,6H742E,6H7072,6H6700
```

● Une bidouille d'entier qui se réalise avec un éditeur de mémoire (type-monitor):
-<30000 00 00 00 -> 30200 00 00 01
éditer l'adresse 3017AB et mettre 0007FA00 -b 300000 (CHK=73655300)

Pour avoir du fuel infini : éditer l'adresse 7FA00 et mettre 21FC 4E71 A071 1882 A6F8 1000
Pour avoir des rockets infinies : éditer l'adresse 7FA00 et mettre 21FC 4E71 601E 6788 A6F8 1000
Pour avoir les deux en même temps : éditer l'adresse 7FA00 et mettre 21FC 4E71 4E71 1882 21FC4E71 601E 6788 A6F8 1000 ->3300000 00 00 00 -> 30200 00 00 01. (Pierre BOUTAVANT)

AMIGA

LED STORM

CPC

```
10 REM Energie infinie et choix du niveau sur LED STORM version Disk
20 NEW C) JoyStick, Hebdo par Patrick Maubert
30 MEMORY &A0000:MODE 1:HORDEUR 8:1=110
40 FOR N=4A203 TO 4A39A:READ AS:A=VAL("*(*)+AS")=B=41
50 IF B<17 THEN POKÉ A,S=5A:GOTO 255:(5A=255):GOTO 80
60 IF S<A THEN PRINT"ERRER LIGNE":L=END
70 S=9:9=0:1=N-1=L=1=110
80 NEXT INPUT"LEVEL DE DEPART (1-9) " :L:POKE A,AS:1=1-9
90 OUT A,FA7E:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL. "
110 ELEMENTS HORDEUR 1NE:VOTRE " :CALL SB806
111 INK 0:INK 1,6:INK 2,4:INK 3,13:MODE 1:CALL 6A203
120 DATA F3,D,21,3E,A3,DD,6E,00,DD,23,DE,6E,00,DD,23,22,89
130 DATA 2B,A3,5D,CD,02,AD,21,25:A3,3E,CA,63,3E,CA,63,3E,CA
140 DATA 3E,5D,AD,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,DD
150 DATA 3E,42,4A,3E,A1,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,DD,22,61
160 DATA 1D,A3,AD,43,1B,A3,E5,21,00,00,59,59,87,06,09,CE,83
170 DATA 1A,CE,1B,0C,0B,CD,1D,1E,06,06,07,A3,CE,1C,CE,1E,8E
180 DATA 1B,F9,22,0A,03,83,7E,3E,1F,AS,7E,25,07,C5,CD,FC
190 DATA 99,A1,C1,10,F9,ED,5B,2A,7A,83,2B,DD,ED,53,22,DA
200 DATA A3,CD,99,A1,21,FF,FF,22,22,4E,A3,2A,1D,AD,5B,1B,85
210 DATA A3,06,00,05,85,19,2B,7E,EE,22,4E,8A,11,77,2E,5F
220 DATA 7A,83,2D,03,21,01,06,00,7E,EE,22,4E,8A,11,77,2E,5F
230 DATA 1B,7A,83,2B,03,CD,C2,AD,C3,8F,A3,21,49,00,11,20,2D
240 DATA 00,01,0C,3C,ED,80,21,94,90,11,00,00,01,40,00,ED,30
250 DATA 80,3C,ED,80,3E,7B,3A,3E,00,3E,7F,47,8E,32,ED,3A,3E,CD
260 DATA 8F,4C,80,00,00,3E,41,4C,81,7E,FA,ED,10,C3,5A,2D,4C,1C
270 DATA 3A,2C,A3,C6,C1,4C,3A,2B,A3,47,CD,C5,AD,DD,19,8A,00
280 DATA 3A,2C,A3,3C,2C,A3,FE,0A,0C,8E,3E,2C,A3,3A,83
290 DATA 2B,A3,3C,2B,3B,3F,CD,02,AD,C5,ED,55,79,37,80
300 DATA 39,A3,3C,83,01,7E,5E,21,3A,43,1E,97
310 DATA 89,CD,22,AD,1E,ED,5B,2C,4D,4E,4E,3E,5C,AD,21
320 DATA E1,D1,3A,2E,A3,FE,40,20,0E,3A,2E,A3,FE,80,20,07,20
330 DATA 3A,3A,83,87,CD,37,C9,A1,C9,03,7E,FB,3E,CD,77,87
340 DATA 8E,4E,8E,8E,8E,8E,8E,8E,8E,8E,8E,8E,8E,8E,8E,8E
350 DATA A2,3A,2E,A3,8E,20,8E,21,C9,7E,CD,77,AD,23,1D,20,6D
360 DATA F8,C9,CD,8E,19,00,23,ED,7E,F2,31,AE,8E,20,39
370 DATA E1,C9,CD,ED,7E,77,0D,23,1B,ED,7E,F2,42,AE,8E,20,39
380 DATA C9,7E,8E,8E,8E,8E,8E,8E,8E,8E,8E,8E,8E,8E,8E,8E
390 DATA 0E,F3,C9,21,2E,A3,ED,7E,FE,CD,3F,FA,0C,7B,DD,AD
400 DATA 77,23,3E,05,3D,2F,ED,7E,8E,10,2D,2E,C9,FE,56
410 DATA ED,7E,87,3C,FB,87,30,00,F3,0C,ED,19,8D,3E,00,39,C4
420 DATA 00,2D,23,F1,C9,2D,23,23,23,23,23,23,23,23,23,23
430 DATA 4E,8E,DD,23,DD,4E,00,23,23,23,23,23,23,23,23,23
440 DATA 6E,00,DD,23,22,16,A3,E1,DD,7E,00,32,1B,A3,DD,23,70
450 DATA 7E,00,32,19,A3,DD,23,C9,3A,19,A3,87,25,2A,7A,21
460 DATA 1D,A3,ED,1D,00,23,ED,7E,00,3E,1A,83,8E,00,8E,88
470 DATA 22,14,AS,05,01,C1,E1,3E,1A,1B,AS,03,FA,2A,2A,10
480 DATA 22,1B,AS,2A,14,AS,22,1D,00,00,3F,3F,19,AD,2E,FE,AF
490 DATA 00,80,29,12,13,23,09,7B,A3,20,F3,C9,08,08,00,23,8E
500 DATA 7E,47,7E,12,13,10,00,C1,1B,8E,00,00,00,00,00,00
510 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,04,14
520 DATA 00,00,00,01,40,80,00,2E,AE,87,01,4C,00,29,30,00
530 DATA 87,0E,87,14,FF,01,0E,CD,6D,ED,8E,8E,8E,8E,8E,12,1C
540 DATA 00,40,15,01,5B,1B,AS,19,8D,3E,1A,83,8E,00,00,81
550 DATA 01,85,4E,8B,10,3D,92,83,AD,63,15,0E,8F,3E,85
560 DATA 11,69,32,41,CE,01,00,02,01,71,5D,8E,87,97,08,45
570 DATA ED,48,ED,31,CE,37,8A,01,0C,71,5D,8E,8E,8E,8E,8E,8E
580 DATA 20,3E,0A,21,2E,1E,70,00,00,00,00,00,00,00,00,AD
590 DATA 01,81,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
600 DATA 01,81,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

CPC

● Pour avoir de l'énergie infinie, rechercher avec un couteur de secteurs les octets suivants : 32 E0 5A C0 35 et les remplacer par 32 E0 5A C0 00
POKÉ &S8A0B (MAUBERT)

● Pour avoir de l'énergie infinie, une fois le jeu chargé, avant de commencer à jouer, taper au clavier en QWERTY : AMIGADAVIDBOORADHURSTWANTCHOCHEAT (à tes souhaits)
Voilà vous êtes invincibles !!!
(Pierre BOUTAVANT)

AMIGA

```
80 NEXT INPUT"LEVEL DE DEPART (1-9) " :L:POKE A,AS:1=1-9
90 OUT A,FA7E:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL. "
110 ELEMENTS HORDEUR 1NE:VOTRE " :CALL SB806
111 INK 0:INK 1,6:INK 2,4:INK 3,13:MODE 1:CALL 6A203
120 DATA F3,D,21,3E,A3,DD,6E,00,DD,23,DE,6E,00,DD,23,22,89
130 DATA 2B,A3,5D,CD,02,AD,21,25:A3,3E,CA,63,3E,CA,63,3E,CA
140 DATA 3E,5D,AD,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,DD
150 DATA 3E,42,4A,3E,A1,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,DD,22,61
160 DATA 1D,A3,AD,43,1B,A3,E5,21,00,00,59,59,87,06,09,CE,83
170 DATA 1A,CE,1B,0C,0B,CD,1D,1E,06,06,07,A3,CE,1C,CE,1E,8E
180 DATA 1B,F9,22,0A,03,83,7E,3E,1F,AS,7E,25,07,C5,CD,FC
190 DATA 99,A1,C1,10,F9,ED,5B,2A,7A,83,2B,DD,ED,53,22,DA
200 DATA A3,CD,99,A1,21,FF,FF,22,22,4E,A3,2A,1D,AD,5B,1B,85
210 DATA A3,06,00,05,85,19,2B,7E,EE,22,4E,8A,11,77,2E,5F
220 DATA 7A,83,2D,03,21,01,06,00,7E,EE,22,4E,8A,11,77,2E,5F
230 DATA 1B,7A,83,2B,03,CD,C2,AD,C3,8F,A3,21,49,00,11,20,2D
240 DATA 00,01,0C,3C,ED,80,21,94,90,11,00,00,01,40,00,ED,30
250 DATA 80,3C,ED,80,3E,7B,3A,3E,00,3E,7F,47,8E,32,ED,3A,3E,CD
260 DATA 8F,4C,80,00,00,3E,41,4C,81,7E,FA,ED,10,C3,5A,2D,4C,1C
270 DATA 3A,2C,A3,C6,C1,4C,3A,2B,A3,47,CD,C5,AD,DD,19,8A,00
280 DATA 3A,2C,A3,3C,2C,A3,FE,0A,0C,8E,3E,2C,A3,3A,83
290 DATA 2B,A3,3C,2B,3B,3F,CD,02,AD,C5,ED,55,79,37,80
300 DATA 39,A3,3C,83,01,7E,5E,21,3A,43,1E,97
310 DATA 89,CD,22,AD,1E,ED,5B,2C,4D,4E,4E,3E,5C,AD,21
320 DATA E1,D1,3A,2E,A3,FE,40,20,0E,3A,2E,A3,FE,80,20,07,20
330 DATA 3A,3A,83,87,CD,37,C9,A1,C9,03,7E,FB,3E,CD,77,87
340 DATA 8E,4E,8E,8E,8E,8E,8E,8E,8E,8E,8E,8E,8E,8E,8E,8E
350 DATA A2,3A,2E,A3,8E,20,8E,21,C9,7E,CD,77,AD,23,1D,20,6D
360 DATA F8,C9,CD,8E,19,00,23,ED,7E,F2,31,AE,8E,20,39
370 DATA E1,C9,CD,ED,7E,77,0D,23,1B,ED,7E,F2,42,AE,8E,20,39
380 DATA C9,7E,8E,8E,8E,8E,8E,8E,8E,8E,8E,8E,8E,8E,8E,8E
390 DATA 0E,F3,C9,21,2E,A3,ED,7E,FE,CD,3F,FA,0C,7B,DD,AD
400 DATA 77,23,3E,05,3D,2F,ED,7E,8E,10,2D,2E,C9,FE,56
410 DATA ED,7E,87,3C,FB,87,30,00,F3,0C,ED,19,8D,3E,00,39,C4
420 DATA 00,2D,23,F1,C9,2D,23,23,23,23,23,23,23,23,23,23
430 DATA 4E,8E,DD,23,DD,4E,00,23,23,23,23,23,23,23,23,23
440 DATA 6E,00,DD,23,22,16,A3,E1,DD,7E,00,32,1B,A3,DD,23,70
450 DATA 7E,00,32,19,A3,DD,23,C9,3A,19,A3,87,25,2A,7A,21
460 DATA 1D,A3,ED,1D,00,23,ED,7E,00,3E,1A,83,8E,00,8E,88
470 DATA 22,14,AS,05,01,C1,E1,3E,1A,1B,AS,03,FA,2A,2A,10
480 DATA 22,1B,AS,2A,14,AS,22,1D,00,00,3F,3F,19,AD,2E,FE,AF
490 DATA 00,80,29,12,13,23,09,7B,A3,20,F3,C9,08,08,00,23,8E
500 DATA 7E,47,7E,12,13,10,00,C1,1B,8E,00,00,00,00,00,00
510 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,04,14
520 DATA 00,00,00,01,40,80,00,2E,AE,87,01,4C,00,29,30,00
530 DATA 87,0E,87,14,FF,01,0E,CD,6D,ED,8E,8E,8E,8E,8E,12,1C
540 DATA 00,40,15,01,5B,1B,AS,19,8D,3E,1A,83,8E,00,00,81
550 DATA 01,85,4E,8B,10,3D,92,83,AD,63,15,0E,8F,3E,85
560 DATA 11,69,32,41,CE,01,00,02,01,71,5D,8E,87,97,08,45
570 DATA ED,48,ED,31,CE,37,8A,01,0C,71,5D,8E,8E,8E,8E,8E,8E
580 DATA 20,3E,0A,21,2E,1E,70,00,00,00,00,00,00,00,00,AD
590 DATA 01,81,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
600 DATA 01,81,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

C64

```
10 REM Viejs infinies pour LED STORM
20 PRINT CHR$(147)
30 FOR I=272 TO 311
40 READ C:A=C-I+8
50 POKÉ I,A:I=8+8
60 NEXT I
70 IF B<4179 THEN PRINT "ERRER DANS LES DATAS":END
80 PRINT "INSEREZ L'ORIGINAL."
90 PRINT "APPUYEZ SUR RETURN":OKS
100 POKÉ 815,1E:POKÉ 1,1F0E:3A,151,1B,18,179
110 DATA 44,75,254,179,34,151,1B,18,179
120 DATA 67,151,219,18,86,26,18,179,55,151
130 DATA 219,18,86,26,18,179,55,151,67,206
140 DATA 179,17,151,67,206,86,26,206,175
150 DATA 219,34,151,67,206,14,84,78,78
```

● Pour avoir les vies infinies : POKÉ 2966,255 POKÉ 4077,0

● Pour avoir les vies infinies : POKÉ 2966,255 POKÉ 4077,0

LED STORM

CPC

```
10 REM Fuel infini pour LED STORM K7 P. FUNARO
20 MEMORY 63FF:MODE 1
30 FOR I=4E835 TO 4E835+30
40 READ A:POKÉ I,A
50 B=B+NEXT I
70 READ A:POKÉ I,A
80 B=B+NEXT I:POKÉ 6A1B3,4F4
90 IF B<40A37 THEN PRINT "ERRER DATAS":END
100 MODE 1:CALL 4E037:10A0"11,64000:MODE 1
110 BORDER 0:FOR I=0 TO 15
120 READ AS:INK I,NEXT I
130 S=S+10:CALL 49E84
140 DATA 128,255,0,0,14,0,61,158,191,254,191,254,191,254,191,254,24
150 DATA 0,0,91,0,34,160,208,112,0,0,0,64,243,221,33
160 DATA 167,156,33,0,203,99,46,13,58,179,161,221,33,116,0,221
170 DATA 35,124,150,2,103,49,4,17,80,192,25,16,234,49,167,156
180 DATA 62,16,6,246,27,121,36,50,6,156,62,202,209,241,159,48
190 DATA 254,62,198,184,428,37,32,239,6,201,205,245,159,48,230
200 DATA 120,254,216,46,244,205,245,159,48,200,201,23,81,158,17
210 DATA 2,0,27,85,6,18,46,1,120,6,215,205,241,159,210,8
220 DATA 0,62,231,184,203,21,62,0,62,21,212,80,159,58,8
230 DATA 158,133,50,80,158,101,58,179,161,170,171,221,172,217,173
240 DATA 221,119,0,6,9,203,99,46,13,58,179,161,221,33,116
250 DATA 50,179,161,55,5,8,179,61,199,149,50,179,161,221,33
260 DATA 27,112,178,194,179,195,178,159,177,223,159,237,83,158,159
270 DATA 129,61,1,209,122,179,200,221,225,24,155,42,81,158,17,48
280 DATA 181,237,82,194,0,6,33,205,159,34,158,159,221,225,17,80
290 DATA 0,6,1,195,177,159,209,122,179,200,160,209,215,21,225,19
300 DATA 0,6,80,5,9,189,77,159,209,122,179,200,221,225,33,245
310 DATA 160,0,0,35,6,3,123,230,7,202,254,159,62,0,195
320 DATA 3,160,62,19,61,6,253,167,4,200,62,205,219,25,31,202
330 DATA 1,230,64,40,243,102,47,79,62,0,6,195,32,1,60,55,5
340 DATA 201,124,33,79,158,134,35,190,194,0,6,62,201,50,210,90
350 DATA 0,0,2,0,8,0,0,175,6,246,237,121,1,141,127
360 DATA 217,223,49,248,191,229,205,9,185,205,3,185,243,201,251,6
370 DATA 18,0,6,24,13,17,24,18,6,10,16,15,16,18,31,13
```

LAST NINJA II

```
10 ' Donne de l'énergie infinie
20 ' POUR THE LAST NINJA 2 version cassette
30 ' de Patrick FUNARO
30 DATA 243,33,0,64,1,3,3,62,139,237
40 DATA 79,237,95,174,119,0,35,11,200,177
50 FOR I=40000 TO 6A020:READ AS:C=VAL("*(*)+AS")POKÉ I,VAL("*(*)+AS"):NEXT I
60 DATA 213,237,179,237,95,174,119,0,35
70 DATA 11,120,177,32,245,33,0,64,17,0
80 B=B+NEXT I
60 IF B<41491 THEN PRINT "ERRER DANS LES DATAS":END
70 PRINT "METTEZ L'ORIGINAL."
80 INPUT "APPUYEZ SUR RETURN":AS
80 END 37
100 DATA 169,173,141,80,253,169,60,141,94
110 DATA 223,169,3,141,95,23,162,36
120 DATA 169,79,1,157,60,3,202,16
130 DATA 247,169,18,70,449,63,165,236
140 DATA 41,15,170,189,84,3,141,80
150 DATA 3,189,90,3,141,81,3,169
160 DATA 173,141,255,255,76,245,63,80
170 DATA 82,189,153,187,15,146,143,12,24
180 DATA 138,139,144,8,32,44,247,56
190 DATA 169,171,141,177,3,169,138,141
200 DATA 178,3,169,105,141,179,3,32
210 DATA 169,245,169,165,141,64,242,169
220 DATA 1,141,65,242,32,191,3,96
230 DATA 169,191,141,178,3,169,3,141
240 DATA 179,3,169,48,141,9,20,169
250 DATA 1,141,10,176,3,180,241
```

```
10 REM Viejs infinies version Last Ninja II version Disk
20 MEMORY 63FF
30 FOR I=40000 TO 6A020:READ AS:C=VAL("*(*)+AS")POKÉ I,VAL("*(*)+AS"):NEXT I
40 IF C<41118 THEN CLS:PRINT "ERRER DANS LES DATAS":END
50 DATA FD,7E,00,DD,5E,02,DD,6E,84,DD
60 DATA 66,0E,06,64,1E,00,FE,0E,97,CD
70 DATA 0E,8D,FD,CE,4E,CD,66,C6,C1,CD,18,89,C9
80 CALL &A0000:&A0000,8,0
90 POKÉ 64000+63C,0:POKÉ 6A01A,64E
100 CALL &A0000:&A0000,8,0:POKÉ 6A01A,666
110 CALL &A0000:&A0000,5,4
120 POKÉ 64000+913,674
130 POKÉ 64000+4131,63C:POKÉ 6A01A,64E
140 CALL &A0000:&A0000,5,4
150 "RD":ASC
```

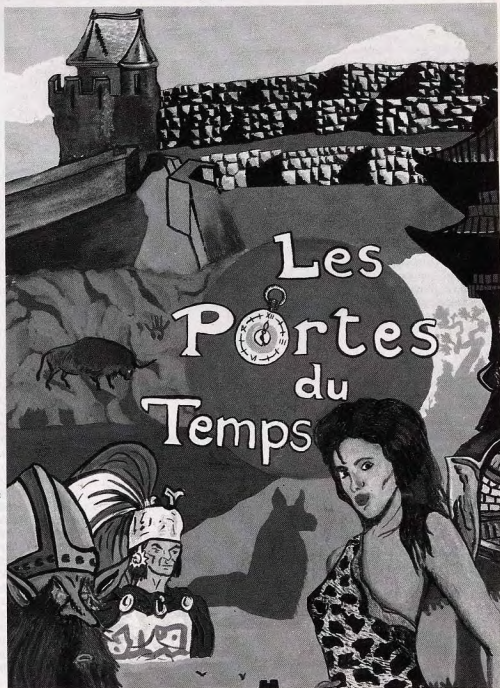
CPC



LES PORTES DU TEMPS

- 182)Ouest
183)Acheter masque ko-omote
184)Nord (3 fois)
185)Nord (3 fois)
186)Mettre griffes
187)Grimper mur
188)Poser tami
189)Poser lettre
190)Poser certificat
191)Attendre 15 heures 30
192)Croiser les doigts
193)Dire toshis
194)Nord (3 fois)
195)Est
196)Utiliser phaser
197)Ouest
198)Sud (3 fois)
199)Monter
200)Sud
201)Manger jambon
202)Elever griffes
203)Sud (3 fois)
204)Acheter manjus
205)Acheter sushis
206)Manger sushis
207)Manger manjus
208)Attendre 30 heures et faire sud
209)Manger poisson
210)Boire sake
211)Sud
212)Ouest (5 fois)
213)Acheter jambon
214)Acheter sake
215)Acheter poisson
216)Ouest (3 fois)
217)Sud
218)Poser griffes
219)Poser pièces en argent
220)Prendre kilt
221)Prendre u'yaca
222)Prendre herbes
223)Prendre pichet
224)Entrer porte 1
225)Donner pichet homme
226)Ouest (2 fois)
227)Manger jambon
228)Attendre 7 heures 01 et faire sud
229)Donner herbes femme
230)Embrasser femme
231)Fouiller pirogue. Vous récupérez:
- une cuisse de mammoth
- une hache
- du silex.
232)Manger cuisse
233)Manger poisson
234)Boire sake
235)Prendre pirogue
236)Est
237)Mettre le feu
238)Mettre kilt
239)Mettre masque
240)Nord
241)Ouest (2 fois)
242)Rire avec kong
243)Regarder kong
244)Regarder kong
245)Est
246)Utiliser phaser
247)Monter
(DUBOIS Jean-Luc).

Au départ, taper: Prendre lunette, E, prends carte, mets lunette, regarde carte, E, jette carte, prends shaker, tape 27182, N, Chauffe glace, S, O, O, descends, entre porte 1 (préhistoire), 2 (Kross), 3 (Incas), 4 (Japon).
Au Japon: E, E, monte dans arbre, paralysie ninja, fouille ninja. Vous voyez en possession de shuriken, griffes, makabishis et d'un parchemin. Le but est de parvenir à Edo, mais il faudra un laissez-passer. (Daniel HEITZ)



LEGEND OF DJEL

- 1) Allez aux pays des rivières de feu, cliquez sur le trou rempli de lave. Prenez le pouvoir, forcez l'entrée de la caverne (encore et encore). Prenez la fleur de plomb dans les ruines qui s'effondrent. Forcez la caverne, puis cliquez sur le monstre qui sort. Retournez à la maison.
- 2) Cliquez sur la statuette de Azéulisse. Cliquez sur la lanterne (en forme de sabot), prenez le diadème (r. m.).
- 3) Allez aux pays mouvants. Placez arbres et rochers comme sur le schéma. Il suffit de respecter l'ordre gauche-droite. Ne pas donner le diadème au sorcier (r. m.).
- 4) Allez dans la pièce de l'Alambic. Prendre la chandelle (1 plateau, à gauche sur l'armoire). Cliquez sur la sorcière, refusez sa proposition. Battez-vous avec elle et gagnez! (r. m.).
- 5) Cliquez sur votre boule de cristal.
- 6) Allez aux pays mouvants. Refaire les mêmes opérations qu'au 5). Puis cliquez sur le serpent, relevez son défi et gagnez. (r. m.).
- 7) Allez aux pays de la soif éternelle, cliquez sur la lanterne du milieu (sous la fenêtre). Cliquez sur le rocher de droite puis sur la princesse de droit, prenez la fleur de plomb et (r. m.).
- 8) Cliquez sur votre fenêtre et dites «ou».
- 9) Allez aux pays des terres cendrées. Cliquez sur la statuette, puis vaincre le mal. Prendre la fleur de plomb et la formule (brique de droite), cliquez sur la fenêtre et délivrez votre princesse de son triste sort.
- 10) Allez aux pays des 100 contrées, cliquez sur le sabot. Cliquez sur le tableau et prenez la fleur (r. m.).
- 11) Cliquez sur le globe.
- 12) Cliquez sur la statuette du sorcier Théros. Cliquez sur le flambeau de gauche puis de droite. GAGNEZ! Le combat contre le mal. Prenez la dague dans l'œil du démon, cliquez sur la statue de sel (fond de pièce), sur le bac de lave, sur la fissure sous la fenêtre, sur Créor le vagabond et (r. m.).
- 13) Allez aux pays de l'Océan de nacre. Cliquez sur le petit rocher, sur la faille de droite sur sa cavité
- pleine d'eau et bonne chance. Prenez la fleur de plomb et pouvoir, et répétez l'opération 13 fois. Essayez de franchir le pont, puis cliquez sur l'Idole, cliquez sur le vieillard, puis sur l'île.
- 14) Cliquez à la basse de l'arbre de droite, relevez le défi et gagnez, prenez l'Atlas. Cliquez 2 fois dans la rivière (r. m.). Cliquez sur la
- 15) Ouvrir l'Atlas et allez au 1er monde. Cliquez sur la grille, sur la chauve-souris, sur la clef, sur la porte de gauche. Achetez l'œil de Nymphe (10p. d'or), prenez-la! (r. m.).
- 16) Cliquez sur votre fenêtre. Cliquez sur la rivière, sacrifiez 10p. d'or. Cliquez sur le prisonnier, sur les fourmis, sur le fruit
- 17) Cliquez sur la comue et sur la porte, sur le trou et sur la bouche de l'Alambic 17 fois. (r. m.).
- 18) Cliquez sur la statuette de théros, puis sur les inscriptions (r. m.).
- 19) Allez aux pays des marais (Atlas). Cliquez sur le rocher sur le bonhomme, sur le second bonhomme (dans le fond), sur le gros bonhomme et refusez sa proposition (r. m.).
- 20) Allez dans la salle de l'Alambic, cliquez sur le flambeau et sur l'orah (r. m.).
- 21) Allez au royaume des banquises, cliquez sur le diamant dans la colonne de glace et gagnez, cliquez sur le serpent et refusez (r. m.).
- 22) Cliquez sur la boule et allez aux pays 1 de l'Atlas. Cliquez sur la grille et sur la porte du fond. (r. m.).
- 23) Cliquez sur la fenêtre, sur les 3 gnomes (r. m.).
- 24) Allez aux pays des portes et sur le bonhomme et GAGNEZ!
- 25) (Reportez-vous au 21), et acceptez à la fin.
- 26) Allez voir Kal et donnez-lui tout votre or.
- 27) Vous avez gagné!! (RESSEGUIER Dominique).



CONSOLES

ACTION FIGHTER

SEGA

● Lorsque l'on vous demande le nom TAPEZ : DOKI PFN vous aurez toutes les armes et la voiture dès le départ, et lorsque le décompte sera terminé vous aurez 6 vies. (FAZI André)

● Quand l'hélicoptère apparaît, changez vous en moto, recommencez, et il s'en ira.

● A la présentation, tapez "SPECIAL" à la place de votre nom et vous démarrerez le jeu avec A,B,C et D et serez invincible. Vous pourrez toujours vous écraser, cependant, prenez garde lorsque vous conduisez.

AFTERBURNER

SEGA

● A la page de présentation, appuyez cent fois sur la touche pause avant que la démo ne commence. Vous serez invincible. (LONG Patrick).

● Pour accéder au 15ème tableau sans perdre de vies, aller toujours en diagonale en haut à gauche.

AZTEC

SEGA

● Voici un select round à la page de présentation: quand le parchemin est fermé faites 5 fois vers le haut une fois qu'il est ouvert et que Ninos saute et qu'il va distribuer l'argent aux animaux faites 3 fois vers la droite et puis dès qu'il est suivie par les animaux faites 1 fois en bas et vous verrez à côté du parchemin Ninos avec un tableau dans les mains.

ALIEN SYNDROME

SEGA

● Pour les vies infinies faire haut bas bas haut haut droite gauche droite gauche bouton 2. (LOISEAU marc)

ASTRO WARRIOR

SEGA

● Pour le 1er monstre, tirer sur les 4 petits carrés d'abord puis sur celui du milieu, pour le 2ème tirer sur les 4 petits ronds. Puis sur le milieu, pour le 3ème tirer sur les pattes puis au milieu (sa "bouche"). (Fabien BIREMBAUT).

ALEX KIDD III

SEGA

● Pour les soeurs servantes voici la réponse:

- 1 Linda
- 2 Betty
- 3 Janet
- 4 Cindy
- 5 Lusia
- 6 Kate.

(DU JENHOAT Nicolas).

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

SEGA

● 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.

● Commencez par chercher une carte chez Papa. La première est falsifiée, donc recommencez. Allez chez Kames pour apprendre par où il faut continuer. Passez le test chez Mary et recevez la deuxième partie de la carte. Questionnez Barbara dans sa pièce. Cherchez des réponses chez Mark et Tom. Chez James, ne touchez pas aux cendres. Demandez conseil par téléphone à Rockwell et commandez une pizza. Chez les "servants", nommez dans le bon ordre : 1 Linda , 2 Betty 3 Janet, 4 Cindy 5 Lusia, 6 Kate et vous aurez la 3e carte. La 4e carte est donnée quand on aura trouvé les vêtements dans le tonneau dans la cuisine. Chez Rockwell, vous aurez une demi-heure après la poudre réparatrice. En allant chez James, demandez le titre du livre à la bibliothèque. Dans la salle avec la poudre réparatrice, réutilisez la 5e carte à l'aide de celle-ci. Puis, allez à l'étage au-dessus le plus à droite et cherchez la clef dans un vase. Dans la chambre d'alex vous prendrez les objets pour écrire sur la table. Dans l'étage supérieur de gauche, ouvrez le coffre-fort et prenez le "Hang Glider"(delta-plane). Prenez au 4e étage la petite échelle dans le vase et partez au 6e étage. Là, vous verrez un écriteau. En le nettoyant, vous aurez une indication. Demandez le titre du livre chez Barbara. Cherchez le livre dans la bibliothèque et vous aurez la 6e carte. Regardez l'heure au 5e étage. L'horloge retarde. Rectifiez l'heure avec la mini-échelle. La dernière carte se trouve chez Mark et Tom. Le pont est levé et le gardien empêche les gens de sortir. Servez-vous alors du "Hang Glider" en partant du dernier étage. Papa n'est pas content que vous quittez le château, mais vous voulez aller au hall de jeu.

● Poussez la manette en haut et appuyez une dizaine de fois sur le bouton 2. Vous aurez 3 vies en plus, mais cela vous coûtera 400\$. Vous pouvez recommencer cela jusqu'à ce que vous n'ayez plus d'argent.

● Quand l'écran affiche "Game Over" appuyer la manette en haut et 8 fois sur le bouton 2. (Il faut au moins avoir 400\$ dollars). (Rodolphe GUILLEARD)



ALEX KIDD IN ENCHANTED CASTLE

MEGADRIVE

● ROUND 1 :

Au début de la première maison lors du duel, mettez dès le début "pierre", puis appuyez sur le bouton lorsqu'il vous imite. Faire de même pour la deuxième maison en commençant par ciseau. troisième "pierre", quatrième "ciseau" Il y a un passage devant et derrière le deuxième palmier, il vous suffit de sauter.

ROUND 2 :

Première maison "pierre" avec les marmottes prenez la moto et avancez jusqu'au coffre entouré de boules. Cassez les, sautez trois fois et vous tomberez dans un passage souterrain. Pour la maison suivante mettez "ciseau".

ROUND 3 :

Au premier pont, mettez "ciseau". Tuez la pierre en la frappant à la base de sa tentacule, rentrez et mettez ciseau.

ROUND 4 :

A la fin du round montez tout en haut avec l'hélico vous trouverez un coffre gris.

ROUND 5 et 6 :

Rien de spécial, n'oubliez pas de prendre le collier avant l'épreuve.

ROUND 7 :

Détruisez le premier coffre détruit, et sautez sur place. Deuxième maison "pierre" troisième "ciseau", quatrième "feuille", cinquième "ciseau".

ROUND 8 :

A la fin du premier pont sautez sur place, vous trouverez une épreuve, prenez le collier.

ROUND 9 :

Première grotte "pierre" montez tout au long du tableau pour atteindre la deuxième partie, ou vous utiliserez l'hélico.

ROUND 10 :

Il faut aller à droite, sauter au dessus du trou et tomber, aller à droite, monter, droite, monter, gauche, droite, puis traverser les lances et aller à gauche, monter, droite, droite au dessus des coffres - prenez la moto, aller à droite, droite, tomber, arrêtez vous sur la corniche et sautez vite en avant. A la maison mettez feuille, puis tomber. Droite, gauche, monter, droite, droite, monter, monter, droite, droite, tomber, tomber, monter, droite, droite, tomber, tomber, aller dans le coin et sauter sur place. Aller cinq fois à gauche, monter, droite, droite, monter, trois fois à gauche, monter et droite. Vous êtes à l'épreuve il change une fois dès que vous l'avez battu. Prenez la cape et cognez le à la figure.

(DUSSRRRAT Olivier)

ALTERED BEAST

● Pour pouvoir continuer la partie après un Game-Over, 4 de suite (pas plus de 4 fois), cela fera 12 vies; premier Game-Over positionner la manette en diagonale, vers le haut gauche puis appuyez sur les 2 boutons, pour les 3 autres Game-Over, faire la même chose en diagonale mais dans chaque autre diagonale (bas gauche, bas droit, haut droit). Puis à chaque fois appuyez sur les 2 boutons cela après chaque Game-Over (toujours 4 fois).

● Enfoncez les touches du haut et de gauche sur le bouton numéro 1 et vous démarrerez la partie avec plus d'énergie que d'ordinaire.

● A l'écran de présentation il faut pousser le Joypad vers le haut à gauche, puis appuyer sur les boutons 1 et 2. Vous obtiendrez plus de trois pastilles d'énergie. Pour continuer la première fois après la fin du jeu, poussez le Joypad vers le haut et appuyez sur les deux boutons de feu à la fois.

● Chef du premier niveau se mettre du côté gauche de l'écran et tirez avec les boules de feu et quand il arrive de lancer ses têtes sautez et tuez. Ça le détruira plus rapidement. Chef du deuxième niveau ce rapproche le plus vite possible et le plus près, puis tirez et quand vous voyez l'oeil, le monstre vous tirez avec ses yeux mettez votre bouclier électrique il se détruira plus vite (au moins 9 à 10 coups). Chef du troisième niveau au début se baissent en tirant puis se lever et appuyer sur le bouton 1 et faites toujours la même chose jusqu'à ce qu'il change de couleur. Chef du quatrième niveau : quand il se met en position pour vous dès que vous arrivez à l'opposé appuyez sur le bouton Deux pour lancer les boules dorées et dès qu'il passe à la couleur mauve n'arrêtez plus de tirer dessus et vous aurez le privilège de rencontrer Athena.

● Si vous appuyez à l'écran de présentation les boutons B et "Start", vous pouvez choisir le nombre de vies, le niveau et le Round. Puis, commencez à jouer en enfonçant "A" et "Start".

MEGADRIVE

BLADE EAGLE 3D

● Quand au début du jeu "BLADE EAGLE" apparaît; mettez le bouton directionnel en bas. Et faites lui faire une rotation vers la gauche. Cette rotation doit être complète pour finir à nouveau en bas. Si cela est fait correctement vous apercevrez à droite du mot "EAGLE" un select round de 0 à 8. 0 est le premier niveau.

(Eric LIEBGOTT).

BLOODY WOLF PC ENGINE

● Pour voler le guerrier, une fois que vous verrez les deux soldats sur l'écran, Haut, Bas, Droite, Droite, Bouton 1, Bouton 2, Select.

Pour que votre guerrier se prenne pour un Oiseau, Faites exactement la même chose que pour le soldat mais à l'envers. Le sens gauche devient droite etc... Par contre pour le select et bien ça reste select (héhéhé).

Pour avoir un continu infini (oh DUR DUR), faites; Haut, Bouton 1, Bas, Bouton 2, Gauche, Bouton 1, Droite, Bouton 2.

Pour écouter toutes les zizics et les sons du jeu, Haut, Bouton 2, Select. Ah!! Au fait après toutes ces instructions, faites RUN.

BATTLE ACE SUPER GRAFX

● Faire le contraire de RESET et vous pourrez vous éclater avec toutes les zizics de ze zuper zeu. (Destroy)

BLACK BELT SEGA

● Pour avoir des vies infinies appuyez sur 1, votre personnage apparaît et vous pouvez commencer à jouer sans lacher jusqu'à ce que après il y a un écran noir appuyez vite sur reset sans lacher jusqu'à ce que le personnage apparaisse avec x aucun chiffre. Pour vaincre Rita se mettre devant le feu accroupi et sauter en avant dès qu'elle recule vous atterrissez devant elle et frappez la avec des coups de poings, baissez vous tout en la frappant, donnez des coups de pieds dans les jambes jusqu'à ce qu'elle n'ait presque plus de vie et achevez la avec un coup de poing quand elle fait son grand saut. (MARTEL LOIC).

● Après les tirs d'ouverture, l'écran flash en bleu pendant moins d'une seconde. Enfoncez le RESET et vous obtiendrez des vies infinies.

● 1er chef : Ryu : il faut d'abord se baisser et donner des coups de pieds ensuite, lorsqu'il commence lui aussi à donner des coups de pieds, sautez loin derrière lui. Ensuite, essayez, sans en donnant des coups de pieds en même temps plus recommencez.

2ème chef : Hawk : Il faut éviter ses étoiles (attention, elles reviennent sur vous). Ensuite, il faut le coincer contre un mur et lui donner des coups de pieds.

3ème chef : Gonta : il ne faut pas bouger et lorsqu'il force vers vous, sautez et retournez vous en sautant et en donnant un coup de pied et coincez le contre le mur.

4ème chef : il faut s'adosser et ne donner que des coups de poings sans bouger.

5ème chef : Rita : il faut lui taper dans la tête, puis dans la poitrine, puis au niveau de la ceinture et enfin aux pieds, recommencez et pour 6ème chef : Wang : il n'y a pas de tactiques pour le tuer. Faites des sauts chassés et sautez veinard. (Thomas LOLLIOU)

● Pour tuer le 4ème chef, placez vous à gauche de l'écran et n'en bougez plus. Ensuite n'arrêtez pas de donner des coups de poing. Votre énergie baissera ainsi que la sienne mais c'est vous qui donnerez le dernier coup. (LAMBIRTEAUX)

BLADE EAGLE 3D SEGA

● Pour choisir le niveau de jeu, attendez l'apparition de l'écran de présentation, puis poussez le Joypad vers le bas dans toutes les positions en avançant dans le sens d'une aiguille d'une montre jusqu'à retrouver la position initiale, vers le bas. Toutes les positions doivent se suivre sans qu'on lâche le Joypad. Alors appuyer un pete D sur l'écran qu'on monte ou en descend à souhait en abaissant ou en levant le Joypad.

BLUE LIGHTNING LYNX

● CODES POUR "CHIPS CHALLENGE" (144)

| | | | | | |
|---------|---------|---------|---------|---------|----------|
| 1 BDHP | 25 POGV | 49 PPKI | 73 QCCR | 97 IOCS | 121 BPYS |
| 2 JXMI | 26 YYYJ | 50 QBHD | 74 MQNH | 98 TKWD | 122 SJUM |
| 3 ECBQ | 27 IGGZ | 51 IGGJ | 75 JQND | 99 XLVU | 123 YKZE |
| 4 YMCJ | 28 UGDV | 52 PPHF | 76 NMRH | 100QXR | 124 TASN |
| 5 TORB | 29 KGOB | 53 CGNX | 77 FHHC | 101RFR | 125 ZYFT |
| 6 WNLJ | 30 QOZP | 54 ZMGZ | 78 GMRO | 102VDVJ | 126 QRLD |
| 7 FXQJ | 31 RYNS | 55 SJSJ | 79 JILU | 103TAC | 127 JMWZ |
| 8 NHCJ | 32 PEFS | 56 PCJE | 80 EVUG | 104KWN | 128 FTLA |
| 9 KRCJ | 33 BQSN | 57 UBXU | 81 SCWF | 105YNE | 129 HEAN |
| 10UVUS | 34 NOFI | 58 YBIT | 82 LUJO | 106NXYB | 130 XHIZ |
| 11CNPE | 35 VOTN | 59 BNDL | 83 OVJP | 107EGRE | 131 FRID |
| 12WVHI | 36 NXIS | 60 ZYVI | 84 UVEO | 108LCO | 132 ZYFA |
| 13ROCKS | 37 VQNK | 61 NROW | 85 LEBX | 109KZQ | 133 TIGG |
| 14BTDY | 38 BIFA | 62 TIGW | 86 FLHH | 110XSAJ | 134 XPHP |
| 15COZQ | 39 ICXY | 63 GOXH | 87 YSYJ | 111KRQJ | 135 LYWO |
| 16SKKK | 40 YWPH | 64 JIQQ | 88 WZVY | 112NJA | 136 LUZL |
| 17AJMJ | 41 GKWD | 65 UPUN | 89 VCZO | 113PTAS | 137 MPEP |
| 18BML | 42 GMPJ | 66 ZIKZ | 90 OLLM | 114JWNL | 138 LUIJ |
| 19MRHR | 43 UGBP | 67 GJJA | 91 JPCQ | 115SEGR | 139 MLHH |
| 20KGFJ | 44 PXLH | 68 RTDJ | 92 DTMJ | 116HXM | 140 JIJK |
| 21UGRW | 45 OVYZ | 69 NLLY | 93 REKF | 117FZT | 141 MGJE |
| 22WZJ | 46 HDQJ | 70 CGCG | 94 EWCS | 118OSCW | 142 UCLY |
| 23HUVJ | 47 LXPJ | 71 LAJN | 95 DIFU | 119PHTJ | 143 OKXJ |
| 24UNJZ | 48 JYSF | 72 ERFT | 96 WWHY | 120FLPJ | 144 GVXQ |

(PELLISSIER Florian)

BOMBER RAID SEGA

● Mettre le Rapid Fire et vous aurez plusieurs façons de disposer de vos deux avions (tir en parallèle). (SOS SEGA)

● Quand vous avez n'importe quelle escadille de bombardement, appuyez sur les 2 boutons de tirs pour changer la direction des tirs de vos escadilles. (Fabrice DUCRET).

CASINO GAMES PC ENGINE

● Tout d'abord pour avoir plus d'argent au lieu d'écrire votre prénom écrivez S.E.G.A. pour taper ce code : 5774619774 vous aurez 902780 \$. (OBERHOLZ Cédric).

CHOPLIFTER SEGA

● Tirez plusieurs fois sur la première base de fusées de l'ennemi et jeu 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

● Pendant l'écran titre, faire : haut, bas, gauche, droite. Appuyez sur le bouton 1 et refaire haut, bas, gauche, droite et vous pourrez

● En tournant le Joypad à l'écran de présentation successivement vers le haut, le bas, à gauche et à droite, puis en appuyant sur le bouton de feu 1, vous n'avez qu'à répéter cette action deux fois pour pouvoir choisir votre niveau de 1 à 6.

Pour échapper aux éruptions volcaniques au 3e niveau, rentrez dans la grotte derrière vous et ressortez. Les blocs de lave ne pourront rien sur vous.

Au premier niveau, vous voyez un Bunker derrière le premier barragement dont montent des fusées vers le ciel. En tirant dix d'elles, Superman apparaît. S'il est touché, les otages courent beaucoup plus vite vers l'hélicoptère.

CASTLEVANIA NINTENDO

● Avant d'entrer au château, sautez au dernier moment au-dessus de la porte du donjon et foutez. Vous aurez ainsi un sac d'argent.

Au deuxième niveau, descendez le premier escalier et foutez deux fois le mur qui apparaît en bas : un poulet apparaît. Lors de la rencontre avec les hommes-poissons, mettez-vous sur la pierre de gauche de la plate-forme supérieure (chaque plate-forme est formée de deux pierres). Cassez avec votre fouet la pierre de droite pour accéder à la plate-forme inférieure. Là, accroupissez-vous et un sac d'argent apparaît. Au troisième niveau, lors du combat avec la chauve-souris fantôme, foutez la pierre la plus à droite de l'écran, un symbole de double jet (MII) apparaît.

Dans la première pièce du quatrième niveau, foutez deux fois le mur et entrez dans le trou ainsi formé, une couronne apparaît. Le passage de la première plate-forme mouvante une fois atteint, ne montez pas sur celle-ci et mettez-vous à la place du chevalier se trouvant sous la plate-forme après l'avoir tué. Foutez alors le côté droit du mur et un symbole de double ou de triple jet apparaît.

En quittant la première pièce du quatrième niveau par un escalier tout à gauche, vous obtiendrez dans la deuxième pièce un poulet. En allant vers la droite, vers un mur, vous verrez sur une grande plate-forme un chevalier : tuez-le et foutez le plateau de gauche. Au sixième niveau, la quatrième pierre après l'entrée cache un "power-up".

Vous trouverez également dans cette pièce un symbole "II" (double jet).

En passant par les trois ascenseurs de la mort, allez vers la gauche et un escalier partant d'une colline formée de deux pierres apparaît. Ecartez la pierre de gauche et vous aurez une petite surprise.

Après être entré dans le septième niveau, passez à gauche. Vous verrez alors dix plateaux suspendus. Foutez celui de gauche : vous pourrez vous alimenter.

En montant l'escalier qui mène hors du château, un trésor apparaît. Après le deuxième escalier, vous verrez plusieurs plateaux. Accroupissez-vous sur la quatrième pierre du plateau le plus bas un sac d'argent apparaît.

Après avoir accès au deuxième étage du niveau huit en montant un escalier, vous verrez un aléme à gauche et un plateau inaccessible à droite. Agenouillez-vous au-dessus de celui-ci et un sac d'argent apparaîtra.

Lors du combat contre les momies au niveau neuf, défendez à gauche de l'écran la plus basse des trois pierres qui forment un escalier. Un poulet apparaîtra.

Pas de bonus cachés aux niveaux dix et onze. Avant d'entrer dans la pièce de Frankenstein et Igor, au niveau douze, vous verrez une barrière de quatre pierres. Détruisez celle du haut à gauche et vous obtiendrez un grand cœur.

CLOUD MASTER NINTENDO

● ROUND 1 : Amnes consultés: Dragon de feu, Bombes chercheuses Pour battre le phoenix, il faut lui tirer dans la tête. Pour éviter ses tirs il faut se mettre à gauche.

ROUND 2 : Amnes consultés: Quatre images, Quatre croissants Pour battre Kappa, il faut tirer juste au-dessus de sa tête. Pour éviter ses tirs il faut monter, ensuite descendre à gauche puis avancer tout en restant en bas.

ROUND 3 : Amnes consultés: Quatre croissants Pour battre le Boudgha géant il faut lui tirer dans la tête. Pour éviter ses tirs, il suffit de se mettre en bas et bouger de droite à gauche.

Amnes consultés: bombes explosives. Je n'ai jamais combattu le chef. (OBERHOLZ Cédric).

CYBERGROSS

PC ENGINE

● Pour reprendre au niveau où on a perdu, pressez simultanément sur joystick bus, bouton 1, bouton 2 et select et run. (Cédric LUPETTI).

● Niveau 1 : le tétard cracheur de feu : Tuez les premiers ennemis, aussitôt une boule rouge apparaît en tirant sur un module. Première transformation, restez en bas, tirez sur le module après avoir récupéré celui-ci, allez en haut et là vous pourrez acquiescer le sabre. Essayez de le garder jusqu'au tétard, si par malchance vous le perdez, sachez qu'en laissant FIRE 1 enfoncé, vous donnerez un coup de pied puissant. En présence du tétard, mettez vous au milieu des deux colonnes, appuyez sur Fire 1 sans relâcher : le tétard crachera du feu et après sautera sur vous à ce moment relâchez Fire 1. Faites cela une deuxième fois et il mourra.

Niveau 2 : l'homme masqué : Il y a une telle profusion de modules qu'il est impossible de vous donner les emplacements exacts. Arrivé au monstre, mettez vous au trois quart de l'écran sur la droite : l'homme masqué fera quelques allers et retours en l'air puis il descendra... Tapez le alors avec le super coup de pied et faites cela jusqu'à ce qu'il meure.

Niveau 3 : la femme lapine : Le tableau étant trop long et trop difficile, voici quelques indications. Si vous avez le "gun", évitez ses boules de feu et tirez, sinon préparez vous au super coup de pied et quand cette lapine saute en l'air balancez les lui un coup et recommencez.

Niveau 4 : l'homme langouste : Si vous n'êtes pas transformé en forme verte vous aurez beaucoup de mal à le tuer (sinon avec votre boomerang), alors éloignez vous de lui, tirez et baissez vous. Il se mettra à courir : sautez lui dessus et recommencez. (Nicolas SERAQUID)

CAPTAIN SILVER

SEGA

● Un mode continue existe. Lorsque vous avez perdu toutes vos vies le message "Game over" apparaît, mettez aussitôt votre joystick en haut à droite et appuyez de suite sur le bouton 2 plusieurs fois. Vous disposerez à nouveau de 3 vies. (FLUTTE)

● Monstre du premier niveau : il faut avoir les étoiles pour battre la sorcière et lui tirer dessus ainsi que sur ces sortes de ciroulleux.

Monstre du deuxième niveau : on peut tuer le primate avec ou sans les étoiles. Tirez lui dessus et quand il vous saute par dessus, passer de l'autre côté et ainsi de suite.

Monstre du troisième niveau : il vaut mieux avoir les étoiles pour battre le cyclope. Tirez lui dessus en sautant par dessus les rochers qu'il lance.

Monstre du quatrième niveau : il faut absolument les étoiles et tirez lui dessus. Quand il vous bloque, s'il met son bras en arrière pour vous frapper il faut se baisser, sinon il faut sauter pour éviter son coup dans les jambes. (BAUDDI Jerome)

CHAN & CHAN

PC ENGINE

● Une fois le jeu terminé, appuyez sur le Bouton 1, Bouton 2, Select, Run. Vous pourrez ainsi continuer ou vous avez perdu. (DESTROY)

● Pour pouvoir continuer, appuyez, lorsque GAME OVER apparaît, sur les deux boutons de tir puis sur RUN.

CYBORG HUNTER

SEGA

● Pour vaincre les boss des tableaux C et E, tirez dessus et passez en dessous d'eux quand ils sautent sans rien faire d'autre. Le boss du niveau F demande plus de réflexes et de chance qu'une tactique particulière. Par contre, le truc infailliable pour vipron (niveau G) et qui ne marche pas pour les autres, consiste à couler la machine volante. Tirez (sauf s'il est en flamme), décollez pour éviter sa boule de feu ou son attaque fulgurante puis recommencez à tirer. (Emmanuel MEHOIS).

● Si vous trouvez des bombes ou des pierres dans le labyrinthe, allez simplement à l'accenseur le plus proche, à l'intérieur de celui-ci allez à droite, puis vers l'objet. Vous pouvez répéter indéfiniment cette action afin de vous emparer d'un maximum d'objets ainsi dupliqués. Mais attention, les Cyborgs que vous pourrez rencontrer sont eux aussi dupliqués lors de la répétition de l'action.

● Quand vous rencontrez une pastille d'énergie prenez là puis entrez dans la rentrez encore dans la porte, et reprenez la pastille qui s'y trouvera de nouveau, portez la plus proche, ressortez et reprenez la pastille qui s'y trouvez le plus proche, ressortez et reprenez la pastille qui s'y trouvez le plus proche, ressortez et reprenez la pastille qui s'y trouvez le plus proche. (THANH THIEN Nhan).

CONTRA (GRYZOR) NINTENDO

● A l'écran de présentation, gardez les deux boutons de tir enfoncés et appuyez sur "Start". Vous verrez apparaître le menu des musiques du jeu. Pour avoir trente vies dans ce jeu, faites la même opération que dans "Life Force" (le truc est cité dans le dossier "Life Force")

COBRA TRIANGLE NINTENDO

● Au niveau 4, cherchez le réservoir à essence et la vie supplémentaire. Ne passez pas la ligne d'arrivée avant que le temps ne soit écoulé et répétez ainsi plusieurs fois cette opération.

● Pour battre le premier monstre il faut lui tirer dans le cou. Pour battre le deuxième monstre se mettre derrière lui et lui tirer dessus quand il ouvre la bouche. Toutefois si vous n'avez pas les missiles à têtes chercheuses vous ne risquez pas de le battre. Pour battre le troisième monstre tirer dans sa tête (faites attention à ses tentacules). (Christiane ROBAUD)

● Pour gagner des points quand vous arrivez à la ligne d'arrivée et que le cobra saute, appuyer à fond sur left ou right. (Pascal Reynaud)

3615 JOYSTICK LE SOS DE TOUS LES CONSOLEUX

DRUNKEN MASTER

PC ENGINE

● Pour être en Debug Mode, Select, 4 fois Haut, 6 fois Droite, 2 fois Bas, 3 fois Gauche. Pour avoir un continu infini, une fois le jeu fini, attendez la présentation, faites Haut, Bas, Gauche, Droite, Run. Pour avoir une Surprise à 2 francs et 24 centimes (me dit DESTROY) appuyez sur le bouton 1, Bouton 2, Haut et Run le tout simultanément. Espérons que vous aurez assez de doigts. (DESTROY)

● A Game Over maintenir la manette à gauche puis appuyez sur RUN, ainsi vous recommencerez au même niveau. (PAREDES Ghislane).

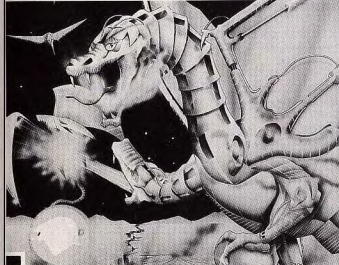
DRAGON SPIRIT

PC ENGINE

● Pour avoir trois crédits, Bouton 1, Bouton 2, Run.

● Pour réduire la taille, faire 57 Resets et RUN.

● Pour avoir toutes les musiques, Gauche, Droite, Bas, Haut, Select, Gauche. (DESTROY)



DYNAMITE DUX

SEGA

● Règles pour passer les monstres :

1er monstre niveau un : il faut se mettre en bas de l'écran face à lui, et lui tirer dessus avec les jets d'eau.

2ème monstre niveau un : il faut le frapper avec le super punch. Sauter quand il envoie ses pierres.

1er monstre niveau 2 : il faut tuer le nain qui porte la tête de dragon. Une fois celui-là mort, les autres disparaîtront.

2ème monstre niveau 2 : il faut monter en haut à gauche de l'écran et frapper les nuages avec le super punch.

1er monstre niveau 3 : il faut le frapper dans les pieds en restant au bas de l'écran (pour ne pas qu'il vous envoie des coups de poings).

2ème monstre niveau 3 : il faut sauter et lui tirer dessus avec le jet d'eau. N'hésitez pas à lui courir après tout en détruisant les flammes qu'il vous envoie.

1er monstre niveau 4 : il faut carrément se mettre sur l'étoile, sauter et frapper avec le super punch.

2ème monstre niveau 4 : il faut se mettre en bas de l'écran, face à lui, et lui tirer dessus avec le jet d'eau.

1er monstre niveau 5 : il faut uniquement frapper le roi Ping An. Sauter quand il envoie ses glaçons.

2ème monstre niveau 5 : il faut se mettre en haut à droite de l'écran et frapper les pierres avec le super punch.

1er monstre niveau 6 : pour tuer le dernier monstre, il faut sauter et frapper le jockey que tient le monstre de métal. Quand vous aurez détruit le monstre de métal, le jockey vous pourchassera. Evitez le, si possible, et frappez le avec le super punch. Attention quand le jockey se met à sourire, préparez vous à sauter car il lachera des bombes.

Pour faire le super punch, il faut rester appuyé sur le bouton de frappe, et ensuite le lâcher. (Izac Cedrick)

● Faites haut, bas, gauche, droite pour l'option select round. (Rodolphe GULLARD)

● Pour obtenir le Select sound, il faut que vous répétez ces mouvements à la page présentation avant que la démo commence: diagonale droite haut puis diagonale gauche bas (7 à 8 fois) et droite gauche (5 à 6 fois), vous verrez alors apparaître un nombre en haut à droite de l'écran. (LIMET Christophe)

DUNGEON EXPLORER

PC ENGINE

● Pour démarrer au quatrième tableau avec un autre personnage tapez le code JBBNJHDCOG. Vous vous transformerez alors en princesse et vous aurez plus de vitesse et marquez plus de points que n'importe quel autre personnage. Ne prenez pas le crystal immédiatement après avoir tué le méchant de la fin du tableau. Attendez que le crystal vire au mauve avant de vous en emparer, ce qui vous procurera énormément plus de points que d'ordinaire. Voici les codes passes permettant de passer d'un tableau à un autre :

2 P ALJFJ DOLOE 9 P ACLNL FOOOA
 3 P ACDFD HIFNI 10 P AELCL FIBOM
 4 P AKJFJ HKANM 11 P ABBEB FCDDM
 5 P ABGPG HJFMK 12 P AMLPL FKHD1
 6 P ADMFM IHLMO 13 P AJLGL GNING
 7 P AKLCL FNLMG 14 P AAGOB JHLAG
 8 P AFLHL FMLOE

● Entrez le mot de passe: "DEBDEBDA". Le code sera incorrect. Après avoir tout sélectionné, restez appuyé sur la touche RUN et le bouton 1, vous bénéficierez alors d'un personnage hyper puissant.

Objets :

La fiole bleue en transparence vous remet votre énergie initiale. La fiole blanche marquée W vous permet de faire remonter votre énergie.

La bouteille bleue repousse tous les adversaires présents à l'écran. La chaussure avec une aile vous rends plus rapide pendant un certain temps.

La bague avec rubis vous rends invulnérable pendant un certain temps.

La hache sert au personnage qui en a déjà une.

Le miroir, très rare, est pour la femme (mot de passe JBBNJHDCOG).

Mot de passe des personnages:

FIGHTER : ADJPDMOOA
 THIEF : BDJFJMAFJ
 WARLOCK : CMDPJMCGBK
 WITCH : DJJAMGBNGC
 BARD : EMGKJMDOBE
 BISHOP : FDJADAFGM
 ELF : GGKJJDIGOO
 DWARF : HDMFMJENJ

Différents monstres:

- Tareau humain
- Chenille
- Gorgone
- Crabe géant
- Moines
- Tigre géant
- Méduse
- Dragon à trois têtes
- Personnage humain géant
- Tête de diable avec doigts... etc....

● Quelques astuces pour différents monstres

- Niveau avec méduse bleue entourée de ronds gris: Démaire tous les ronds, sauf un qui tournera autour de la méduse puis tirer sur la méduse en tournant autour.

- Dragon à trois têtes: Se mettre en haut, à droite et ne plus bouger. Le géant restera bloqué (voir croquis).

- Personnage géant: Se mettre en haut, à droite et ne plus bouger. Le géant restera bloqué (voir croquis).

- Niveau final: visage du diable avec ses doigts: Se placer soit à gauche, soit à droite en haut de l'écran, dans un petit renforcement.

Mot de passe pour chaque niveau:

- JNNGCMBHG
 - ALJFDLOE
 - ACDKJKEOI
 - JECOJNKBO
 - JANJNMBAG
 - JPNENBPAI
 - ADBFDGNPJC
 - AOBEMPKJG
 - AHEPJCEJK
 - JNNJNEFCB
 - JCEPJHARGA
 - JKNMGZEHIC
 - JOJNHFOHF
 Niveau final :
 JCAEGEDANG.
 (Daniel HERZOG).

DOUBLE DRAGON

SEGA

● Au deuxième et au troisième niveaux, il y a des précipices, en y faisant tomber vos ennemis, vous les neutralisez pour toujours. Méthode : au premier, deuxième et troisième niveaux les vies sont infinies, placez-vous alors au bord du précipice et laissez-vous frapper : l'ennemi va vous dépasser et vous pourrez le faire tomber en lui donnant un coup de pied aérien. Pour les ennemis qui tombent par terre au bout de deux coups de pied, les frapper une première fois avant d'appliquer ce truc. Pour les géants, cette méthode ne peut être utilisée, il faut déplacer son personnage jusqu'à ce que le géant soit dans la bonne position pour tomber. (BOZELLE Laurent).

● Pour arriver au niveau 4 avec un maximum de vies : lorsque vous vous battez avec le géant vert à la fin du niveau 3, laissez tomber votre personnage jusqu'à ce qu'il ne vous reste plus qu'une vie. Dès que le géant meurt (il clignote),

se jeter une nouvelle fois dans le précipice puis continuer le jeu. Vous arriverez au niveau 4 avec toutes vos vies (c'est appréciable car à ce niveau les vies ne sont pas infinies). (BOZELLE Laurent).

● Pour pouvoir continuer jusqu'à la fin du jeu, sautez trente fois vers le haut dès le début du quatrième niveau. Si un type veut vous lancer un bâton de dynamite, mettez-vous exactement devant lui. Quand il le lance, reculez, le type vous suit, bêtement et se fera sauter lui-même. Au début du niveau quatre, sautez trente fois vers le haut, et continuez la partie, vous ne devriez pas avoir de mal à terminer ce niveau. (DARMON)

DUNGEON EXPLORER

PC ENGINE

● Voici la liste des codes des quatorze niveaux pour chaque personnage:

| Level | Fighter | Thief | Warlock | Witch | Bard | Bishop | Elf | Dwarf | Princess |
|-------|-----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|-----------------|----------------|
| 1 | ADJPD DMOOA | BDJFJ MAFJI | CMDPJ MCGBK | DGJAM GBNGC | EMGKJ MDOBE | FDJAJ DAFGM | GGJKJ DIGOO | HDMFM JENJG | |
| 2 | ABDFJ GNPJC | BDJFB DAHPI | CLJFJ MKDDB | DMLFJ MFMLA | EOMAJ MLLBA | FOJAD IAGI | GLJAJ DKDOK | HBGFG DGIJC | |
| 3 | AMLCJ JHMEC | BLJKB HCDMM | CNJAG NDNCC | DOLAD NNICE | EIJAD NCFCM | FIMAJ CBOFE | GCGFG HMNNG | HIJAJ NAGKO | |
| 4 | ADIHJ HLBOO | BNMFO HEMMA | CILPJ NHMFA | DHEAM NEHCI | EKJAJ NKACI | FFGKJ IJLFA | GPMMF HOHNC | HJKJ HKDCK | JBBNJ HDCOG |
| 5 | ABCNJ HJEOK | BKGPE HGJME | CKLFJ HPJFE | DKOAG NMCCM | EOJKG NGFDO | FEJAJ HFOEG | GBDKD HNNME | HBJFJ IBGLM | JCLCJ HFNOK |
| 6 | ACICJ HPLOG | BEJFL HFMCN | CELAJ IDMEC | DBBFJ NAHDK | EGJAM NOADK | FEEAM NBPDE | GGJAJ HPIMA | HJJFJ CDDL1 | JABIJ HHIOO |
| 7 | AAIJJ HNOOC | BJDFB HHJNG | CMLAJ CLJEG | DGLPD NICDO | EKDPD NHPDG | FGOKG NJKDA | GAJPG HJHMM | HAJFJ NFMLE | JBONJ HENPI |
| 8 | ABINJ HOLPE | BJEPB CGIKE | CJHFD HIFNK | DDJFJ IEOKC | EKDIJ HNMOG | FALFJ NAFDM | GAJJC NGEBM | HAJFL HFONE | JLNCJ NIBGE |
| 9 | AJINJ HMOPA | BGOCO IJLHE | CFIFM HOKNG | DJAFJ HFPNA | EIJCJ HPJOC | FACPJ CGJKA | GAGCO IGGHM | HJFJB HHLNA | JGNCJ HAEGA |
| 10 | AANNJ HKBPM | BJICB HAHOI | CIIFG HMPNC | DPAFG HDANM | EHONM IOIJA | FHIFJ IEMKE | GNMIE CODHI | HHJFB HGLPC | JPHCG IJLGM |
| 11 | AIHNJ HIEPI | BDANO IBGJK | CHIFJ HNPPA | DIKFM HBFNI | ECNCJ NCEAM | FHIFO HEOME | GHJNL HKDFK | HHBKB HHKIA | JCNCM CBOGI |
| 12 | ACCNG HJENK | BAFNB HHJUG | CCAPG CMOIC | DHPFJ HAPFK | ENNCG NGECO | FNIAB HFOOG | GPDLH NCGFO | HPBAOL NFPIE | JNICJ HFOEK |
| 13 | AHPNJ BKBDM | BCPCL BNIAG | CAPKJ BDPBC | DPPAJ EAEGK | EHPCJ EKBMI | FPIFB EPPHG | GGGNE EMNMG | HFBIB EHIMA | JHANJ OGLKM |
| 14 | ANA EJ EPKEG | BCBCL OIBEM | CJPFJ BKABO | DPBAJ BFNCA | EFFID EIEMM | FJNKO LMAHK | GOMHO EOIMC | HGBHO EBHMM | JKAHJ EEOKI |

GOLDEN AXE

● Légende : mettre quelq'un au sol une fois = lui donner une série de coups d'épée.

PREMIÈRE JOURNÉE :

Dès le départ, il arrive deux attaquants : l'attaquant au gourdin A et l'attaquant au gourdin B. L'attaquant au gourdin A arrive d'abord sur vous. Il suffit de le mettre une fois au sol pour qu'il meure, puis vient l'attaquant au gourdin B, il faut le mettre deux fois par terre pour qu'il meure.

Attention, pendant que vous en attaquez un, l'autre peut vous attaquer par derrière et cela peut ce produire avec tous les ennemis. Avancer lentement pour que l'attaquant au gourdin A vienne seul et le mettre deux fois par terre pour le tuer.

Avancer, deux attaquants arrivent. Vient d'abord l'attaquant au gourdin B, il faut le mettre deux fois par terre pour le tuer. Ensuite il faut mettre deux fois par terre, l'attaquant au gourdin A.

Avancer lentement pour que l'attaquant au gourdin A vienne seul. Il faut le mettre deux fois par terre pour le tuer.

Avancer dans le bas de l'écran, sauter au dessus de la créature à la patte de poulet et donner des coups d'épée vers le bas pour faire tomber le guerrier d'Amazonie de la créature puis monter sur la créature et lui donner des coups de queue pour qu'il meure.

Avancer tout en bas de l'écran et donner des coups de queue au nain pour que la magie augmente le plus possible.

Avancer lentement pour que l'attaquant au gourdin A vienne seul. Il faut le mettre deux fois par terre pour le tuer.

Avancer et se mettre sur le plateau qui est au dessus de soi et dès que le guerrier d'Amazonie monte sur le plateau avec sa créature, utiliser la magie. Alors que le guerrier d'Amazonie tombe, et dès qu'il remonte, lui donner un coup de queue. Il faut lui donner deux coups de queue pour qu'il meure. En ayant utilisé la magie, normalement, l'attaquant au gourdin B qui était avec l'ennemi, meurt.

Descendez du plateau et avancer tout droit. Les deux géants au marteau arrivent. Il suffit de leur donner quatre coups de queue chacun pour qu'ils meurent.

Après les avoir battus, l'écran se noirce. On se retrouve au coin d'un feu. Dès qu'on se lève, il faut prendre la magie, puis aller dans des coups d'épée le nain, qui lui donnera chaque fois qu'on le touchera.

DEUXIÈME JOURNÉE :

Dès le départ, l'attaquant au gourdin A vient. Il faut aller sur la deuxième plateforme où il y a des arbres, et descendre au maximum. Si on est assez près de l'ennemi, l'attaquant au gourdin A tombe tout seul dans l'eau. L'attaquant au gourdin B vient sur vous. L'attendre et dès qu'il est près de vous, sauter au dessus de lui. Dès que vous êtes retombé, il faut se retourner et lui donner des coups d'épée, alors que le lieu de tomber à terre, il tombera dans l'eau. (Avant de lui

sauter par dessus, s'assurer d'être bien assez près du bord.)

Avancer, l'attaquant au gourdin B arrive par derrière, ne pas le laisser avancer. Lui sauter dessus et lui donner des coups d'épée vers le bas et à son tour il tombera dans l'eau. Quant à l'attaquant A, le laisser venir et dès qu'il est assez près, lui sauter par dessus, se retourner et lui donner des coups d'épée. Lui aussi tombera dans l'eau.

Avancer. Dès qu'apparaît le dragon A, lui sauter par dessus. Il donnera des coups d'épée vers le bas. Le guerrier d'Amazonie tombera, alors monter sur le dragon A, se mettre en face de lui et lui cracher du feu deux fois pour le tuer.

Avancer. L'attaquant au gourdin B vient, il vous suffit de lui cracher du feu deux fois dessus. Il est venu avec le guerrier d'Amazonie, lui aussi, il faut lui cracher du feu dessus, par deux fois.

Avancer encore, l'attaquant au gourdin A et le guerrier d'Amazonie arrivent. Il faut leur faire la même chose qu'aux précédents pour les tuer.

Avancer, et deux guerriers d'Amazonie arrivent. L'un est sur le dragon A. Ne pas bouger, les attendre. Dès que le guerrier sur le dragon A est assez près, lui cracher le feu dessus. Le dragon est alors sans personne dessus. Ne pas s'inquiéter si un guerrier d'Amazonie est derrière vous, il ne vous fera rien car il veut monter sur le dragon. Dès qu'ils sont en face, leur cracher le feu deux fois pour les tuer. Avancer et un soldat squelette vient avec un guerrier d'Amazonie. Cracher du feu sur le soldate trois fois pour le tuer et trois fois aussi sur le guerrier d'Amazonie.

Enfin, l'écran se noirce et on peut prendre de la magie avec le nain en bleu et les barres de vie avec le nain en noir.

TROISIÈME JOURNÉE :

Avancer et un guerrier d'Amazonie sur un dragon B vient avec l'attaquant au gourdin B. Sauter sur le guerrier d'Amazonie lui donner des coups d'épée vers le bas et monter sur le dragon B. Aller dans le coin tout en haut de l'écran, le dragon ne peut vous attaquer, les deux ennemis montent dans le coin, eux aussi sans vous toucher, et ils seront bloqués. Dès qu'ils sont dans cette position il faut de suite vite descendre et se mettre contre le mur, puis, chercher à leur tour, ils vont venir sur vous à deux, plus qu'ils meurent.

Puis arrivent un guerrier d'Amazonie et l'attaquant au gourdin A. Utiliser la magie technique que précédemment. Il faudra lancer deux boules de feu, puis le guerrier d'Amazonie et une boule de feu pour tuer l'attaquant au gourdin A.

Avancer. Arrivent le guerrier d'Amazonie sur la créature à patte de poulet et l'attaquant au gourdin A. Il faut sauter sur le guerrier d'Amazonie en donnant des coups d'épée vers le bas pour le faire tomber de la créature, monter sur la créature, puis donner deux coups de queue aux ennemis pour qu'ils

meurent.

Avancer, se mettre au milieu de l'écran et frapper le nain pour qu'il donne des magies. Avancer, arrivent deux attaquants au gourdin B, il faut leur donner deux coups de queue à chacun d'un plateau à l'autre.

Avancer et sauter d'un plateau à l'autre puis descendre dans le coin où se trouvent les deux géants au marteau, remonter sur le plateau et se mettre en haut, avancer très près du bord. Un géant vient et, se jette dans le vide, sauter dans le vide par dessus l'autre qui arrive et l'attendre dans le coin, en haut à droite de l'écran. Lui donner trois coups de queue pour qu'il meure.

Avancer, l'attaquant au gourdin A vient avec l'attaquant au gourdin B, il faut leur donner deux coups de queue à chacun pour qu'ils meurent.

Avancer et un guerrier d'Amazonie arrive avec un chevalier en armure. Alors utiliser la magie puis donner un coup de queue pour tuer le guerrier d'Amazonie. Quant au chevalier en armure, il faut lui donner des coups de queue pour le tuer. Enfin l'écran se noirce et on peut prendre de la magie et de la vie.

QUATRIÈME JOURNÉE :

Dès le départ, il faut se mettre contre le mur de la maison d'en face et attendre les adversaires. D'abord l'attaquant au gourdin A. Il faut le mettre deux fois au sol pour le tuer. Puis vient l'attaquant au gourdin B, il faut lui aussi le mettre deux fois au sol pour le tuer. Il faut sauter par dessus en leur donnant des coups d'épée vers le bas. Répéter sur chacun d'eux l'action six fois pour qu'ils meurent.

Avancer encore et un soldat squelette arrive. Attendre qu'il soit à notre hauteur et ne pas s'écarter de lui donner des coups d'épée. Il faut le mettre au sol trois fois pour le tuer. Avancer et trois attaquants arrivent, deux aux gourdins A et un au gourdin B. Il faut les mettre deux fois au sol pour les tuer.

Avancer encore et deux attaquants au gourdin B arrivent avec deux soldats squelettes arrivent. Il faut leur sauter dessus en leur donnant des coups d'épée vers le bas et répéter l'action jusqu'à ce qu'ils meurent.

Avancer et trois autres attaquants arrivent, squelettes, les deux envoyer la magie dessus et utiliser la même technique que pour les précédents.

Enfin l'écran se noirce et on peut prendre de la magie et de la vie en frappant sur les nains.

CINQUIÈME JOURNÉE :

Dès le départ, deux soldats squelettes arrivent, il faut monter sur le plateau qui est au dessus du vide vers le bas de l'écran. Il suffit de sauter et de donner des coups d'épée vers le bas et le soldat squelette tombera dans le vide. Il faut faire la même chose avec l'autre squelette (il faut être assez près du bord pour pouvoir les faire tomber).

Avancer, un autre soldat squelette arrive par derrière. Dès qu'il arrive à notre niveau, lui sauter dessus en donnant des coups d'épée

vers le bas, lui aussi tombera dans le vide. Avancer, et dès que le dragon A vient, lui sauter dessus en donnant des coups d'épée vers le bas et le guerrier d'Amazonie qui était dessus tombera. Monter sur le dragon A, se mettre en face du guerrier et dès qu'il se relève, lui cracher le feu dessus. Répéter l'action trois fois pour qu'il meure.

Avancer et l'attaquant au gourdin A et l'attaquant au gourdin B arrivent. Se mettre dans le coin en haut à gauche de l'écran. De cette façon un seul des adversaires attaque et dès que qu'il est prêt, sortir du coin pour tuer l'autre. Il faut leur cracher du feu dessus deux fois.

Avancer, deux autres attaquants arrivent, l'attaquant au gourdin A et l'attaquant au gourdin B. Utiliser la même technique que pour les précédents, pour les tuer. Avancer encore et deux chevaliers en armure arrivent. Les attendre et dès qu'un des deux est assez près, lui cracher du feu dessus. Répéter l'action pour l'autre, cela cinq fois chacun.

Avancer et se mettre légèrement plus haut que le bas de l'écran, et cracher du feu avant de fois que possible afin de prendre les magies au nain.

Avancer et l'attaquant au gourdin B arrive avec le géant au marteau. Il faut cracher deux fois du feu sur l'attaquant au gourdin B pour qu'il meure. Et cracher cinq fois du feu sur le géant pour qu'il meure à son tour. Avancer et deux soldate squelettes arrivent. Il faut leur cracher trois fois du feu dessus pour les tuer.

Avancer et enfin Titan le sanguinaire et un soldate arrive. Pendant que Titan le sanguinaire se forme, frapper le plus possible la squelette et dès que Titan a fini de digérer, lancer la magie. Alors normalement le soldat squelette est mort. Quand Titan envoie ses éclairs, sur le sol, les éviter en se déplaçant vers le haut ou vers le bas.

Quand on voit attaquer, lui sauter par dessus pour éviter sa lache, puis lui donner des coups d'épée vers le bas pour le faire tomber. Quand il est au sol, s'approcher de ses pieds et dès qu'il se relève ne plus arriver de lui donner des coups d'épée jusqu'à ce qu'il retombe. Alors s'éloigner et répéter l'action jusqu'à ce qu'il meure. Attention, ne pas sauter trop près, il risquerait de donner des coups de lache avant qu'on saute, et pas de trop loin, car on risque de tomber devant lui, si il pourrait nous mettre un coup de lache on ne le pas battu, et qu'on n'a plus de vie continue. Il faut appuyer en haut à gauche et sur les deux boutons simultanément vous aurez une vie continue en plus. (Patrick BIAGGINI)

SEGA

GUN SMOKE

NINTENDO

● Le moyen de trouver une WANTED est de tout le temps tirer dans tous les sens et si vous remarquez que votre tir bote sur quelque chose continuez à tirer et elle apparaîtra. (POTTER Julien).

● Dès que l'écran de présentation apparaît, appuyez quatre fois sur la touche A, quatre fois sur la touche Select deux fois à droite, puis Start. Vous avez alors un nouveau revolver avec trois cents munitions. (ALBERICI Philippe)

● 1er stage : Bandit Bill-rifle 10000 : Faites donc un petit tour pour admirer le paysage et surtout pour prendre 100 000\$, si vous voulez acheter vos armes et 50 000\$ pour le futur. Shooter sur le premier ensemble de trois tonneaux à droite, vous aurez un grow pow qui va raser les ennemis de l'écran. Au sixième tonneau à droite après le pow, vous obtiendrez un cheval. Après le deuxième ensemble de trois tonneaux à gauche vous verrez un tonneau isolé à droite, détruisez-le, prenez l'écloie, ensuite tirez au-dessus de l'objet que vous avez vu et apparaîtra la précieuse affiche. Après avoir passé les deux tonneaux de gauche, tirez sur le coin de la maison et vous pourrez prendre une étoile qui vous rendra invulnérable pour un court instant. Le prochain à droite que vous sera une vie suivie d'un tonneau. Utilisez votre arme normale.

2ème stage : Cutter boomerang-rifle 12 000\$: Au troisième tonneau à droite vous aurez une vie. Un milieu en tirant une étoile apparaîtra, abattez le quatrième tonneau à gauche, prenez l'écloie, tirez au dessus et vous obtiendrez l'affiche. Au premier magasin à gauche, achetez un objet. Le prochain tonneau de gauche que vous rencontrerez sera un pow. Pour battre le chef, gardez votre arme normal, tirez sur les ennemis qui apparaissent à l'écran et tirez sur le chef quand la zone est dégagée et qu'il a lancé ses boomerangs.

3ème stage : Ninja Hawk-rifle 25 000\$: Au troisième tonneau à gauche vous aurez un pow suivie d'une vie au prochain tonneau à droite. Le tonneau suivant à gauche sera une étoile. Au premier magasin à droite achetez un cheval et amenez vous du shoot gun. Après le magasin, détruisez le premier tonneau à gauche, prenez la fête, tirez ensuite à côté de celle-ci et apparaîtra l'affiche. Les prochains tonneaux à droite que vous rencontrerez dissimulent une vie. Pour le chef amez vous d'une machine gun, faite attention il fait tirer. Tirez car il se déplace presque aussitôt après qu'il ait tiré.

4ème stage : Ninja Darts-rifle 20 000\$: Au cinquième tonneau à gauche vous aurez une étoile. Au premier magasin à droite, achetez un cheval et amenez vous du shoot gun. Les deux prochains tonneaux à droite que vous rencontrerez dissimulent une vie suivie d'un groupe de trois tonneaux ou se trouvent un pow. Abattez les deux tonneaux suivants, prenez l'objet, tirez ensuite sur la pierre à côté et l'affiche apparaîtra. Pour le chef amez-vous de la smart-bomb dès que vous aurez tué tous les ennemis de l'écran et la Ninja Darts apparaîtra. Faites lui sa fête.

5ème stage : Fatman Joe-rifle 20 000\$: Au troisième tonneau, vous aurez une étoile. Au septième tonneau à gauche une vie, au premier magasin à gauche achetez un cheval et un shoot-gun. Au tonneau suivant, un pow. Tirez sur les deux prochains tonneaux à droite, les objets, l'affiche apparaîtra. Pour le chef, amez vous du machine gun, mettez vous de ses déplacements rapides et de ses bombes.

Dernier stage : Wingate-rifle 30 000\$: Pour passer ce stage il faut être prudent et se méfier des tireurs qui se trouvent dans les maisons au troisième tonneau à gauche vous aurez une étoile. Au septième tonneau à gauche une vie, au premier magasin à gauche achetez le cheval et le shoot-gun. Le tonneau à gauche que vous rencontrerez ensuite dissimule un pow. Abattez les deux tonneaux qui suivent et restez au milieu de l'écran, vous verrez alors un tumulus composé de pierres, tirez au milieu et l'affiche apparaîtra pour le chef amez du magnum. Ne restez jamais à la même place (après l'avoir abattu vous serez certainement joyeux. Mais attention car vous serez surpris de le voir se relever. Après l'avoir refroidi une deuxième fois, vous pourrez voir la sublime fin de votre cow boy saloïre. (Jean philippe ROSSI)

GUNHED

PC ENGINE

● Pour écouter toutes les musiques, au moment où le vaisseau apparaît sur votre écran, appuyez 16 fois sur la touche A et 1 fois (genre Décollation).

● Pour avoir le choix du tableau, faire comme pour écouter les musiques mais il faut rajouter Bouton 1, Bouton 2, 21 une fois Select. Maintenant, choisissez votre musique et celle-ci ne correspondra plus à elle-même mais à l'autre. (Zévez pas compris, ben au tableau bienztr). (DESTROY)

● N'attaquez pas le navire divisé en 2 de la fin du niveau 1 pendant 80 secondes et vous aurez 20 nouvelles bombes et un extra 10-up. (DESTROY)

GOONIES II

NINTENDO

En mode continue, entrer le code SGNVY 4W! NTF et ensuite faire comme ça : se procurer des clés (pour la fin). Avancer à droite, prendre deuxième porte. Dans la phase aventure, avancer, prendre l'échelle y monter, aller à droite, reculer, mettre chaussures-ressorts, monter tout en haut de l'écran, mettre chaussures rapides, sauter le trou et aller à gauche. Ensuite, monter à l'échelle, aller complètement à droite, prendre porte, aller complètement à droite jusqu'à la première porte. Prendre cette porte, reculer, aller complètement à gauche, descendre à l'échelle, aller par un mur, prendre échelle pour descendre. Arrivé en bas de l'échelle, monter tout en haut de l'écran grâce aux échelles. Aller complètement à gauche tout en restant en haut, prendre la porte du haut, aller à gauche, prendre marteau, taper au centre de l'écran, avancer, descendre tout en bas de l'écran et prendre la porte de gauche, revenir le diving suit. Arrivé dans l'eau, prendre la porte en bas à gauche et ouvrir porte avec clef.
(Damien DRUBIGNY)



GYROMITE

NINTENDO

● Enfoncer les boutons "A" ou "B", pour obtenir le tableau voulu. (DUPE-VIGHETTI Anthony).

**LES SOLUCES,
LES BIDOUILLES,
LES SOS,
C'EST SUR
3615 JOYSTICK**

HEAVY UNIT

PC ENGINE

● Pour rendre le jeu plus difficile. Restez appuyer sur les touches 1, II, Select et Gauche (Destroy)

● Pour écouter toutes les musiques: pressez Fire 1, Fire 2, joystick gauche et select.
Pour sélectionner le niveau de difficulté. Bouton 1, joystick gauche, Select. (Sur l'écran de présentation.) (CÉCILE LUPETTI).

IKARI WARRIORS

NINTENDO

● Après avoir perdu les trois vies, appuyez une fois sur le bouton A, deux fois sur le bouton B, puis une fois sur le bouton A et vous disposez de trois vies, cela peut être renouvelé autant de fois que vous le désirez. (SARRAZIN Fabrice).



ICE HOCKEY

NINTENDO

● Quand il y a une bagarre contre l'ordinateur appuyez sur le bouton A (avec la nes max ou avantage) répétez l'opération jusqu'à ce que l'arbitre arrive et vous verrez que ce n'est pas quoi qui irez en prison.
(Norbert FAY)

● On peut jouer dès le début sans gardien de but en choisissant d'abord un but, en appuyant comme en haut, les joueurs et rentrez-le au but, en appuyant comme en haut, à la fois sur les boutons de feu A et B des deux joystick et le bouton "Start", après avoir réglé la vitesse et la durée du jeu. Vous pouvez combiner les deux astuces.

● On peut jouer dès le début sans gardien de but en choisissant d'abord un but, en appuyant comme en haut, les joueurs et rentrez-le au but, en appuyant comme en haut, à la fois sur les boutons de feu A et B des deux joystick et le bouton "Start", après avoir réglé la vitesse et la durée du jeu. Vous pouvez combiner les deux astuces.

KENSEIDEN

SEGA

● Niveau 1 : aucun truc précis, une simple question d'entraînement.

Niveau 2 : Shizuken : il existe une salle secrète dans la tête d'un Bouddha. Agir comme pour passer une porte. Pour tuer le sorcier à la roue de feu qui vous fournira le parchemin n°1, se mettre entre le bord du tableau et le frapper quand il s'approche. Attention : lorsqu'il se trouve au-dessus de vous, avancez légèrement pour éviter ses tirs.

Niveau 3 : Nagato : il s'agit d'un niveau sans sorcier. A un certain moment, vous aurez le choix entre deux portes : celle du bas est une salle où vous trouverez un remède. Tandis que celle du haut vous mène à la suite du tableau.

Niveau 4 : Igo : au deuxième étage, continuer sans prendre l'escalier, il y a un remède au troisième étage à gauche. Grimper l'escalier, ou se trouve une vie. Tuez le sorcier Benkei, détenteur du parchemin n°2, en avançant vers lui et en vous plaçant sous sa masse. Repartez immédiatement pour l'amener à frapper sa vie. Dès qu'il relève sa masse, revenir vers lui pour frapper son genou gauche. C'est son seul point faible.

Niveau 5 : Tosa : c'est une des deux salles d'entraînement vraiment utiles. La plus facile des quatre d'ailleurs. Revenir ensuite par le niveau 4.
Niveau 6 : Isumo : salle d'entraînement sans grand intérêt. Passez à la manche des quatre salles gravant les escaliers.

Niveau 8 : Yamato : c'est la deuxième salle par ordre d'importance. Et comme la première, elle augmente le chiffre de votre compteur de force. Une fois passé, repartez (en passant par le niveau 10) directement par le niveau 11.

Niveau 9 : Kaga : comme au niveau 2, il faut monter sur la tête des statues de Bouddha. Au nombre de trois. La première est un passage secret vers le troisième. Quant à la deuxième, elle contient une vie. Pour tuer le sorcier qui opère sous la forme d'une larve volante (possecuteur du parchemin n°3), utiliser la technique employée avec le n°2 et quand il se déplace horizontalement, sauter afin de le frapper dans l'abdomen.
Niveau 10 : Iga : vous trouverez dans le deuxième corridor une grande porte à mi-chemin. Il ne faut pas encore entrer, mais continuer à marcher. Plus loin se situe une salle avec un journal. Pour tuer le sorcier à deux têtes qui vous livrera le parchemin n°4, antécédent d'abord la tête du bas avec ma technique n°2, puis celle du haut avec la technique n°3.

Niveau 11 : Owari
Vous passerez facilement ce tableau avec un brin de savoir faire. Pas de truc particulier.

Niveau 12 : Echyu : il n'y a aucun sorcier. Juste un conseil, avancez prudemment et doucement. Reculez un peu lorsqu'un rocher tombe.

Niveau 13 : Surluga : continuer chaque tableau jusqu'au bout car certains cachent des salles contenant des gourdes de vie. Pour tuer le sorcier "oeil" qui détient le parchemin n°5, restez au bord de l'écran opposé à celui du sorcier. Lorsqu'il se dirige vers vous, courez vers lui et sautez en lui tirant dessus puis retournez l'autre bord de l'écran. Répétez cette opération plusieurs fois.

Niveau 14 : Echigo : salle d'entraînement inutile, passer immédiatement au niveau 15.

Niveau 15 : Mito : lorsque vous êtes dans le troisième corridor, ne prenez pas la deuxième porte (c'est l'entrée de la salle où se trouve le sorcier), mais continuez jusqu'au bout. Dans une des salles vous pourrez vous procurer un journal (si vous n'en avez pas déjà un).

Pour tuer le sorcier à tête de mort qui vous permettra d'abord un magnifique sabre (grâce à lui vous serez deux fois plus puissant qu'auparavant), sautez en frappant sans arrêt son crâne fêlé. Attention : le sorcier ne tourne pas toujours quand il arrive au bout de l'écran, il peut aussi le faire avant.

Niveau 16 : Ido : à la fin de cette manche, vous rencontrerez le maître des sorciers. Le premier qui se présente (avec un seul oeil et une grande tunique) n'est qu'un sous-fifre. Pour le tuer, il suffit de tirer sur les boules de feu qu'il envoie, afin d'abattre le véritable maître des sorciers. Il faut tout d'abord lui enlever deux masses (en le frappant) avant de pouvoir le blesser. Pour cela, utilisez encore la technique du parchemin n°3. Il est conseillé de se placer juste sous son bras pour sauter et le frapper. Sans faire attention aux rochers qui (à son avis) n'interviennent à ce moment que pour vous effrayer...
(Nicolas SERRAQU)

● Pour vaincre le premier sorcier (la roue de feu) il faut sauter et lui donner un coup d'épée. Pour vaincre le deuxième sorcier (celui à la masse) : il faut mieux avoir le katana. Donnez lui des coups normaux dans les jambes, reculez et reprenez lui un coup, reculez... Pour vaincre le troisième sorcier (la guêpe) rester où vous êtes et faites la prise que vous avez apprise en tenant le deuxième sorcier quand vous ne pouvez plus lui faire sauter et donnez lui deux coups dans l'abdomen. Pour vaincre le quatrième sorcier (la chenille à deux têtes) : dès le début faites la prise du deuxième sorcier puis quand vous avez tué la première tête sautez et faites la prise que vous avez apprise en tuant la guêpe. Pour vaincre le cinquième sorcier (l'oeil) sautez et faites la prise de la guêpe. Pour vaincre le sixième sorcier (le crâne de feu) faites la prise de la guêpe et quand il se sépare en plusieurs petites têtes faites la prise de l'oeil.

Pour zigouiller les boules de feu du septième sorcier, anticipez les sens dans lequel il les lance puis faites la prise du deuxième sorcier. Enfin pour vaincre le huitième sorcier il faut lui faire la prise de la guêpe et le frapper au visage. Son masque deviendra bleu, puis apparaîtra une véritable tête, il sera alors vulnérable.
(Michael MORMORI)

● Au début du jeu, faites la manoeuvre suivante : -gauche, gauche, bas, haut, appuyez sur les 2 boutons simultanément. Vous aurez l'option select round.
Quand l'écran de fin du jeu apparaît, faire la manoeuvre suivante, pour avoir l'option continue : -haut, haut, bas, bas, appuyez sur le bouton 2. (LONG Patrick).

● A Chikuzen, sautez sur la statue du Bouddha et lorsque vous aurez atteint le point le plus haut de votre saut, appuyez sur "Haut". Vous trouverez alors dans une piece secrète une calbasse. Sortez ensuite de cette piece par la porte et une fois arrivé à Kagal, répétez la même opération avec la nouvelle statue du Bouddha. Vous serez alors directement transporté à l'étape suivante. Ce truc marche également en partant de Kagal.

● Avant d'allumer la console, appuyez sur les deux boutons de feu pour le lâcher dès que l'écran de présentation s'est formé. Puis appuyez sur le bouton 1. Un chiffre apparaîtra sur l'écran. On choisit son niveau en joypad vers le haut ou vers le bas, avec bouton 1 ou 2 on commence le jeu comme d'habitude.

KID ICARUS

NINTENDO

● Pour faire baisser les prix des objets à certains marchands, brancher la manette N°1 sur la prise N°2 et appuyez en même temps sur A et B.
Voici un moyen de trouver l'emplacement du repaper. Quand ça se passe dans un écran noir, il faut détruire les cruches 1,2,8 en les portant dans le haut à gauche et si il y a nombre de marteaux :

3,2,1,0 et l'emplacement du repaper : 5,7,6,4.
Mais, quand l'écran est bleu, il faut détruire les cruches 2,6,7. Nombre de marteaux : 3,2,1,0 et l'emplacement du repaper : 1,5,3,8. (POTTER Julien).

KID (PC) NINTENDO

● Il y a une fleur cachée qui donne une vie tout à gauche du tout premier stage... (Daniel CHARBIT).

LEGENDARY AXE PC ENGINE

● A Game Over maintenir le 1 et select, ensuite appuyez le plus de fois à gauche. (PAREDES Ghislaine).

KUNG FU KID SEGA

- Pour tuer le premier ennemi, donner des coups de pieds en laissant appuyé sur les boutons un et deux, et éviter ses coups de pieds.
- Le deuxième ennemi : quand il vient vers vous, faire un petit saut avant et donner un coup de pied. Recommencer cinq à sept fois.
- Le troisième ennemi : Aller au niveau de sa gorge et frapper très vite sur le bouton 2. Le quatrième ennemi : éviter les couteaux. Frappez les ennemis en l'air. Descendez avancer vers l'ennemi : éviter les boules de feu défilées une demi-seconde après que vous voyez accroché, donnez un coup et sautez en l'air.
- Le sixième ennemi : avancer, sauter dans sa direction, revenir, avancer vers lui, accroupissez vous, donnez un coup de pied, sauter vers la gauche ou la droite suivant le coup de pied.
- Le septième ennemi : attaquer les sept filles en l'air en donnant un coup de pied.
- Le huitième ennemi : le frapper à sa nuque plusieurs fois.
- Le neuvième ennemi : éviter ses couteaux, donnez lui un coup de pied; repartez, recommencez.
- Le dixième ennemi : éviter la prise de la tortue en l'empêchant de rebondir sur les murs, quand vous lui aurez donné un coup encore.
- Le onzième ennemi : éviter les boules de feu, monter en haut à droite, baissez vous, donnez un coup de pied, allez vers lui, éviter encore les boules de feu, donnez un coup de pied. Recommencez, puis c'est fini... (DELAMBILLY Sylvain)

KUNG FU PC ENGINE

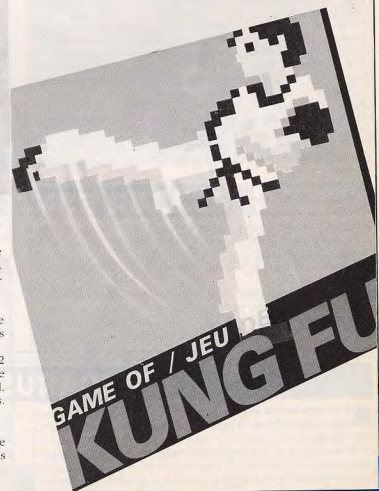
- Pour tuer les ennemis de fin d'étage 1 étage: il suffit de se baisser puis taper avec les pieds jusqu'à ce qu'il recule, alors reculez puis recommencez.
 - 2 étage: se baissez pas trop près de lui quand il va lancer son boomerang, l'éviter et sauter en donnant un coup de pied et récider.
 - 3 étage: approchez-vous de lui, sautez en donnant un coup de pied, si vous voyez qu'il va donner un coup de poing se baisser puis taper avec le pied, si vous voyez qu'il va donner un coup de pied, sauter en donnant un coup de pied.
 - 4 étage: il suffit de baisser, et donner des coups de poings; quand il disparaît, avancer, quand vous ne pourriez plus avancer, se baisser puis donner des coups de poings, et des coups de points au ventre.
 - 5 étage: donnez un coup de pied puis se baisser et donner des coups de poing.
- En vous aurez gagné, vous recommencez au début, le dragon harquera le (Sébastien DURAND).

NINTENDO

● En donnant au douzième ennemi qui vient à votre rencontre un Jumpkick (saut plus haut que pied), vous aurez 5000 points. Mais ce truc ne marche pas quand il s'agit d'un lanceur de couteaux.

- 1) Lorsque TOM TOM tourne dans les airs, dans votre direction, appuyez sur le bouton "UP", cela fera sauter Thomas qui attaquera TOM TOM dans les airs.
- 2) Un bon moyen de gagner 5000 extra points en battant 12 gribppers en une seule lutte. Ceux, celles que vous rencontrez sont compliqués pas plus que le lanceur de couteaux au TOM TOM. Alors laissez les passer et utilisez vos poings contre les gribppers. (Stéphane BALBIANO).

● Pour battre le Boss en personne autant de fois que vous le voulez, il faut simplement le marquer d'un coup de pieds dans les jambes il n'y résistera pas. (CARRAYRO Robin)



LIFE FORCE SEGA

1er tableau :

Au début détruire un maximum de vaisseaux pour obtenir des nacelles. Pour anéantir les nains de la mort, tirez dans la partie rouge. La plupart du temps, ce sont toutes les sortes de vaisseaux rouges qui donnent des nacelles. A la fin du tableau il y a un grand mur à détruire. Là allez tout en bas tout en continuant à tirer, vous trouverez une vie. Pour tuer le cerveau essatez d'abord d'avoir le speed, puis pour que ça soit plus facile et plus rapide le laser. Tourner autour, jusqu'à ce que les nains soient en retard sur le laser, puis tirez le plus possible dans l'œil. Si cela n'est pas suffisant, refaire un tour et tirer. Recommencez jusqu'à ce qu'il meurt.

2ème tableau :

Toutes les bases lanceuses de missiles ou de vaisseaux peuvent être détruites. Au début (après la série des petites navettes) le chemin se sépare en deux. Là, prendre à gauche c'est plus facile. Ensuite une pluie de météorites s'abat sur vous, rester en bas et les éviter de droite à gauche. Le chemin se sépare à nouveau en deux, prenez à gauche (c'est trop difficile) prendre au milieu ou à droite (c'est plus dur mais vous pouvez obtenir une nacelle). Puis sur les deux côtés et sur le milieu apparaissent des vaisseaux rouges. Les tuer et prendre les nacelles. Le chemin se divise à nouveau en trois. Prendre au milieu, puis dès que le chemin est fini, détruire le vaisseau rouge qui est sur la droite, dans le grand mur se trouvent plusieurs nacelles, se débrouiller pour avoir les missiles. Puis vous vous retrouvez dans une salle bleue. Détruire les vaisseaux et les lance-missiles (si vous avez l'arme missile ils s'occuperont de tout). Une fois tout cela fini, des boules apparaissent protégées par des barrières, se rapprocher le plus possible et tirer, éviter la boule, se remettre tout près et tirer. Recommencez jusqu'à ce que les trois boules aient explosés. Pour le chef, il faut absolument avoir le speed, sinon c'est très difficile. Essayer de tourner à la même vitesse que les tentacules et tirer dès que vous passez devant les barrières. Continuer jusqu'à ce qu'il explose.

3ème tableau :

Quand les nacelles. Après, les oiseaux de feu ne donnent plus des nacelles mais se transforment en boules de feu. Pour tuer les oiseaux, ils donnent à nouveau des nacelles. Pour éviter les grandes gerbes de feu, il faut tout d'elles vont partir, à chaque fois une petite flamme montre d'où elles vont partir). Se placer tout en bas car plusieurs gerbes de suite vont sortir du haut. Ensuite c'est le contraire elles vont sortir du bas. Obtenir des nacelles et prendre le laser. Essayer de le garder jusqu'au chef. Pour le tuer, gardez votre vaisseau complètement en arrière et suivre les mouvements de sa tête tout en tirant lorsqu'il arrive la bouche, vous le toucherez.

4ème tableau :

Obtenir les nacelles et prendre les missiles, ils détruiront les disques rouges qui apparaissent sur les côtes. Essayer de sortir du 'salon' avec le laser, puis détruire les boules rouges avant qu'elles explosent par elles mêmes, car elles laissent s'échapper des disques bleus difficiles à éviter lorsqu'ils sont nombreux. Puis dès qu'il n'y en a plus, se mettre complètement en arrière car là se forment des toiles, il faut tirer dedans pour passer. Ensuite il faut détruire une autre sorte de saules rouges que les cinq premiers sont faciles à anéantir car

elles forment seulement leurs toiles. Mais les trois autres la forment, la défont. la forment. Ensuite prendre les nacelles et choisir rippler ou laser. Ensuite se mettre en bas de l'écran (les ties ne pourront pas vous toucher) et se déplacer seulement de droite à gauche pour éviter les cornes. Pour la tête de mort, tirer dans la bouche tout en évitant les missiles (ne pas s'occuper de jeux).

5ème tableau :

Lorsque des pierres lancent une grande droite de vaisseaux, tirer toujours au même endroit pour ne se frayer un chemin. Puis il y a une série de navettes bleues (je ne sais pas comment appeler ça), tirer dans le bas, certains donneront des nacelles. Après il y a des boules bleues qui sautent, il faut les détruire avant qu'elles n'exploient. Il y a un peu plus tard une grosse pierre avec quatre lance navettes, il faut les détruire et passer en bas. Lorsqu'il y a des chutes de pierres il faut rester au centre de l'écran (à peu près) Pour les trois gros vaisseaux, il faut tout d'abord penser à détruire les missiles oranges qu'ils envoient (cela donne des nacelles). Après être rentré dans le temple, il faut détruire les deux lance missiles. Pour les piliers il faut se glisser très rapidement entre eux, c'est très difficile. Mais c'est une question d'habitude. Après il y a un chemin en bas, il faut passer en haut en tirant dans le mur, il y a des nacelles puis il y a des séries de passages avec des nacelles, il faut se débrouiller pour ressortir avec un laser et si possible une option. Quand le temple s'écroule, il faut se glisser à gauche pour ne pas être touché par les pierres. Pour Toutankhamon, il faut lui tirer dans les yeux tout en évitant ses boules.

6ème niveau :

Prendre des nacelles, pour avoir le laser. Pendant que les boules multicolores vous arrivent dessus, il faut tirer devant, tout en évitant les missiles. D'abord rester au centre de l'écran, et tirer avec les missiles, cela détruira les lance missiles, puis les obus volants. C'est très pratique. Pour les statues, il faut leur tirer dans la bouche (pendant qu'elle l'ouvre), jusqu'au chef. C'est la même technique pour le serpent, il faut rester tout en bas de l'écran et lui tirer dans la tête et plus particulièrement lorsqu'il attaque en piéqué. Lorsqu'il est mort, il faut tirer très rapidement au centre du coeur. Mais cela n'est pas fini, vous devez encore affronter le slalom de la mort (c'est comme ça que je l'appelle). Il faut rester au centre de l'écran. Et voilà, c'est terminé... (BUNOUF Guillaume)

● Dans la deuxième zone de terreur, après le troisième volcan qui vous lance des astéroïdes, ne tirez pas. De cette façon, vous devrez éviter moins de rochers indestructibles qu'apparaissent. (MURAT Gédric).

● Voici un code pour commencer avec 30 vies et quatre options spéciales. Sur la page de présentation tapez: Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A et Start. (Gregory Candor)

LORD OF THE SWORD SEGA

● Dans ce jeu de rôle, vous pourrez faire deux fois 'continue'. Cependant ne gaspillez pas vos vies. Voici le chemin à suivre pour réussir votre mission : Mais avant, vous devez savoir que pour obtenir les messages des hommes des villages, il faut fortement insister. Pour être sûr d'avoir le message, frapper six fois de suite à la porte. Voici le chemin à suivre pour espérer réussir. Ici, on vous donne uniquement des endroits ou aller : par exemple quand vous tirez Camborg, il faudra tirer le monstre. Ensuite il faudra tirer le monstre. HARBOT, AMON, PHARAZON, AMON, ULMO, FOREST, THILH, CRAMBORG, THILLE, DWARLE, HARBOT, LINDON, FALAS, AMON, HARBOT, OZGLU, DWARLE, THE THARBADS, MORTORGOS. A ce moment là, vous avez accompli deux de vos trois missions: Pour accomplir la troisième, prenez les chemins que l'ordinateur a rajouté par magie. Ces chemins se trouvent à Pharazon, Amon, Balala Ravine et aussi à Rimens. Pour être couronné roi du pays, allez au château Varlin. C'est la fin du jeu. (STEFANI JOHANN)

Je m'abonne à joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES



et j'économise 50F

En vous abonnant pour un an, vous payerez les 10 numéros de JOYSTICK 200F au lieu de 250F. Et vous serez sûr d'avoir votre JOYSTICK chez vous, sans vous déplacer et sans risquer de ne plus le trouver chez votre marchand de journaux.

C'EST L'AVANTAGE NUMERO UN DE L'ABONNEMENT JOYSTICK

En vous abonnant pour un an, vous pourrez gagner un cadeau. Chaque mois, 10 ABONNES sont tirés au sort et reçoivent un jeu pour leur bécané. GRATUITEMENT ! De plus, l'abonnement JOYSTICK c'est aussi la possibilité de passer vos petites annonces A MOITIÉ PRIX !

C'EST L'AVANTAGE NUMERO DEUX DE L'ABONNEMENT JOYSTICK

En vous abonnant pour un an, vous ferez partie du CLUB DES ABONNES et, de ce fait, vous serez consulté à chaque grande occasion, pour donner votre avis.

C'EST L'AVANTAGE NUMERO CINQ DE L'ABONNEMENT JOYSTICK

En vous abonnant pour un an, vous recevrez un somptueux cadeau : un dessin, série limitée, de Bruno BELLAMY, dédié à un prénom de votre choix.

C'EST L'AVANTAGE NUMERO TROIS DE L'ABONNEMENT JOYSTICK

En vous abonnant, vous recevrez également un CREDIT DE 60 MINUTES sur le serveur Minitel 3614 JOYSTICK (le prix de la connexion varie entre 10 et 20F de l'heure). Si vous n'avez pas de Minitel, vous pouvez offrir ces 60 minutes à un de vos copains.

C'EST L'AVANTAGE NUMERO QUATRE DE L'ABONNEMENT JOYSTICK

ILS ONT GAGNE UN SOFT POUR LEUR ORDI

BLAISE Jérôme
BOTREL Anthony
CLENET Cyril
CONSEL Eric
GLANGETAT Vincent
JEHANNO Yann
KRAU Laurent
LE BACCON Erwan
LEVILLAIN David
MARTIN Thomas

ABONNEMENT EUROPE 350 F
RESTE DU MONDE (par avion) 500 F

BULLETIN D'ABONNEMENT
(à retourner à JOYSTICK 53 avenue Gambetta 92400 COURBEVOIE LA Défense)

OUI ! Je veux bénéficier de tous les avantages de l'abonnement JOYSTICK et je joins un chèque de 200 F à l'ordre de JOYSTICK pour mon abonnement. JE VEUX QUE VOUS CREDITIEZ 60 MN sur votre serveur. Le PSEUDO : (Attention, pour bénéficier de ces crédits, il faut que le pseudo soit déjà validé sur le 3615 JOYSTICK).

OUI ! Je veux commander les anciens numéros de JOYSTICK HEBDO (10F par exemplaire et 30F pour le hors-série) et j'entoure les numéros choisis.

| | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 |
| 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 |

OUI ! Je veux commander ces numéros de JOYSTICK MENSUEL au prix de 25F l'ex. 1 2 3 4 5 6

NOM _____ PRENOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL | | | | | VILLE _____

ORDINATEUR _____ DK K7

AVEZ-VOUS UN MINITEL ? OUI NON

| | | |
|-------------------------------|-------------|-----|
| ACTION FIGHTER | SEGA | 152 |
| AFTERBURNER | SEGA | 152 |
| ALEX KIDD III | SEGA | 152 |
| ALEX KIDD IN ENCHANTED CASTLE | SEGA | 153 |
| ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD | SEGA | 153 |
| ALIEN SYNDROME | SEGA | 152 |
| ALTERED BEAST | MEGADRIVE | 154 |
| ALTERED BEAST | SEGA | 154 |
| ASTRO WARRIOR | SEGA | 152 |
| AZTEC | SEGA | 152 |
| BATTLE ACE | SUPER GRAFX | 154 |
| BLACK BELT | SEGA | 154 |
| BLADE EAGLE | SEGA | 154 |
| BLOODY WOLF | PC ENGINE | 154 |
| BLUE LIGHTNING | LYNX | 155 |
| BOMBER RAID | SEGA | 155 |
| CAPTAIN SILVER | SEGA | 156 |
| CASINO GAMES | PC ENGINE | 155 |
| CASTLEVANIA | NINTENDO | 155 |
| CHAN & CHAN | PC ENGINE | 156 |
| CHPLIFTER | SEGA | 155 |
| CLOUD MASTER | NINTENDO | 155 |
| COBRA TRIANGLE | NINTENDO | 156 |
| CONTRA (GRYZOR) | NINTENDO | 156 |
| CYBERCROSS | PC ENGINE | 156 |
| CYBORG HUNTER | SEGA | 156 |
| DOUBLE DRAGON | SEGA | 158 |
| DRAGON BALL | NINTENDO | 157 |
| DRAGON SPIRIT | PC ENGINE | 157 |
| DRUNKEN MASTER | PC ENGINE | 157 |
| DUNGEON EXPLORER | PC ENGINE | 158 |
| DUNGEON EXPLORER | PC ENGINE | 159 |
| DYNAMITE DUX | SEGA | 157 |
| ENDURO RACER | SEGA | 160 |
| EXCITEBIKE | NINTENDO | 160 |
| F-16 FIGHTING FALCON | SEGA | 160 |
| FANTASY ZONE | PC ENGINE | 160 |
| FANTASY ZONE | SEGA | 160 |
| FORGOTTEN WORLDS | MEGADRIVE | 160 |
| GALAGA 88 | PC ENGINE | 161 |
| GALAXY FORCE GANGSTER | SEGA | 161 |
| TOWN | SEGA | 161 |
| GHOST HOUSE | SEGA | 161 |
| GHOSTBUSTERS | SEGA | 161 |
| GHOSTS'N GOBLINS | NINTENDO | 160 |
| GHOULS'N GHOSTS | MEGADRIVE | 161 |
| GOLDEN AXE | SEGA | 162 |
| GOLDEN AXE | SEGA | 163 |
| GOLDBELLUS | SEGA | 161 |
| GOONIES II | NINTENDO | 164 |
| GRADIUS | NINTENDO | 163 |
| GUN SMOKE | NINTENDO | 163 |
| GUNNED | PC ENGINE | 163 |
| GYROMITE | NINTENDO | 164 |
| HEAVY UNIT | PC ENGINE | 164 |
| ICE HOCKEY | NINTENDO | 164 |
| IKARI WARRIORS | NINTENDO | 164 |
| KENSEIDEN | SEGA | 165 |
| KID (FC) | NINTENDO | 166 |
| KID ICARUS | NINTENDO | 165 |
| KUNG FU | NINTENDO | 166 |
| KUNG FU | PC ENGINE | 166 |
| KUNG FU KID | SEGA | 166 |
| LEGENDARY AXE | PC ENGINE | 166 |
| LIFE FORCE | SEGA | 167 |
| LORD OF THE SWORD | SEGA | 167 |

EXTRA

**LIBRE
OU
OCCUPÉ
PASSEZ
AU
SALON**



RFM LA RADIO FM 103.9

**2^{ème} SALON
DE LA
MICRO**



MINITEL 36-15
code CFDL

LA MICRO VRAIMENT INDIVIDUELLE

26-29 OCTOBRE 1990

ESPACE NORD - LA VILLETTE

